

Actividades 2013

ExpoNauta contará con talleres de 20' a 45' de duración, que irán repitiéndose a lo largo de la jornada. Cada taller tiene cupos limitados de entre 8 a 10 estudiantes para cada sesión y serán de carácter abierto, de manera de permitir que otros estudiantes observen lo que se está trabajando. Los estudiantes también podrán participar en concursos y desafíos a lo largo de la jornada. Las inscripciones para cada mini taller, concurso y desafío serán el mismo día del evento. Revise las actividades a continuación.

Talleres

1. **Movimiento de una garra robótica** (*Arduino Chile*)

Los estudiantes implementarán el movimiento de una garra mecánica utilizando servomotores y una placa Arduino. Este taller es de complejidad simple y se recomienda para jóvenes de 7° básico a 2° medio.

Cupo: 8 estudiantes por turno

2. **Autos automatizados** (*Arduino Chile*)

Los estudiantes armarán un automóvil usando diferentes componentes electrónicos. Utilizarán un tipo de programación sencilla para lograr el entendimiento de su funcionamiento. Este taller es de complejidad media y se recomienda para jóvenes de 1° a 4° medio.

Cupo: 8 estudiantes por turno

3. **Taller de Cómic: Narrando en Viñetas** (*Draw it*)

Taller donde se mostrarán los planos más utilizados en la narrativa gráfica y cómo contar una historia con ellos. Este taller está orientado a alumnos desde 5° básico a 4° medio.

Cupo: 8 estudiantes por turno

Requisito: Tener una cuenta de usuario en Pixton (<http://www.pixton.com/es/signup>)

4. **Mi Auto Solar** (*Team MATHAIOS*)

Entrega herramientas y conocimientos para que puedan construir desde un circuito simple hasta lograr armar la estructura que lo contiene. En este taller aprenderán conceptos básicos de electrónica y desarrollarán la creatividad. Los estudiantes aprenderán sobre energía solar, cómo funciona un circuito y cómo crear un auto solar. El taller va dirigido a niños de 5° básico hasta 4° medio. Cupo: 8 estudiantes por turno

5. **Configuración de redes inalámbricas** (*D-Link*)

Los participantes aprenderán a transmitir información a través de un medio no guiado como es el aire. Conocerán qué es una red inalámbrica, cuáles son sus componentes y qué dispositivos puede interconectar. Desarrollarán un laboratorio con router y cámaras inalámbricas con conexión 3G a Internet, es decir, conectarán dispositivos entre sí, sin que exista un cable físico que los una. Taller para estudiantes de 1° a 4° medio. Cupo: 10 estudiantes por turno

6. **Google Sites** (*El Encuentro*)

Los participantes crearán un sitio, utilizando la herramienta de Google Sites, para lo cual se les propondrán diversos temas de interés actual y escolar: Bullying en el colegio, Internet Segura, Vida Saludable y Videojuegos. Dirigido a estudiantes de 5° básico a 4° medio. Cupo: 10 estudiantes por turno

7. **Google Earth** (*El Encuentro*)

Los estudiantes identificarán en Google Earth los recursos naturales más significativos de Chile y los asociarán a una zona geográfica del país. Dirigido a estudiantes de 5° a 7° básico. Cupo: 10 estudiantes por turno

8. Google Glass (Mejorando.la)

En esta muestra estilo taller, los estudiantes conocerán uno de los pocos ejemplares que existen en Latinoamérica de Google Glass, una pantalla con forma de lentes que funciona como asistente virtual, permitiendo al usuario comunicarse con su teléfono inteligente, sólo usando su voz.

Cupo: 10 estudiantes por turno

Desafíos y concursos

• Concurso de Cosplay

El concurso de cosplay se encuentra dirigido a alumnos tanto de enseñanza básica como enseñanza media que gusten de temáticas relacionadas a Comics, anime, manga, videojuegos y otros. Deberán asistir disfrazados del personaje que elijan pareciéndose lo más posible a éste.

Cupo: Estudiantes vestidos de personajes.

• Desafío de robótica

Equipos de máximo 3 participantes deberán programar un robot para que recorra un circuito en el menor tiempo posible.

Cupo: 20 equipos

Requisitos: Robot + notebook para programar robot + software para programar robot + cargadores y baterías de robot y notebook.

• Desafío de inglés

Los estudiantes tendrán 15 minutos para completar un set de actividades preseleccionadas utilizando la plataforma Little Bridge. Quienes obtengan los más altos puntajes competirán en una sesión final de 15 minutos para definir al ganador.

Cupo: 60 estudiantes

• Reportero Innovador

Los estudiantes participantes crearán una nota multimedia de algún tema de su interés de ExpoNauta (o de la muestra en general) a través del uso de su celular u otro dispositivo móvil con cámara, reportando, grabando, entrevistando y editando un breve video.

Cupo: 8 grupos de 3 integrantes cada uno.

Requisitos: Conocimientos en Moviemaker + Smartphone o dispositivo con cámara digital + cable de datos + cargadores y baterías del dispositivo con cámara.

• Desafío de Cómic

Los estudiantes participantes deberán crear una narración gráfica simple y breve sobre un tema que será propuesto durante el evento y trabajado junto a un compañero.

Cupo: 16 estudiantes.

Requisitos: Conocimientos en software gráficos o de edición de cómic como GIMP o Comic Life.

Llevar tableta digitalizadora c/cable conector a PC + lápices de trabajo + croquera u opcional.

• Concurso de inglés

Los estudiantes participarán en esta versión interactiva del juego "el colgado" poniendo a prueba sus conocimientos en inglés. Habrá distintas rondas clasificatorias para decidir el ganador.

Cupo: 150 estudiantes.

• TwitterNauta

Si tienes un smartphone, participa en el concurso de Twitter siguiendo a @enlaccessmineduc y usando el *hashtag* #exponauta el día de la actividad. Tus *tweets* participarán en un sorteo el día del evento (sólo para estudiantes).

Cupo: Estudiantes asistentes.

- **Concursos relámpago**

Durante el evento, algunos concursos exprés pondrán a prueba los conocimientos digitales de los estudiantes asistentes.

Cupo: Estudiantes asistentes.

Horarios Sala 3D

- **09:00 a 09:30 Sesión 1**

Video educativo "Mitosis"

- **09:45 a 10:15 Sesión 2**

Video educativo "Meiosis"

- **10:30 a 11:00 Sesión 3**

Video educativo "ADN"

- **11:15 a 12:15 Sesión 4**

Video educativo "Aterosclerosis" (Relacionado a la mala alimentación)

- **12:30 a 13:00 Sesión 5**

Video educativo "Efecto de medicamentos"