

**Sr. Vicerrector de Coordinación Institucional e Infraestructuras
COMISIÓN CAMPUS
UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA**

Asunto: Propuesta de Campamento Tecnológico y Huerto Ecológico Intergeneracional

Como responsables sindicales no sólo somos representantes de los trabajadores, sino que tenemos una responsabilidad mucho mayor con nuestra Universidad como Institución, con toda la Comunidad Universitaria y por extensión con toda la Sociedad.

La comunidad universitaria, con el objeto de poder conciliar nuestra vida familiar y académico/laboral, necesitamos que las Administraciones Públicas en general, y nuestra Universidad en particular, nos faciliten unas infraestructuras y servicios de calidad que acojan a nuestros menores y mayores dependientes, al menos, durante la jornada laboral.

Los Alumnos y P.D.I. de la UCO en general podrían realizar prácticas, estudios e investigación en estos Centros. Se podrían crear programas que fomenten el voluntariado social para promover un sentido de solidaridad intergeneracional, para lo que se aprovecharía el vivero que supone la comunidad universitaria

En la web <http://campusintergeneracional.encordoba.es> (actualmente en mantenimiento y redirigida provisionalmente a nuestro servidor en la UCO) se puede consultar toda la información **del Proyecto Campus Intergeneracional**. El proyecto se dividió en 3 fases: [Centro de Menores](#), [Centro Intergeneracional](#) y [Centro de Mayores](#). En el apartado [Histórico del Proyecto Campus Intergeneracional](#) y en la [Hemeroteca](#) se pueden consultar las actuaciones más importantes que se han hecho desde que se presentó en marzo de 2007.

En este caso, adjuntamos la Propuesta de un **Campamento Tecnológico en la UCO**, una propuesta novedosa que pretende enriquecer la oferta en periodo vacacional en materia de conciliación de vida familiar y laboral. Si la Universidad lo estima conveniente, la Comunidad Universitaria podría disponer este mismo verano de un servicio que permita que nuestros hijos e hijas puedan aprender y disfrutar Tecnología, formación y diversión son el fundamento de los programas de los Campamentos Tecnológicos. Destinado a participantes de hasta 16 años, pretende ser una respuesta a la demanda actual de actividades encaminadas al fomento de la creatividad, la innovación y el conocimiento de las nuevas tecnologías.

En este mismo proyecto se podría desarrollar, al menos en experiencia piloto, el [Huerto Ecológico Intergeneracional que se proyectó en 2012](#), por lo que también se presentará en el Taller sobre huertos ecológicos en el Campus de Rabanales. Se podría integrar en el contexto del *Campus Tecnológico/Escuela de Verano* con el objetivo de difundir el conocimiento y la aplicación de los sistemas de producción ecológica y promover el consumo de los productos agroalimentarios ecológicos. Los alumnos podrán adquirir conocimientos de forma integrada y globalizada y habilidades y estrategias de desarrollo personal y social.

Con el respaldo del compromiso de nuestra Universidad, seguimos manteniendo contactos con distintas entidades públicas y privadas.

Estos proyectos no están cerrados ni en su planteamiento ni en sus destinatarios, ya que, aunque nosotros lo presentamos como UGT, lo hacemos con la intención de que se sume el resto de la Comunidad Universitaria, así como trabajar conjuntamente con otras organizaciones sindicales que ya han mostrado disposición a hacerlo, construyendo la Universidad que todos queremos y necesitamos.

**Córdoba, 13 de abril de 2016
Antonio Lara González**

Propuesta de Campamento Tecnológico y Huerto Ecológico Intergeneracional

1.	EL PROYECTO CAMPUS INTERGENERACIONAL EN LA UCO	2
1.1.	FASES DEL PROYECTO CAMPUS INTERGENERACIONAL.....	4
2.	ESCUELA DE VERANO.....	5
2.1.	EN QUE CONSISTE LA ESCUELA DE VERANO.....	5
2.2.	NECESIDAD DE UNA ESCUELA DE VERANO.....	6
2.3.	A QUIEN VA DIRIGIDA.....	6
2.4.	OBJETIVOS GENERALES	6
2.5.	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	6
3.	CAMPAMENTO TECNOLÓGICO: UN PASO MÁS ALLÁ DE LA ESCUELA DE VERANO.....	7

1. EL PROYECTO CAMPUS INTERGENERACIONAL EN LA UCO

A modo de introducción, creemos necesario hacer un repaso a algunas cuestiones relevantes del "Proyecto de un Complejo Intergeneracional en la Universidad de Córdoba", aunque toda la información está publicada en <http://campusintergeneracional.encordoba.es/> (actualmente en mantenimiento y redirigida provisionalmente a nuestra web en la UCO)

En marzo de 2007 presentáramos el Proyecto de un Complejo Intergeneracional en la UCO, para la creación de dicho Complejo Intergeneracional en el Campus de Rabanales. El proyecto se dividió en 3 fases:

- [Centro de Menores](#)
- [Centro Intergeneracional](#)
- [Centro de Mayores](#)

Desde que [en mayo de 2007 presentamos públicamente el Proyecto de un Complejo Intergeneracional en la UCO](#), en todo momento hemos trasladado a la Universidad las distintas gestiones que venimos realizando, encontrando siempre en los equipos de gobierno disponibilidad para continuar trabajando por la consecución de la primera fase del Complejo Intergeneracional, el Centro de Educación Infantil.

La falta de entendimiento entre empresas privadas y Delegación de Igualdad y Bienestar Social en 2008, el proceso de adaptación tras el necesario cambio de competencias del Primer Ciclo de Educación Infantil (0 a 3

años) a la Consejería de Educación a principios de 2009 y la crisis económica son los principales responsables de que a la fecha no tengamos un Centro de Educación Infantil en el Campus de Rabanales.

El lunes 26 de abril de 2010 se publicó en el BOE: [Resolución de la Universidad de Córdoba por la que se convoca procedimiento abierto para la adjudicación de la explotación del Centro de Educación Infantil y Taller de Juego de la Universidad](#). Hemos participado activamente en su desarrollo, haciendo aportaciones que entendemos han sido recogidas en su mayor parte: [Sugerencias al Pliego del C.E.I.](#)

En cuanto a la fase 3 (el Centro de Mayores) siempre hemos obtenido por parte de los equipos de gobierno de la UCO disposición a estudiar su creación, aunque hasta la fecha no hemos conseguido arrancar un “Sí” definitivo.

Nuestro Rector José Carlos Gómez Villamandos, ha respaldado el Proyecto y propiciado que hayamos mantenido reuniones con miembros de su equipo que se han comprometido a trabajar por la creación de infraestructuras como el [Centro de Educación Infantil en el Campus de Rabanales](#). En 2009 hicimos una encuesta sobre el CENTRO EDUCACIÓN INFANTIL UCO: <http://www.uco.es/ugt/proyectocentros/index.php/es/proyecto-ci-en-la-uco/encuesta-y-resultados> y, posteriormente, la UCO realizó otra.

Hemos ofrecido nuestra colaboración a los responsables de la Facultad de Ciencias de la Educación que están proyectando un Centro de Educación Infantil en sus instalaciones y que podría dar respuesta a la Comunidad Universitaria del **Campus Menéndez Pidal**.

Debido a la dispersión de las Facultades del **Campus Centro**, y a la falta de espacio en sus propias instalaciones, hemos planteado que se lleguen a acuerdos con entidades educativas cercanas.

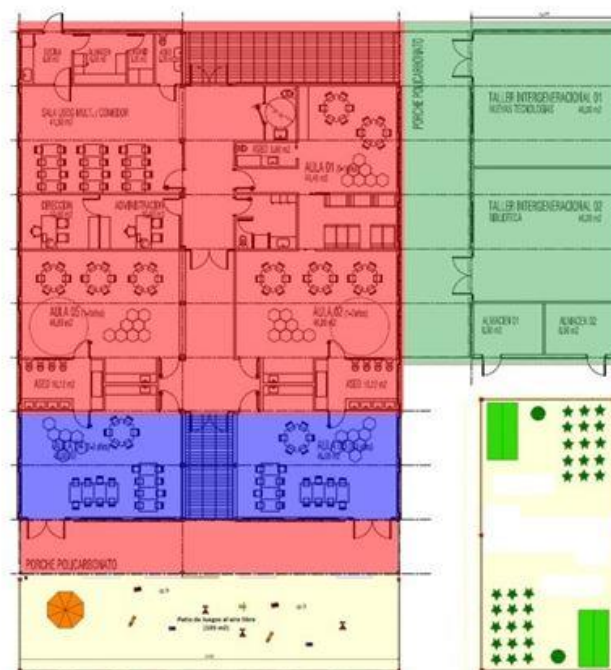
Con el respaldo del compromiso de nuestra Universidad, seguimos manteniendo contactos con distintas entidades públicas y privadas.

Por otra parte, hemos de agradecer que, desde distintas entidades, y muy especialmente desde la Delegación de la Consejería de Educación y la Red Intergeneracional, se nos está brindando el máximo apoyo posible.

Estos proyectos no están cerrados ni en su planteamiento ni en sus destinatarios, ya que, aunque nosotros lo presentamos como UGT, lo hacemos con la intención de que se sume el resto de la Comunidad Universitaria, así como el resto de sindicatos que ya han mostrado disposición a trabajar conjuntamente, construyendo la Universidad que todos queremos y necesitamos.

1.1. FASES DEL PROYECTO CAMPUS INTERGENERACIONAL

- **Centro de Menores:** Teniendo en cuenta la estructura mínima requerida por la normativa, el número de niños que hacen viable el proyecto empresarial propuesto se mueve en una horquilla de entre 41 y 156 menores.
 - **Centro de Educación Infantil de primer ciclo:** Será el centro en el cual los niños de edades comprendidas entre 0 y años asistirán de manera regular y periódica. Se impartirá la Educación Infantil, cuyo principio general y finalidad, es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los menores.
 - **Taller de Juegos:** Servicio complementario en el que se desarrollarán actividades pedagógicas de entretenimiento y juego para los niños y niñas atendidos en el Centro de Educación Infantil, de acuerdo con su desarrollo madurativo.
 - **Escuela Lúdica y Educativa / Campus Tecnológicos:** (fines de semana y vacaciones): Alternativa lúdica y educativa a la escuela tradicional para niños de hasta 16 años, en determinadas fechas, en función de la demanda, en fines de semana y en periodos vacacionales. Estos programas ya están implantados en varias universidades andaluzas que cierran sus instalaciones a los estudiantes en verano y las abren para acoger a los más pequeños.



■ C.E.I. Inicial
 ■ Ampliación de 2 unidades
 ■ Espacio Intergeneracional
META 1: CENTRO DE MENORES Y ESPACIOS INTERGENERACIONALES

- **Centro Intergeneracional:**
 - **Espacios Intergeneracionales:** Tendremos zonas en el interior y en el exterior del Centro de Educación Infantil que posibilitarán la realización de actividades que constituyan un punto de encuentro entre generaciones de forma programadas y con la participación de los familiares de los menores.

- **Programas Intergeneracionales:** Desarrollaremos programas con el fin de unir a varias generaciones en actividades planificadas con objeto de desarrollar nuevas relaciones y alcanzar objetivos específicos, permitiendo beneficiarse y aprender los unos de los otros. Serán un vehículo de Educación Cívica que no solo afectarán a los individuos que participen en ellos, sino que afectarán a todo el sistema social.
- **Centro de Mayores:** Hemos planteado unas infraestructuras necesarias para una Residencia para Personas Mayores con 50 plazas y a su vez dar cabida a 20 personas más en la Unidad de Estancia Diurna.
 - **Unidad de Estancia Diurna:** Sería un entorno apropiado para hacer frente al desafío que la dependencia plantea a la persona dependiente, a su familia y a la comunidad, sirviendo de apoyo a los equipos de atención primaria y a la coordinación y aprovechamiento adecuado de los recursos socio-sanitarios disponibles.
 - **Residencia para Persona Mayores:** Ofrecería atención integral y vivienda permanente a personas mayores de 60 años que, por su dependencia no puedan ser atendidos en sus propios domicilios y necesitan de estos servicios.

2. ESCUELA DE VERANO

Una vez finalizado el curso escolar llega el largo período estival para los niños, la mayoría de los padres se encuentran en la situación, de no saber cómo distribuir de la forma más adecuada todo ese tiempo libre y cómo conciliar la educación, atención y cuidado de sus hijos con su trabajo. Las vacaciones escolares no siempre coinciden con las vacaciones laborales de sus familias.

De la necesidad de dar una solución a estas inquietudes se plantea el proyecto de crear una Escuela de Verano en la que los niños puedan a través del juego, los deportes, talleres de manualidades, talleres de naturaleza... repasar de forma amena y divertida y de poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el curso, en un clima de cooperación, participación, creación y flexibilidad que fomente la autoestima, la superación personal, el respeto y la integración de todos los niños.

2.1. EN QUE CONSISTE LA ESCUELA DE VERANO

La Escuela de Verano es una serie de actividades de tiempo libre, pero no por ello deja ser educativa. Es un programa completo de actividades, juegos y talleres, en el que los niños pueden disfrutar y divertirse; en ellas se realizan programaciones y ambientaciones adaptadas a los diferentes niveles madurativos, a sus gustos e inquietudes, con los que los niños se sienten involucrados mientras se relacionan y conocen a compañeros de su edad.

Es un sano planteamiento de los tiempos libres del verano de nuestros hijos donde se contempla el binomio “diversión-aprendizaje”, ya que, en la vida, ningún momento puede dejar de ser tiempo de aprender.

2.2. NECESIDAD DE UNA ESCUELA DE VERANO

En nuestra sociedad actual, se plantea un modelo familiar en continua evolución. Hay familias monoparentales y familias con dos cónyuges. En ambos casos la necesidad de cubrir las necesidades económicas con suficiencia exige la ausencia del hogar del único padre/madre (familias monoparentales) o de ambos, durante la jornada laboral.

Estos y otros factores hacen que se convierta en un problema, para los padres, los largos periodos vacacionales que contempla nuestro actual sistema educativo para los niños, ya que resulta complicado ocuparles el tiempo disponible mientras los padres trabajan

La Escuela de Verano es un proyecto que surge para dar respuesta a la necesidad de educar, cuidar y atender a los niños en el periodo de vacaciones escolares de éstos, en el que los padres deben trabajar. Se trata de facilitar la conciliación de la vida familiar y laboral de los padres durante las vacaciones de sus hijos.

Por todo ello, pensamos que la Escuela de Verano es un recurso imprescindible para los niños y sus familias.

2.3. A QUIEN VA DIRIGIDA

El alumnado al que va dirigido el proyecto es todo aquel que se encuentra en Educación Infantil y Primaria, es decir, de 3 a 12 años ambos incluidos.

2.4. OBJETIVOS GENERALES

Con el desarrollo de una Escuela de Verano se pretende conciliar la vida laboral y familiar de las familias durante el periodo vacacional de sus hijos.

Se pretende dar una alternativa diferente para el tiempo libre y responder a la demanda de los padres ofreciéndoles un lugar de ocio, diversión y aprendizaje para sus hijos en las vacaciones de verano.

Y por supuesto, conseguir que los niños disfruten del verano, conociendo y relacionándose con otros compañeros de su edad y disfrutando de las actividades, participando en las mismas y sintiéndose los protagonistas de ellas.

2.5. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Los niños obtendrán números beneficios como son los siguientes:

- Desarrollar sus habilidades manuales y la creatividad con la realización de talleres.
- Desarrollar sus habilidades motrices con la realización de juegos dinámicos y deportivos y en pistas de psicomotricidad.
- Interiorizar rutinas escolares valorando y respetando las normas grupales y horarios.
- Consolidar aprendizajes escolares de números, colores, formas, lectura de letras...
- Realizar ejercicios de memorización sencillos y de expresión de sentimientos y emociones acordes a sus edades.
- Inculcar en los niños hábitos y/o actitudes tales como el orden, la limpieza, la responsabilidad en el cuidado de los materiales y espacios que usan.
- Fomentar el trabajo en equipo
- Conocer y ejercitar pautas elementales de convivencia.
- Generar actitudes de respeto.
- Concienciar a los alumnos de la importancia de cuidar el medio ambiente a través de un taller medioambiental realizando actividades que fomentan el reciclaje.
- Disfrutar de la realización de juegos dirigidos variados y talleres sencillos y actividades musicales.
- Fomentar la creatividad, la imaginación y la expresión corporal.

3. CAMPAMENTO TECNOLÓGICO: UN PASO MÁS ALLÁ DE LA ESCUELA DE VERANO

Tecnología, formación y diversión son el fundamento de los programas de los Campamentos Tecnológicos. Destinado a participantes de hasta 16 años, pretende ser una repuesta a la demanda actual de actividades encaminadas al fomento de la creatividad, la innovación y el conocimiento de las nuevas tecnologías.

Los Campamentos Tecnológicos son una propuesta novedosa que pretende enriquecer la oferta en periodo vacacional en materia de conciliación de vida familiar y laboral. Un programa implantado en Universidades que cierran sus instalaciones a los estudiantes en verano y las abren para acoger a los más pequeños. Creemos que este servicio, como el resto de los de nuestra Universidad, los debe prestar personal propio.

Teniendo en cuenta lo urgente de que se presten estos servicios, ya que estamos a mediados de abril, adjuntamos dossier presentación de la entidad *GDS Educación y Ocio*, que a través de su proyecto BUHO, ofrece un programa de actividades muy completo en varias universidades andaluzas: en la Universidad de Sevilla, en la Universidad de Málaga y en la Universidad de Cádiz.

Sus responsables están interesados en mantener una entrevista para explicar el programa, sus posibilidades y necesidades en función de las diferentes modalidades y carreras ofertadas en la universidad.

Actualmente los precios (PVP) a los que suele salir el campamento según la modalidad y el Convenio con las diferentes Universidades ronda entre los 70 euros y 99 euros la semana de 5 días (de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas con posibilidad de dejar a los niños a partir de las 8:30 y salir hasta las 14:30 horas).

En algún centro también se oferta servicio de comedor ampliando la posibilidad de recoger a los participantes hasta las 15:00 horas utilizando algunos de los propios comedores universitarios y acordando un precio reducido por grupo para que a los padres les salga económico.

El montaje y preparación de las instalaciones se realizaría al menos un día antes del comienzo del programa y las fechas recomendables para realizar el mismo este verano serían en periodo laboral y no escolar (también puede ofertarse en “Navidades” y “Semana Santa”).

Disponen de un sistema de inscripción que permite la adjudicación automática de plaza por orden de inscripción y el pago por pasarela bancaria. El sistema es lo suficientemente autónomo para dar cobertura integral al programa sin que a la universidad le suponga un esfuerzo extra. Se encargan de la difusión al público en general (a la comunidad universitaria suele dirigirse la propia universidad, teniendo prioridad), coordinación y ejecución del servicio de forma integral coordinados de forma permanente con la propia universidad.

Algunos de los beneficios para la propia universidad al implantar el programa son:

- La oferta de un programa de conciliación para los participantes y sus familias
- Integrar a los alumnos de las diferentes facultades como posibles monitores del programa, ofreciéndoles en muchos casos una primera experiencia laboral.
- Ser un escaparate para los propios Centros para la captación de futuros alumnos. Los alumnos de entre 15 y 16 años que participan en el programa están eligiendo en su centro ordinario asignaturas para encauzar sus estudios hacia una rama u otra. Se convierte por lo tanto en un programa también de orientación vocacional.

A modo orientativo, en el siguiente enlace está disponible toda la información de la Universidad de Sevilla referente a precios, horarios, actividades, menús del comedor, etc.:

http://www.gedese.net/proyecto.php?seccion=pb_pedagogia

NOTA: SE ADJUNTA DOSSIER PRESENTACIÓN DE CAMPAMENTOS TECNOLÓGICOS MINDTECH

Un cordial saludo,

Antonio Lara
antonio.lara@uco.es
619291686

MINDTECH®
— CAMPAMENTOS TECNOLÓGICOS —



MINDTECH

CAMPAMENTOS TECNOLÓGICOS

En GDS Gestión de Servicios Educativos S.L., trabajamos en colaboración con diferentes Universidades y Entidades por ofrecer día a día servicios educativos de calidad, adecuados a los objetivos y contenidos propios de las diferentes etapas educativas.

A través de nuestros programas pretendemos, con una vocación de servicio, contribuir con proyectos innovadores a la oferta cultural y educativa actual que permitan además colaborar en la orientación vocacional.

¿Qué es MINDTECH Campamentos Tecnológicos?

Tecnología, formación y diversión son el fundamento del programa MINDTECH Campamentos Tecnológicos. Destinado a participantes de 8 a 16 años, pretende ser una respuesta a la demanda actual de actividades encaminadas al fomento de la creatividad, la innovación y el conocimiento de las nuevas tecnologías.

Presentamos a través del programa MINDTECH Campamentos Tecnológicos una propuesta novedosa que pretende enriquecer la oferta en periodo vacacional en materia de conciliación de vida familiar y laboral.

Un programa implantado en Universidades que cierran sus instalaciones a los estudiantes en verano y las abren para acoger a los más pequeños.

Metodología

MINDTECH Campamentos Tecnológicos concibe al participante como el único y auténtico protagonista a través de una metodología activa, que pretende generar una atmósfera que permita a niños, niñas y jóvenes ir descubriendo por sí mismos nuevos conceptos con la ayuda de sus monitores.

El proyecto se concreta en el uso, por parte de los participantes, de estrategias que les sean útiles a la hora de estructurar sus ideas y tareas: generación de ideas, trabajo en equipo y definición de secuencias de pasos a realizar para llegar a un objetivo. Todo ello en un ambiente lúdico y educativo.





MINDTECH

CAMPAMENTOS TECNOLÓGICOS

Objetivos

- Ofrecer un servicio innovador de ocio alternativo con un importante aprendizaje subyacente. A través de un programa de calidad, que permita a los participantes experimentar y aprender sobre campos tales como la Robótica, la Arquitectura, la Ingeniería, el Arte y el Diseño de Videojuegos en el marco incomparable de un campamento de verano.
- Aproximar la oferta educativa a las nuevas demandas y expectativas de niños, niñas y jóvenes.
- Contribuir al desarrollo formativo de los participantes mediante un proyecto que garantice una cobertura educativa, formativa y de ocio fuera del centro escolar en edades que precisan aún de un importante tutelaje formativo.

ALGUNAS MODALIDADES PROPUESTAS:

ROBÓTICA

Durante una semana, los participantes desarrollarán su creatividad mientras aprenden los fundamentos más básicos de la programación y la robótica. El campus permitirá a los participantes un acercamiento a la tecnología de un modo divertido montando y programando robots para superar los retos que se les propongan.

Los participantes en el campus resolverán diariamente un “mini reto” que tendrán que superar. Durante este emocionante campamento, con el apoyo de los monitores, los participantes se convertirán por unos días en jóvenes ingenieros que, trabajando en equipo, tratarán de resolver problemas reales, todo ello en un ambiente lúdico, de colaboración y compañerismo.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés en las nuevas tecnologías.

Robótica I. MINDSTORMS. (8 a 11 años)

Para crear los robots se utilizará la tecnología Lego Mindstorms NXT 2.0, con motores de movimiento, sensores ultrasónicos: de tacto, de color... así como el apoyo de un equipo informático.

Robótica II. ARDUINO. (12 a 16 años)

Los participantes montarán su robot desde cero gracias a los kits BQ, con el que además de aprender a programar se iniciarán en la electrónica conectando los diferentes componentes a la placa Arduino.





ROBÓTICA

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

El Viernes se ofrece a los padres y madres la posibilidad de entrar en las instalaciones a comprobar el nivel alcanzado por los participantes manejando los robots en el **OPEN DAY**.

9'00h- 9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h- 9'30h	Introducción al Desafío del Día
9'30h-10'15h	Montaje y Programación
10'15h-11'00h	¡A por el desafío! Nos reuniremos por equipos para analizar el problema y plantear una solución
11'00h-11'15h	Puesta en común de logros alcanzados
11'15h-11'45h	Descanso
11'45h-12'30h	Continuación del Desafío
12'30h-12'45h	Puesta en común del desafío del día
12'45h-13'45h	La Gran Competición
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Diseño y programación de videojuegos

Durante estos días, los participantes desarrollarán su creatividad mientras aprenden los fundamentos más básicos de la programación. Las actividades se desarrollarán en torno a temas o historias que los niños y niñas elijan por sí mismos. Dispondrán de un banco de ideas que les podrá servir como pista. Ese tema o idea será el eje de un proyecto que abarcará toda la semana.

Utilizarán un lenguaje de programación que facilite crear sus propias historias interactivas, animaciones, juegos, música y arte, destinado principalmente a explorar y experimentar con los conceptos de programación de ordenadores mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica.

Diariamente se realizarán pequeñas actividades básicas que les ofrezcan nuevos recursos a utilizar en sus proyectos. Al final de la semana habrán sido capaces de plasmar toda esa información e imaginación en un programa informático.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés en las nuevas tecnologías.





Diseño y programación de videojuegos

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

9'00h-9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h-9'30h	Introducción al proyecto del día
9'30h-10'15h	Técnicas de programación informática
10'15h-11'15h	Empieza la aventura de programar Los niños y niñas se reunirán por equipos para programar el reto del día, de cara al videojuego que crearán durante la semana
11'00h-11'30h	Puesta en común de lo realizado y herramientas para programar
11'30h-12'00h	Descanso
12'00h-13'00h	Programamos nuestro videojuego Aplicaremos las nuevas técnicas conseguidas a nuestro proyecto
13'00h-13'30h	Visualización de lo conseguido en el día
13'30h-13'45h	Ejemplos de videojuegos
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Edades: De 8 a 16 años.



DISEÑO DE APP'S PARA MÓVILES ANDROID

Durante 4 días los participantes desarrollarán diferentes juegos y aplicaciones para teléfonos móviles o tablets con sistema Android. Aunque no tengan ningún tipo de experiencia ni conocimientos previos de programación, nuestros participantes conseguirán desarrollar sus propios juegos o aplicaciones, gracias a Appinventor (una intuitiva plataforma desarrollada por Google).

Con ayuda de los monitores, los participantes se convertirán en diseñadores y programadores de sus propias app's. De forma muy visual y a partir de un conjunto de herramientas básicas, los participantes podrán ir enlazando una serie de bloques para crear aplicaciones que luego podrán utilizar en su móvil o tablet android.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés por el mundo de los videojuegos.

DISEÑO DE APP'S PARA MÓVILES ANDROID

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

Edades: De 12 a 16 años.

9'00h- 9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h- 9'30h	Introducción del día
9'30h-10'15h	Propuesta de programación
10'15h-11'00h	Analizandos la app del día: Necesidades y requisitos para el programa
11'00h-11'15h	¡Manos a la obra! Nos lanzamos a la aventura de programar
11'15h-11'45h	Descanso
11'45h-12'30h	Continuación del Desafío
12'30h-13'45h	Puesta en común del desafío del día
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Durante esta semana, los participantes desarrollarán su creatividad mientras conocen el mundo que se esconde detrás de las cámaras. El campus permitirá un acercamiento a las nuevas tecnologías de la producción audiovisual mediante la creación de un cortometraje.

Edades: De 8 a 16 años.

Con ayuda de los monitores, los participantes se convertirán en un equipo de producción que tendrá que elegir la temática de su propio cortometraje.

Aprenderán a grabar con cámaras profesionales y verán las posibilidades que tienen a la hora de editar estas grabaciones. Expresarán su creatividad a través de herramientas audiovisuales y aprenderán paso a paso los elementos de la producción audiovisual, incluyendo la pre-producción, el trabajo con las cámaras y la edición final. Descubrirán que hacer un cortometraje es incluso más divertido que verlo.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés en las nuevas tecnologías.





PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

9'00h-9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h-9'30h	Introducción al proyecto del día
9'30h-10'00h	Técnicas de grabación y edición
10'00h-11'15h	Cámara y acción Los niños y niñas se reunirán por equipos para grabar el material temático del día
11'15h-11'30h	Puesta en común y organización para la producción
11'30h-12'00h	Descanso
12'00h-13'15h	Producción de material cinematográfico Pasaremos a la parte más técnica de producir el material que hemos creado durante la mañana
13'15h-13'45h	Visualización de lo conseguido en el día
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Edades: De 8 a 16 años.

INGENIERÍA AERONAÚTICA

Durante esta semana se propone la temática ingeniería aeronáutica como una atractiva propuesta que permitirá a los participantes desenvolverse poniendo en práctica teorías, conocimientos y procesos tecnológicos. Diseñarán y construirán artefactos capaces de volar, como los aviones y cohetes, y los instrumentos en los cuales se apoya la navegación aérea.

¿Qué se pretende con esta propuesta?

- Comprender y estudiar principios físicos como la gravedad aplicada a cuerpos en movimiento.
- Generar interés en aprender, en un grado de iniciación, el funcionamiento de máquinas con alto desarrollo tecnológico y mecánico.

Los participantes se introducirán en la ingeniería aeronáutica a través de un recorrido histórico comenzando con las primeras ideas de volar desarrolladas hacia el año 1500 de Leonardo Da Vinci .

Se desarrollará la semana a través de actividades y talleres sencillos que ejemplifiquen los principios básicos que intervienen en el vuelo de un artefacto y de la mano de profesionales del sector que nos introducirán en el mundo de la aviación.

La construcción de un cohete hidráulico en todas sus fases (estructura, estabilizadores, sistemas y plataforma de lanzamiento, alerones, sistema de protección en el aterrizaje) y las correspondientes pruebas de lanzamiento trasladarán a los participantes a un emocionante campo de la ciencia como es la ingeniería de una manera sencilla y divertida.

A todo esto se añadirá una sesión inicial de prevención y seguridad que permitirá a los asistentes actuar correctamente durante el transcurso de todas las actividades.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés en las nuevas tecnologías.





INGENIRÍA AERONAÚTICA

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

9'00h-9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h-9'30h	Introducción al proyecto del día
9'30h-10'00h	Seguridad, técnicas e historia de la aviación
10'00h-11'30h	Desarrollo del proyecto
11'30h-12'00h	Descanso
12'00h-12'30h	Master Class
12'30h-13'45h	Segunda fase desarrollo proyecto del día.
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

El último día del campamento se realizará una salida para realizar las pruebas de lanzamiento.

Edades: De 12 a 16 años.

DEBATE, JUICIOS Y ORATORIA

Durante una semana los jóvenes asistentes se formarán en oratoria, participarán en un juicio simulado y en un debate moderado por profesionales del derecho, analizarán una sentencia curiosa, podrán visitar un juzgado de primera instancia, un despacho profesional de renombre y recibir la visita de un gran orador de actualidad.

A lo largo de una semana completa, los jóvenes participantes se enfrentarán a diferentes actividades por equipos que les formarán en el mundo de la oratoria de una manera amena y divertida. Conceptos tales como la importancia de una buena investigación a la hora de preparar un debate, la selección, análisis y síntesis de la información, el trabajo en equipo y una buena puesta en escena serán los ingredientes fundamentales para salir airosos en un debate.





DEBATE, JUICIOS Y ORATORIA

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

9'00h-9'15h	Presentación y momento de grupo.
9'15h-9'30h	Introducción al proyecto del día.
9'30h-11'30h	Primera fase actividad del día.
11'30h-12'00h	Descanso
12'00h-12'30h	Master Class
12'30h-13'45h	Segunda fase desarrollo actividad del día.
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Podrán realizarse salidas fuera de las instalaciones relacionadas con las actividades desarrolladas.

Edades: De 12 a 16 años.

ARTES PLÁSTICAS: ESCULTURA, PINTURA Y DIBUJO

Durante esta semana, se abordará el conocimiento práctico de técnicas tradicionales y actuales relacionadas con la pintura, el modelado y el dibujo.

Durante una semana nuestros jóvenes artistas disfrutarán de unas inolvidables jornadas en las que alternarán todos los días distintos talleres usando diferentes técnicas y materiales:

- Taller de modelado: Usando el barro y un caballete de modelado como elemento principal del taller nos enfrentaremos al reto de disfrutar de esta noble materia durante 1 hora y media cada día.
- Taller de pintura: Durante 1 hora y media todos los días, disfrutaremos de un taller de expresión pictórica (pintura) . Con un caballete, lienzos, tablas, papel, acrílicos y otros recursos, experimentaremos la emoción de expresarnos sobre un soporte vertical.
- Taller de dibujo: Otra hora y media de taller, complementarán la jornada ofreciéndonos la oportunidad de experimentar con otros materiales tales como el carboncillo, la sanguina, el grafito y otros recursos.

Se realizarán actividades en el interior y en el exterior de las instalaciones.

Con ayuda de los monitores, los participantes comenzarán a descubrir al artista que llevan en su interior.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sea interés por el ámbito artístico.

Edades: De 8 a 16 años.



ARTES PLÁSTICAS: ESCULTURA, PINTURA Y DIBUJO

Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

El Viernes se ofrece a los padres y madres la posibilidad de entrar en las instalaciones a comprobar el nivel alcanzado por los participantes manejando los robots en el **OPEN DAY**.

9'00h- 9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h- 9'30h	Ilustración digital
10'45h-11'15h	Descanso
11'15h-12'45h	Pintura
12'45h-13'45h	Escultura
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida



ARQUITECTURA

Durante esta semana, los participantes compartirán con sus compañeros el interés por la arquitectura participando en actividades de diseño, maquetación, simulaciones, dibujo, etc. Nuestros jóvenes aspirantes a arquitectos/as se enfrentarán durante toda la semana a un emocionante proyecto donde desarrollarán su creatividad y aprenderán a colaborar y comunicarse con sus compañeros.

Con ayuda de los monitores, los participantes pondrán a prueba sus habilidades e ingenio participando en un variado programa de actividades y convirtiéndose en un equipo a cargo de la construcción o rehabilitación de un edificio.

- Nos adentraremos en el mundo de la arquitectura a partir de obras de importantes arquitectos como puede ser La Casa Farnsworth de Mies Van Der Rohe.
- Aprenderemos a enfrentarnos a un proyecto en el que interpretaremos planos y los plantearemos en formato digital.
- Participaremos en emocionantes talleres en el taller Fab Lab
- Crearemos nuestra maqueta del proyecto planteado.

Nos adentraremos en el campo de la ingeniería a través de interesantes talleres y actividades que nos presentarán conceptos relacionados con la tensión, el peso, etc. y otros conceptos que se utilizan en cualquier construcción.

No se establecen requisitos previos para este Campus, que no sean una imaginación activa y el interés por el mundo de la arquitectura e ingeniería.



ARQUITECTURA

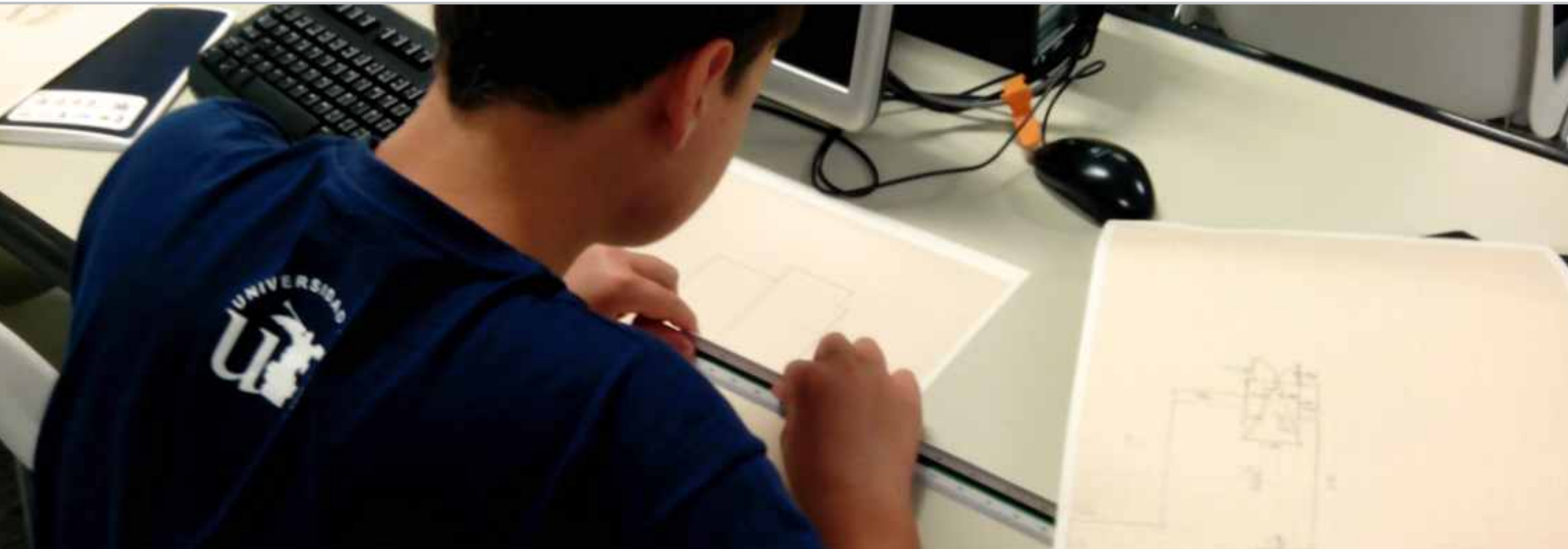
Horario y planning del día

Aunque cada día las actividades son diferentes, todos los días en **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** tienen una misma estructura según la temática

El Viernes se ofrece a padres y madres la posibilidad de entrar en las instalaciones a comprobar el nivel alcanzado por los participantes y las maquetas realizadas.

9'00h- 9'15h	Presentación y momento de grupo
9'15h- 9'30h	Introducción al programa del Día
9'30h-10'45h	Diseño, maquetación, construcción, etc.
10'45h-11'00h	¡Puesta en común!! Nos reuniremos por equipos para analizar lo desarrollado.
11'00h-11'30h	Descanso
11'30h-13'30h	Continuación del Proyecto
13'30h-13'45h	Puesta en común del día
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Edades: De 8 a 16 años.



EMPRENDEDORES

A lo largo de una semana plantearemos diferentes talleres y encuentros con profesionales de diferentes sectores emergentes (Start Up) que permitan a los participantes acercarse al mundo de la Empresa, trabajar el espíritu emprendedor y la toma de decisiones.

Durante la emocionante semana los jóvenes participantes analizarán operaciones de actualidad y noticias financieras, participarán en un taller de finanzas, un taller de marketing, un taller de patentes, un taller de RRHH y plantearán la base de un modelo de empresa responsable.

Se complementará la semana con invitados de excepción del mundo de la empresa que compartirán con los participantes su experiencia vital.

Horario y planning del día

9'00h-9'15h	Presentación y momento de grupo.
9'15h-9'30h	Introducción al proyecto del día.
9'30h-11'30h	Primera fase actividad del día.
11'30h-12'00h	Descanso
12'00h-12'30h	Master Class
12'30h-13'45h	Segunda fase desarrollo actividad del día.
13'45h-14'00h	Conclusión y despedida

Podrán realizarse salidas fuera de las instalaciones relacionadas con las actividades desarrolladas.

Edades: De 12 a 16 años.



Aspectos Técnicos

Lugar de desarrollo propuesto:

Instalaciones dependientes de la propia Universidad u otras que puedan tener disponibles.

Instalaciones precisas:

Aula/s climatizadas. No se requiere proximidad entre ellas.

Otros equipos o materiales propios de las diferentes facultades según el programa.

Fechas y horarios:

Durante el mes de julio en horario de mañana de 8:30 a 14:30 horas de lunes a viernes.

Destinatarios directo del servicio:

Alumnos con edades comprendidas entre 8 y 16 años.

Nº de plazas ofertadas:

Se oferta un máximo de 25 plazas por grupo (a concretar el máximo establecido según instalaciones, etc.) Se establecen turnos de participación ofreciendo un sistema de reservas online gestionado por GDS Educación y Ocio o la propia Universidad.



Entidades colaboradoras

A través de Master Class o de videoconferencias con los participantes algunas entidades colaboran de forma activa en MINDTECH Campamentos Tecnológicos.



Videoconferencia con Zinkia



attitude makes the difference

Master Class Everis



Master Class Cisco

Algunas de las entidades colaboradoras

de ediciones anteriores:



attitude makes the difference



Promoción e imagen de las actividades

La imagen de **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** en la Universidad es parte sustancial del programa educativo. Se ofrece una línea de diseño de **MINDTECH Campamentos Tecnológicos** y logotipo de la Universidad en lo referente a uniformes de los monitores, credenciales, camisetas de los participantes, etc.

Camiseta
participante

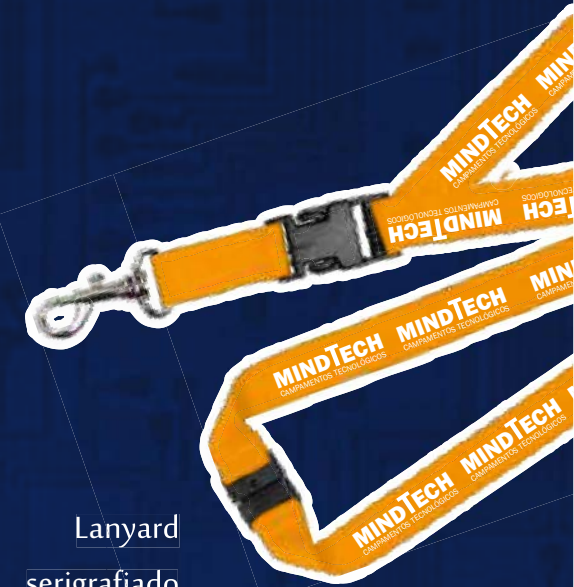


Uniforme
Monitor

Credencial identificativa



Lanyard
serigrafiado



Calidad

GDS Gestión de Servicios S.L mantiene un claro compromiso con la prestación de servicios educativos de calidad, adaptados a los objetivos y contenidos propios de las diferentes etapas evolutivas y a las distintas realidades sociales.

En este sentido, está orgullosa de contar con la certificación en el Sistema de Gestión de Calidad (Norma ISO-9001) y el certificado en conciliación e igualdad (modelo de Empresa Familiarmente Responsable). Compromisos que esperamos ayuden a aumentar la satisfacción de clientes, colaboradores y empleados.



Nuestros monitores y monitoras

Nuestro personal es especialista en el campo la educación no formal. Se establecen el ratio de 1 monitor por cada 13 participantes.

Garantía de calidad

La Universidad de Sevilla, la Universidad de Málaga, la Universidad de Cádiz, Ayuntamientos como el de Sevilla, Tomares, Dos Hermanas, etc., el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, la Fundación Valentín de Madariaga, la Cátedra MP de la Universidad de Sevilla, la Comisión Europea, la Fundación RACC, la Fundación La Caixa, la Fundación Progreso y Salud, el Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico (IAPH) y el Museo Arqueológico de Sevilla, son ejemplos de entidades que confían en la metodología empleada.



Universidad de Sevilla



Centro Andaluz de Arte Contemporáneo



Fundación Progreso y Salud



Fundación LA CAIXA



Fundación RACC



IAPH Y FICA.



Fundación Valentín de Madariaga y Cátedra MP de la Universidad de Sevilla

Medidas de Seguridad

La seguridad en todas las actividades es un punto prioritario para GDS Gestión de Servicios S.L. Durante todas nuestras actividades contamos con medidas dirigidas a prevenir posibles riesgos y a responder adecuadamente en caso de accidentes.

Así mismo, GDS Gestión de Servicios, S.L. tiene suscrita una póliza de seguros de responsabilidad civil con la entidad Atlantis Seguros por valor de 600.506,05 €

Destacamos:

- Evaluación inicial del lugar de desarrollo, delimitación y señalización.
- Monitor técnico en socorrismo y primeros auxilios.
- Ficha de evaluación de riegos de cada actividad, evitando el uso de productos y materiales agresivos.
- Vehículo de apoyo permanente en el centro y botiquín.
- Seguro individual de accidentes y responsabilidad civil por cada participante, con la entidad Atlantis Seguros.



Organiza:



GDS Educación, Formación y Ocio S.L.
C/ Asunción , 63. C.P.:41011
gedese@gedese.net / www.gedese.net
Telef. 954 28 55 92

