



CAMPAMENTOS DE INVIERNO 2021

La semana AL REVÉS

1. Inventamos las Matemáticas.
 - a. Cuando $2 + 2$ no da 4
 - b. Nuevas operaciones divertidas
 - c. Geometrías nuevas.
 - d. Operaciones no conmutativas. Dados no conmutativos.
 - e. ¡Inventamos otra lógica!
 - f. Torneo de acertijos
2. El juego LIFE y otros Autómatas
 - a. Autómatas en una cinta
 - b. El juego clásico
 - c. Programando LIFE
 - d. Descubriendo LIFE
 - e. Inventando nuevas reglas
 - f. Máquinas que aprenden. Programa que aprende a jugar al tres en raya.
 - g. ¿Somos autómatas? ¿Hasta qué punto?
 - h. Creando un robot
3. Día de Juegos y Animaciones Matemáticos
 - a. Creando fractales por ordenador
 - b. Creando curvas y copos de nieve por ordenador
 - c. Animaciones por ordenador
 - d. Reinventando el juego de las damas y otros
 - e. ¿Qué pasa si modificamos las reglas? Juegos inversos (el que gana, pierde)
 - f. Cómo hallar estrategias ganadoras
 - g. Gana a tus amigos en el juego de las cajas (dots and boxes)
4. Gymkhana
 - a. Resuelve las pistas usando lo que has aprendido
 - b. Gymkhana
 - c. Juegos

Y, en función del nivel de los alumnos, Taller de Impresión 3D