

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR ÁVILA

El objetivo de este programa es estimular el desarrollo de las capacidades del alumnado con experiencias enriquecedoras y de interés contribuyendo a su vez al desarrollo integral del alumnado con altas capacidades intelectuales.

Se realiza fuera del horario escolar y es de carácter voluntario y gratuito en el IES José Luis López de Aranguren de Ávila.

Durante el presente curso escolar el programa se realizará en las siguientes **fechas**:

- **17 de febrero**
- **24 de febrero**
- **9 de marzo**
- **16 de marzo**

Para la inscripción las familias deberán completar el **cuestionario Forms** con **fecha tope el 22 de diciembre**.

IMPORTANTE: NO SE ACEPTARÁ LA INSCRIPCIÓN DE NINGÚN ALUMNO/A FUERA DEL PLAZO ESTABLECIDO.

En relación a la **cumplimentación del cuestionario**:

- Las cuestiones marcadas con un asterisco rojo, son de obligada contestación.
- En el caso de que en el grupo de su hijo/a **haya más de una opción de taller**, se deberá elegir **orden de preferencia** entre las diferentes opciones propuestas.
- En el caso de no seleccionar orden de preferencia permitirá al CREECYL realizar la adscripción aleatoriamente.
- Recuerde que los talleres tienen un **límite de aforo**. En caso de que la demanda sea desproporcionada de un taller frente a otros, el CREECYL procederá a realizar la adscripción del alumnado a otro taller.
- De igual modo, para que un taller salga adelante deberá contener un **número mínimo de inscripciones**.

Por otra parte, os informamos de que **las familias se comprometen a la asistencia** continuada los cuatro sábados en los que se realiza el programa **y a hacerse cargo del desplazamiento** hasta el espacio donde se realice el programa.

- **Para todos los talleres los alumnos y alumnas tienen que llevar el estuche del colegio.**

OFERTA DE TALLERES PARA LA PROVINCIA DE ÁVILA

1º, 2º, 3º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Escritura creativa: Historiletras

Opción 2: Robótica y pensamiento computacional: Pioner@s.

4º, 5º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Escritura creativa: Historiletras

Opción 2: Robótica educativa II.

6º EDUCACIÓN PRIMARIA, 1º ESO 2 talleres:

Opción 1: Matemáticas: Descubriendo un mundo matemático

Opción 2: Modelado e impresión 3D.

2º, 3º, 4º ESO 2 talleres:

Opción 1: Modelado e impresión 3D

Opción 2: Creación de Podcast.

1º-2º-3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OPCIÓN 1: Escritura creativa: Historiletras®

Historiletras propone hacer un viaje en el tiempo sin necesidad de conocer y dominar la historia. Permite conocer el proceso ver y experimentar como se escribía hace siglos e incluso como se representaba la información cuando ni si quiera había palabras o letras. Este paseo por la historia de la escritura recorre desde los inicios rocosos hasta los códigos, instrumentos e inventos que ha llegado hasta nuestros días.

Historiletras son juegos, es la oportunidad de buscar en el tiempo desde la actualidad, con inquietud y con la posibilidad de crear como creaban hace muchos, muchos años.

Continuaremos con nuestro viaje en el tiempo desde donde lo dejamos e iniciaremos con el Imperio Romano, Grecia... Desde estos lugares o mejor dicho tiempos en los que la comunicación y la palabra ya estaban y hacían historia.

Y, como no podía ser de otro modo, todos esos mensajes han llegado hasta la actualidad porque los inventos que sostienen la palabra y la han transportado hasta hoy.

¿Te atreves a hacer un viaje en el tiempo?

OPCIÓN 2: Taller de robótica y pensamiento computacional: Pioner@s

En la era digital en la que vivimos, el **pensamiento computacional** se ha convertido en una **habilidad fundamental que va más allá de la programación** y se extiende a todos los aspectos de la vida cotidiana. Esta forma de pensamiento implica la **resolución de problemas**, la **abstracción**, la **lógica** y la **creatividad**, habilidades que son esenciales en un mundo cada vez más impulsado por la **tecnología**.

El eje común de todas las sesiones será el de mujeres y hombres que han sido pioneros en la rama del pensamiento computacional y la robótica.

El objetivo principal es inspirar la curiosidad, fomentar la creatividad y cultivar habilidades del siglo XXI, partiendo del impulso a las características y peculiaridades de cada individuo, aprendiendo que todos/as podemos ser pioner@s en aquello que nos propongamos.

En el taller se realizarán actividades centradas en los siguientes elementos:

- Exploración creativa a través de la manipulación y la construcción de distintos artefactos digitales, incluyendo robots.
- Programación intuitiva, a través de plataformas de programación intuitivas, dando vida a creaciones propias.
- Desafíos interactivos, como medio para aplicar lo aprendido y disfrutar de la emoción de ver sus creaciones.
- Aprendizaje colaborativo, fomentando el trabajo en equipo y la compartición de ideas.
- Coeducación y respeto a las individualidades.

A lo largo de las sesiones se trabajará con las siguientes herramientas:

- Pensamiento computacional a través de actividades desenchufadas, robots de suelo y Code.org.
- Programación con Scratch y placas Crock & Play.
- Trabajo con los kit de Lego Spike Essential y Lego We Do.

L@s científic@s serán:

- Ada Lovelace.
- Alan Turing.
- Mae Jemison
- John McCarthy

4º-5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OPCIÓN 1: Escritura creativa: Historiletras®

Historiletras propone hacer un viaje en el tiempo sin necesidad de conocer y dominar la historia. Permite conocer el proceso ver y experimentar como se escribía hace siglos e incluso como se representaba la información cuando ni si quiera había palabras o letras. Este paseo por la historia de la escritura recorre desde los inicios rocosos hasta los códigos, instrumentos e inventos que ha llegado hasta nuestros días.

Historiletras son juegos, es la oportunidad de buscar en el tiempo desde la actualidad, con inquietud y con la posibilidad de crear como creaban hace muchos, muchos años.

Continuaremos con nuestro viaje en el tiempo desde donde lo dejamos e iniciaremos con el Imperio Romano, Grecia... Desde estos lugares o mejor dicho tiempos en los que la comunicación y la palabra ya estaban y hacían historia.

Y, como no podía ser de otro modo, todos esos mensajes han llegado hasta la actualidad porque los inventos que sostienen la palabra y la han transportado hasta hoy.

¿Te atreves a hacer un viaje en el tiempo?

OPCIÓN 2: Taller de robótica educativa II

A través de este taller, el alumnado podrá desarrollar diversos proyectos a través de diferentes herramientas: LEGO WeDo 2.0, Programación con Scratch y makey , makey, Programación con Maqueen y Micro: bit y descubrirán diferentes robots: MiiBot, Bilby, robot de suelo...

6º EDUCACIÓN PRIMARIA y 1º DE ESO

OPCIÓN 1: Matemáticas: Descubriendo un mundo matemático

En este taller, la creatividad y el ingenio cobrarán mucha importancia.

El alumnado trabajará distintos métodos criptográficos, el infinito, geometría, juegos.... través de programas informáticos, juegos de ingenio, escaperoom...

OPCIÓN 2: “Modelado e impresión 3D de tus propias creaciones”. De la pantalla a la impresora:

La impresión 3D es una tecnología que permite crear objetos tridimensionales a partir de un modelo digital mediante la adición de material capa por capa. A diferencia de las técnicas de fabricación tradicionales, que suelen ser sustractivas (es decir, se eliminan materiales para crear la forma deseada), la misma es un proceso aditivo que permite crear objetos complejos con gran precisión y personalización, permitiendo que se abra un mundo de posibilidades en el aspecto creativo.

A través de la Impresión 3D los/as alumnos/as abrirán la puerta para que sus ideas y diseños vengan al mundo real.

Para ello, a lo largo de las sesiones:

- Explorarán los diferentes modelos de Repositorios y prepararán archivos para Impresión con Cura
- Practicarán el modelado 3D con BlocksCAD
- Diseñarán objetos con Tinkercad
- Crearán Litofanías y realizarán el proceso de Impresión 3D

2º, 3º y 4º DE ESO

OPCIÓN 1: Creación de podcast educativos

Los podcast son publicaciones de audio o video, que abordan una temática concreta y están dirigidos a una audiencia en particular. A diferencia de algunos programas de televisión o de radio, los podcasts se encuentran en distintas plataformas online, aplicaciones móviles y de escritorio.

A través de un podcast, una o varias personas pueden compartir su conocimiento u opinión sobre un tema y dirigirse a un público que comparta sus intereses. Básicamente, se trata de un espacio en donde el podcaster (la persona que crea el podcast) informa, entretiene o educa a sus oyentes, dependiendo del contenido.

En este taller podrán conocer los diferentes tipos de podcast que existen, y se introducirán todos los pasos desde la planificación. Los alumnos/as eligen un tema, buscan información sobre el tema en fuentes fiables y seleccionan y organizan la información, para posteriormente escribir el guion de su podcast teniendo en cuenta la información que han recopilado sobre el tema.

Por otra parte, tendrán la oportunidad de familiarizarse con los materiales para la grabación y edición del podcast: mesa de grabación, micrófonos y editor de audio. Y realizarán las siguientes tareas:

- Revisión y edición del audio con el editor de audio. Se les enseña cómo abrir el archivo de audio, cómo seleccionar, cortar, copiar, pegar, mover, borrar, etc. Se les muestra cómo añadir pistas de audio, cómo mezclarlas, cómo aplicar filtros, ecualizadores, compresores, etc. Cómo exportar el archivo de audio final en un formato adecuado para el podcast, como MP3, WAV, OGG, etc.
- Se les dará a conocer distintas plataformas gratuitas para subir y compartir el podcast, como iVoox, Mixcloud, Sreaker, etc. Animándoles a que difundan su podcast entre sus compañeros, familiares y amigos.

OPCIÓN 2: “Modelado e impresión 3D de tus propias creaciones: De la pantalla a la impresora”

La impresión 3D es una tecnología que permite crear objetos tridimensionales a partir de un modelo digital mediante la adición de material capa por capa. A diferencia de las técnicas de fabricación tradicionales, que suelen ser sustractivas (es decir, se eliminan materiales para crear la forma deseada), la misma es un proceso aditivo que permite crear objetos complejos con gran precisión y personalización, permitiendo que se abra un mundo de posibilidades en el aspecto creativo.

A través de la Impresión 3D los/as alumnos/as abrirán la puerta para que sus ideas y diseños vengan al mundo real.

Para ello, a lo largo de las sesiones:

- Explorarán los diferentes modelos de Repositorios y prepararán archivos para Impresión con Cura
- Practicarán el modelado 3D con BlocksCAD
- Diseñarán objetos con Tinkercad
- Crearán Litofanías y realizarán el proceso de Impresión 3D