

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.**