COITIVIGO
Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos Industriales de Vigo

C/ Venezuela, 37 - 1º - 36203 VIGO
Tfno.: 986 43.17.93 - WhatsApp: 604 087 327
e-mail: coitivigo@coitivigo.es
web: www.coitivigo.es

Campamento Infantil de Verano Multiactividad

Ajedrez, Microsatélites, Ciberseguridad y bienestar digital en videojuegos y comunidades online y Robótica

Martes 28 a jueves 30 de julio, de 9:30 a 14:00 horas

Dentro del marco de las actividades organizadas por COITIVIGO y dirigidas a un público infantil, hemos organizado un **Campamento Infantil de Verano Multiactividad**, en este caso **dirigido a niños/as entre 9 y 14 años,** en el local social del Colegio sobre la temática de **Ajedrez, Microsatélites, Ciberseguridad y bienestar digital en videojuegos y comunidades online y Robótica.**

La descripción de las actividades a realizar se detalla en las siguientes páginas.

Fecha/Horario:	Martes 28 a jueves 30 de julio, de 9:30 a 14:00 horas
Duración:	Cuatro horas por sesión, más 30 min. de descanso sobre las 11:30 h.
Lugar:	Salón de Actos de COITIVIGO. C/ Venezuela nº 37, 1º – Vigo.
Participantes:	Máximo 14 participantes, con edades entre 9 y 14 años.
Inscripción:	**GRATUITA**. **Plazo: hasta el lunes 26 de julio de 2026**.

Se realizará a través de la Web de COITIVIGO (https://coitivigo.es/) en el apartado "**Formación".**

Formulario de inscripción:

https://www.coitivigo.es/camp-verano-2026

Notas:

- Se ofrecen **14 plazas** (por riguroso orden de inscripción) a **hijo/as, nieto/as, sobrinos/as y familiares de personas colegiadas**, priorizando aquellos que no hubiesen participado en actividades anteriores, considerando casos de conciliación familiar en su caso, y abriendo la oferta en caso de que quedasen plazas libres.
- Durante el descanso se ofrecerán **bebidas** a los participantes.
- No es necesario que los participantes traigan material alguno.
- Los padres/madres/tutores deberán identificar previamente (en el formulario de inscripción) a la persona que traerá al menor a la actividad y a la que lo recogerá a su finalización.

Jorge Cerqueiro Pequeño - Decano

COITIVIGO
Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos Industriales de Vigo

C/ Venezuela, 37 - 1º - 36203 VIGO
Tfno.: 986 43.17.93 - WhatsApp: 604 087 327
e-mail: coitivigo@coitivigo.es
web: www.coitivigo.es

Programa de aprendizaje de ajedrez
Martes, 28 de julio. 4 horas.

Destinatarios

Actividad dirigida a niños y niñas de entre 9 y 14 años, con un máximo de 14 participantes, que ya posean conocimientos básicos del juego (movimiento de las piezas y reglas fundamentales).

Duración

2 horas de sesión, 30 minutos de descanso y otras 2 horas de sesión.

Objetivos

- Reforzar los conocimientos básicos del ajedrez.
- Comprender los principios fundamentales de apertura, desarrollo, ataque y defensa.
- Mejorar la capacidad de cálculo y resolución de problemas.
- Familiarizarse con la notación algebraica y el uso del reloj de ajedrez.
- Fomentar el respeto, la concentración y el espíritu deportivo.

Desarrollo de la actividad

Monitor: Juan José Blas Valverde

Primera sesión (2 horas)

- Presentación del profesor y de los participantes.
- Breve introducción al ajedrez mediante tablero mural.
- Evaluación inicial para conocer el nivel de los alumnos.
- Formación de parejas con un nivel de juego similar.
- Recordatorio de las reglas básicas y aspectos a tener en cuenta antes de comenzar una partida.
- Explicación de conceptos fundamentales:
  - Principios de apertura.
  - Desarrollo de las piezas.
  - Estrategias básicas de ataque y defensa.
  - Ejemplos de jaque mate y combinaciones sencillas.
- Partidas prácticas entre los alumnos para aplicar los conceptos trabajados.

Descanso (30 minutos)

Segunda sesión (2 horas)

- Introducción a la notación algebraica y cumplimentación de una planilla de juego.
- Uso del reloj de ajedrez y control del tiempo durante las partidas.
- Resolución de problemas tácticos adaptados al nivel del grupo.
- Análisis comentado de una partida, destacando aciertos y errores habituales.
- Si el tiempo lo permite, organización de un mini torneo de partidas rápidas entre los participantes.

Normas de funcionamiento

- Mantener una actitud de respeto hacia el profesor y los compañeros.
- Procurar guardar silencio durante las partidas para favorecer la concentración.
- Levantar la mano para intervenir o formular preguntas.
- Cuidar el material de juego y las instalaciones.
- Aceptar los resultados con deportividad y respeto.



COITIVIGO
Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos Industriales de Vigo

C/ Venezuela, 37 - 1º - 36203 VIGO
Tfno.: 986 43.17.93 - WhatsApp: 604 087 327
e-mail: coitivigo@coitivigo.es
web: www.coitivigo.es

Taller divulgativo: "Construye tu misión espacial"
Miércoles, 29 de julio. 2,5 horas.

Destinatarios

Actividad dirigida a niños y niñas de entre 9 y 14 años, con un máximo de 14 participantes.

Objetivo

El objetivo es una experiencia práctica en la que el grupo diseña su propia misión espacial y manipula hardware real del proyecto de UVigo Spacelab.

Se trata de un formato basado en aprendizaje activo ("learning by doing"), no en exposición unidireccional, estructurado para sostener la atención de un grupo de edades heterogéneas mediante cambios de actividad cada pocos minutos.

Estructura

- Presentación de UVigo SpaceLab
- ¿Qué hace un satélite? (arranque y preguntas)
- Construye tu misión espacial (3 equipos, checklist guiada)
- Maqueta física de estructura CubeSat: qué cabe dentro y por qué
- Rueda de prensa de misiones (presentación breve por equipo)
- Dilemas reales de la misión BIXO + cierre
- Transiciones, reparto de material, gestión de grupo

Descripción de las dinámicas principales

Construye tu misión espacial

Se forman equipos de 4-5 participantes. Cada equipo decide una misión real (detectar incendios, estudiar plantas, medir contaminación, encontrar agua, observar ballenas, etc.) y recibe tarjetas de decisión (sensores, fuente de energía, tamaño de satélite, forma de transmitir datos, etc.). El equipo maqueta su diseño siguiendo el mismo proceso de decisión que utiliza nuestro equipo técnico y lo dibujan en una cartulina.

Maqueta física de estructura CubeSat

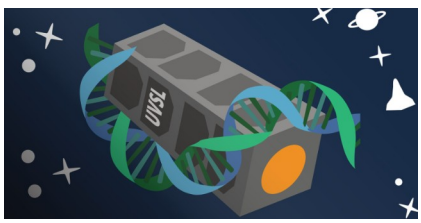
Los participantes manipulan una estructura de 2U/3U y comprueban de primera mano la dificultad de integrar energía, comunicaciones, control térmico y carga útil en un volumen de apenas centímetros: el reto de ingeniería central de cualquier misión CubeSat.

Dilemas reales de BIXO

Cierre con 2-3 decisiones de ingeniería que el equipo ha tenido que tomar en el desarrollo real de la misión (compromisos entre autonomía energética y capacidad de comunicación, gestión de riesgo técnico), sometidas a votación del grupo. Este bloque diferencia el taller de una actividad divulgativa genérica: mostramos toma de decisiones de ingeniería real, no una narrativa simplificada.

Monitores

Miembros de UVigo SpaceLab.



Material disponible

Estructura o maqueta física de CubeSat

Tarjetas de decisión y material de las 3 misiones (cartulina, rotuladores…)

COITIVIGO
Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos Industriales de Vigo

C/ Venezuela, 37 - 1º - 36203 VIGO
Tfno.: 986 43.17.93 - WhatsApp: 604 087 327
e-mail: coitivigo@coitivigo.es
web: www.coitivigo.es

Taller teórico-práctico Jugar seguro en Internet: ciberseguridad y bienestar digital en videojuegos y comunidades online

Miércoles, 29 de julio. 1,5 horas.

Destinatarios

Actividad dirigida a niños y niñas de entre 9 y 14 años, con un máximo de 14 participantes.

Objetivo

Los videojuegos y las comunidades online forman parte del día a día de la mayoría de niños y adolescentes. Plataformas como Steam, Discord, Roblox, Fortnite o Minecraft no son solo espacios de juego, sino también lugares donde se comunican, crean comunidades, consumen contenido e interactúan con personas de todo el mundo.

Esto convierte a estos entornos en una oportunidad para aprender y socializar, pero también plantea nuevos retos relacionados con la privacidad, la identidad digital, las estafas, el ciberacoso o la seguridad online.

Este taller propone un enfoque práctico y participativo para ayudar a los jóvenes a comprender cómo funcionan estos ecosistemas digitales y desarrollar hábitos que les permitan disfrutar de la tecnología de forma segura, responsable y crítica.

Estructura

- Videojuegos y comunidades online: Steam, Discord, Roblox, Fortnite, Minecraft…
- Streamers, influencers y creadores de contenido.
- Contacto con desconocidos y comunidades privadas.
- Invitaciones a servidores privados de Discord.
- Ingeniería social y manipulación en videojuegos.
- Protección de la identidad digital y de la información personal.
- Configuración de privacidad y seguridad de las cuentas.
- Contraseñas seguras y autenticación en dos pasos.
- Enlaces que prometen Robux, skins o monedas gratis.
- Mods, hacks, cheats y descargas no oficiales.
- Phishing, robo de cuentas y suplantación de identidad.
- Micropagos, cajas de recompensa (loot boxes) y economía de los videojuegos.
- Intercambio y compraventa de skins, objetos y cuentas.
- Ciberacoso y convivencia en comunidades online.
- Algoritmos, recomendaciones y consumo de contenido en YouTube, TikTok o Twitch.
- Inteligencia Artificial, deepfakes y nuevos riesgos digitales.
- Qué hacer si sufrimos un incidente: bloquear, denunciar y pedir ayuda.

KIDCODE
INNOVATION & TECH

COITIVIGO
Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos Industriales de Vigo

C/ Venezuela, 37 - 1º - 36203 VIGO
Tfno.: 986 43.17.93 - WhatsApp: 604 087 327
e-mail: coitivigo@coitivigo.es
web: www.coitivigo.es

Jornada interactiva con CuteBots
Jueves, 30 de julio. 4 horas.

Destinatarios

Actividad dirigida a niños y niñas de entre 9 y 14 años, con un máximo de 14 participantes.

Breve descripción

Durante la jornada los/las pequeños/as participarán en una actividad que engloba tanto el aprendizaje de tecnologías de programación como el montaje del propio CuteBot, con el que deberán resolver las tareas propuestas por los monitores, como pueden ser realización de circuitos a partir del código o el avance del robot haciendo figuras.

Duración

2 horas de sesión, 30 minutos de descanso y otras 2 horas de sesión.

Requerimientos

Muchas ganas de aprender a manejar un robot y seguir las instrucciones de los monitores, ya que utilizarán material de préstamo de la escuela de Telecomunicaciones.

Monitores

Laura Pardo, Daniel Alonso y dos asistentes más.

