

## **PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR SORIA**

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 CEIP Infantes de Lara de Soria.

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.
- 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 SORIA**

**1º, 2º, 3º, 4º EDUCACIÓN PRIMARIA:**

ROBÓTICA

**5º, 6º EDUCACIÓN PRIMARIA y 1º de ESO:**

STOP MOTION

**2º, 3º, 4º ESO:**

TALLER DE MULTIACTIVIDADES

### **1º-2º-3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Para el desarrollo del taller de robótica se utilizarán las siguientes herramientas:

- Utilización de los Kit de robótica **Legó WeDo**. Permite construir y programar robots mediante el uso de motores, sensores y piezas de LEGO.
- Utilización de **Sphero Mini**. Es un robot con forma de pelota, que se puede programar. Se realizarán diferentes juegos y retos que tendrán que superar.
- Utilización de **Edison robot**, un coche programable con lenguajes de bloques muy sencillo de utilizar y programar. Se programa con bloques desde la tablet o leyendo un código de barras. Se realizarán diferentes juegos utilizando diferentes sensores.
- Realización de un **Breakout** en el que tendrán que trabajar en equipo para resolver los retos con los robots presentados en las sesiones anteriores para conseguir una recompensa final.

### **5º- 6º EDUCACIÓN PRIMARIA y 1º DE ESO**

**STOP MOTION** es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas para, por ejemplo, contar una historia y que se ha convertido en una de las más habituales para introducir a los niños y niñas en la creación cinematográfica.

Podríamos resumir la técnica diciendo que se hace una foto, se mueve un poco el objeto, se hace otra foto, se vuelve a mover el objeto otro poco, y así sucesivamente.

El taller consiste en la creación colaborativa de un video utilizando esta técnica.

Para la creación del vídeo realizarán los siguientes pasos:

- **Planificación:** ¿Qué vamos a hacer?, ¿qué queremos contar?, ¿qué necesitamos?  
Creación del **guion gráfico**.
- Preparación de la **escena**, fondo, iluminación, personajes...
- Realización de las **tomas**. Exportación de las imágenes y selección de las mismas.
- Uso del programa de **edición de video**.

## **2º, 3º y 4º DE ESO**

En este taller de **multiactividad**, el objetivo general es favorecer el desarrollo armónico e integral de los alumnos/as con altas capacidades a través del desarrollo intelectual, emocional y social.

De este objetivo general planteamos los siguientes objetivos específicos:

- Contribuir al desarrollo de las capacidades y la personalidad del alumnado que participa.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, científico y creativo.
- Valorar el trabajo en equipo.
- Favorecer la formación de un adecuado autoconcepto, asumiendo potencialidades y déficits individuales.
- Adquirir un adecuado proceso de gestión emocional.
- Potenciar la adquisición de habilidades de esfuerzo y persistencia.
- Compartir experiencias e intereses con iguales.
- Gestionar la frustración y el fracaso ante diversas situaciones de la vida diaria.

Para conseguir estos objetivos:

- Se partirá de los conocimientos, capacidades e intereses de los alumnos/as.
- Se usarán estrategias de planteamiento y resolución de problemas, partiendo de una situación inicial en la que el alumnado deberá trabajar para llegar a una solución final.
- Se usará el error como fuente de conocimiento, partiendo del mismo para llegar a adquirir nuevas formas de aprendizaje, además de asumir los errores y entenderlos como parte de nuestro aprendizaje.
- Se desarrollará tanto el aprendizaje autónomo como el trabajo cooperativo.

- Se intentará ayudar al alumnado a transferir a la vida diaria los aprendizajes que se realizan en los talleres, que vean utilidad a las actividades.
- Nos basaremos en el juego como vehículo de los aprendizajes.

Algunas actividades que se desarrollarán entre otras son las siguientes:

- Emojis, stickers y memes: **las emociones contrarreloj.**
- **Escritura creativa.**
- Aprendemos a través de los **juegos de mesa.**