



**ANEXO II**

**CONTENIDOS – TALLERES TIC (RED XXI)**

**CURSO 2024/2025**

**Mundo 3D**

- El uso de impresoras 3D proporciona una experiencia de aprendizaje más lúdica y participativa para los alumn@s. En este taller se buscará transmitir las enormes posibilidades que nos ofrece este tipo de tecnología para el aprendizaje. A través del diseño de modelos 3D y el uso de las máquinas haremos que el alumno, pueda pensar, discernir y solventar posibles contratiempos.
- Además, tendrán la oportunidad de trabajar las tres dimensiones gracias a las gafas de realidad virtual, con las que podrán explorar y manipular objetos y entornos en 3D de manera interactiva.
  - Enseñar qué es una impresora 3D y su funcionamiento.
  - Aprender a construir un modelo básico en Tinkercard.
  - Conocer las tres dimensiones desde la realidad virtual.

**TALLER DE MUNDO 3D**

**OCTUBRE**

- 8 de octubre
- 15 de octubre
- 22 de octubre
- 29 de octubre



## EXPLORADORES de la Inteligencia Artificial

- En este taller, los estudiantes podrán adentrarse en la IA de manera interactiva y creativa. Crearán una historia única, ilustrada con imágenes y acompañada de música, todo generado mediante inteligencia artificial. Este taller no solo fomenta el aprendizaje de conceptos tecnológicos, sino que también promueve la innovación y la expresión artística en un ambiente colaborativo.

\* Para este taller es **IMPRESINDIBLE** que el alumnado conozca y utilice sus credenciales del portal de educación (@educa.jcyl.es). Días previos al taller se pedirá una relación del alumnado y correos electrónicos de los mismos para la organización del mismo.

<b><u>TALLER DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL</u></b>	
<b>NOVIEMBRE</b>	<b>DICIEMBRE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 5 de noviembre</li><li>▪ 12 de noviembre</li><li>▪ 19 de noviembre</li><li>▪ 26 de noviembre</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 3 de diciembre</li><li>▪ 17 de diciembre</li></ul>



## Robótica

- Introducción al mundo de la robótica y la programación a través de la experimentación con el robot educativo LEGO SPIKE y la programación de la tarjeta Microbit, incluida en un robot al que se le darán las instrucciones que se indiquen.
  - Fomentar la innovación, autonomía y el pensamiento lógico de los niños desde edades tempranas a través de la robótica. Utilizando metodologías para que los niños y niñas aprendan ciencia, matemáticas, resolución de problemas y creatividad.
  - En este taller los alum@n@s podrán disfrutar de un entorno de aprendizaje diferente en el que serán capaces de desarrollar/mejorar su razonamiento lógico, su creatividad, autoestima y colaboración con los demás.
- 
- ¿Qué es la Programación computacional?
  - Presentación del robot educativo LEGO SPIKE.
  - Construcción y programación de un proyecto guiado.
  - Programación de tarjeta Microbit.

<b>TALLER DE ROBÓTICA</b>	
<b>ENERO</b>	<b>FEBRERO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 14 de enero</li><li>▪ 21 de enero</li><li>▪ 28 de enero</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 4 de febrero</li><li>▪ 11 de febrero</li><li>▪ 18 de febrero</li></ul>



## Radio escolar

- En este taller los alumn@s se acercarán a un medio de comunicación como es la radio, teniendo la oportunidad de experimentar con los instrumentos para la grabación y edición de un programa de radio.
- La realización de un programa de radio escolar permite que los alumnos mejoren sus habilidades de comunicación tanto escrita como oral, como también mejorar sus habilidades de expresión artística y de creatividad. Para ello se incidirá en los procesos pedagógicos, organizativos, comunicativos de los estudiantes y profesores.
  - Enseñar cómo funciona un programa de radio: escaleta, componentes de grabación, etc.
  - Grabar un pequeño podcast.

<b><u>TALLER DE RADIO</u></b>	
<b>MARZO</b>	<b>ABRIL</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 18 de marzo</li><li>▪ 25 de marzo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 1 de abril</li><li>▪ 8 de abril</li></ul>



## Break OUT

- Un breakout educativo es una actividad de gamificación en la que el alumnado tiene que superar una serie de retos o misiones para abrir candados o una caja cerrada, ya sea de forma real (en el mundo físico) o simulada (en el mundo online).
- En este taller los alumn@s podrán disfrutar de una actividad de gamificación en la que tendrán que ir superando una serie de retos o misiones. Esta experiencia les permite desarrollar la creatividad, el razonamiento lógico y la colaboración de una forma muy motivadora y excitante. Además, aprenderán las nociones básicas para el montaje de su propio BREAK OUT.
  - Experiencia de break out.
  - Nociones básicas para montaje.
  - Creación de break out.

### TALLER DE BREAK OUT

#### MAYO

- 6 de mayo
- 13 de mayo
- 20 de mayo



**CALENDARIO DE TALLERES TIC (RED XXI)**  
**CURSO 2024/2025**

**TALLER DE MUNDO 3D**

**OCTUBRE**

- 8 de octubre
- 15 de octubre
- 22 de octubre
- 29 de octubre

**TALLER DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

**NOVIEMBRE**

- 5 de noviembre
- 12 de noviembre
- 19 de noviembre
- 26 de noviembre

**DICIEMBRE**

- 3 de diciembre
- 17 de diciembre

**TALLER DE ROBÓTICA**

**ENERO**

- 14 de enero
- 21 de enero
- 28 de enero

**FEBRERO**

- 4 de febrero
- 11 de febrero
- 18 de febrero

**TALLER DE RADIO**

**MARZO**

- 18 de marzo
- 25 de marzo

**ABRIL**

- 1 de abril
- 8 de abril

**TALLER DE BREAK OUT**

**MAYO**

- 6 de mayo
- 13 de mayo
- 20 de mayo