

Actividades complementarias para Ed. Primaria

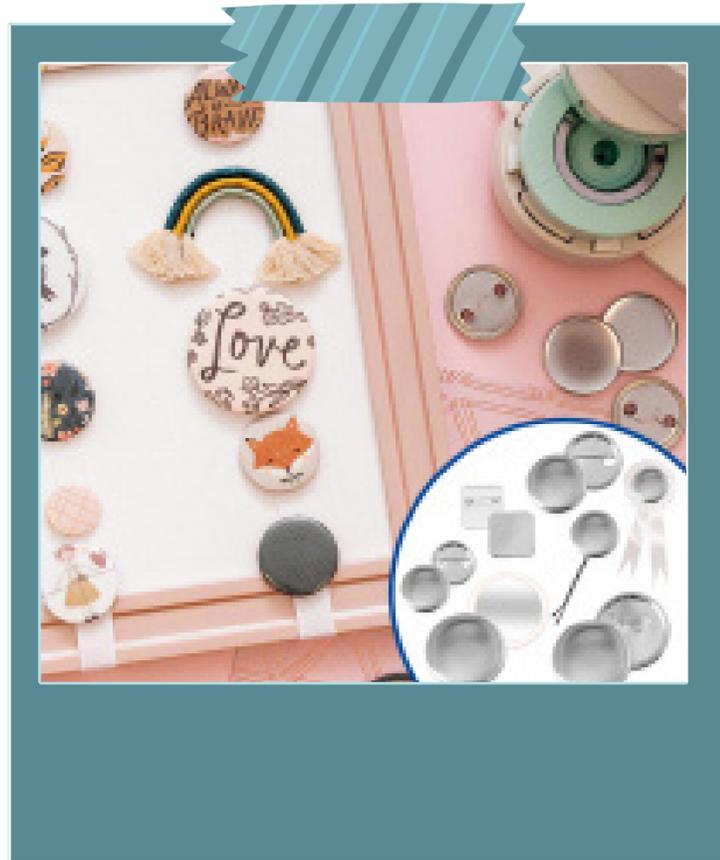
2025



**AULAS del
FUTURO**

INVESTIGA - DESARROLLA - EXPLORA - INTERACTÚA - PRESENTA - CREA

1. TALLER DE CHAPAS



Desarrollo de la actividad: El taller de chapas será la oportunidad del alumnado de poder realizar sus propios diseños. En este caso, se realizarán diseños para las chapas, dibujando, pintando y personalizándola de la manera que ellos deseen, para luego convertir este dibujo, esta creación, en una chapa de verdad para poder llevarla en la ropa, un bolso o donde ellos quieran.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán máquina de chapas, accesorios y kit artístico.

Destinatarios: Alumnado de entre 6 y 18 años de edad.

2. JUMPING CLAY



Desarrollo de la actividad: La arcilla polimérica de jumping clay es fácil de manipular y muy atractiva para cualquier edad con el modelaje de figuras exclusivas y especiales que pueden llevarse a casa.

Con ella, además, también se trabaja la psicomotricidad fina, muy útil para los niños y niñas más pequeños.

Duración: Sesiones de 1 hora y media.

Materiales: Se utilizará arcilla jumping clay y kit especialista.

Destinatarios: Alumnado a partir de 6 años de edad.

3. TALLER DE INDI Y TALE-BOT



Desarrollo de la actividad: Se les planteará al alumnado diferentes retos de programación que tendrán que ir superando en pequeños grupos. Podrán poner a prueba dos de los robots más llamativos para los más pequeños de la casa: los coches Sphero indi y los matatalab, con los que, a la vez que se divierten, estarán trabajando inconscientemente las competencias lógico-matemáticas y el razonamiento lógico.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Kits de Indi y Kits de TaleBot.

Destinatarios: Alumnado de entre 3 y 8 años de edad.

4. TALLER DE TREN INTELINO



Desarrollo de la actividad: Intelino es un tren que está diseñado para ofrecer juegos interactivos y aprendizaje STEAM con el alumnado. Se trata de una codificación visual simple e intuitiva que, mediante una codificación de colores, podrán controlar totalmente el tren. Tendrán la posibilidad de que vaya más rápido, más lento, hacia atrás, hacia derecha o izquierda o realizar paradas entre otros, y, todo ello, con luces y sonidos.

Además, según el nivel en el que se encuentre el alumnado, se podrán utilizar desde apps más sencillas para los más pequeños, hasta Scratch para edades más avanzadas.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Kits de tren intelino.

Destinatarios: Alumnado de entre 5 y 10 años de edad.

5. TALLER DE MATATA LAB



Desarrollo de la actividad: El Faro Matata Lab permite a los niños y niñas codificar a partir de fichas de colores colocadas en un tablero de control, donde la torre visualiza el código y lo envía al robot para que lo ejecute. A través de actividades de codificación, los más pequeños empezarán a desarrollar las habilidades básicas de pensamiento computacional, matemático y creativo.

Diseñado para enseñar al alumnado conceptos de lenguaje computacional permitiendo que coloquen físicamente las fichas de codificación. Aprenderán competencias como matemáticas, música o ciencia a través de la codificación.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán kits de Matatalab Coding Set.

Destinatarios: Alumnado de entre 3 y 9 años de edad.

6. TALLER DE CROMA



Desarrollo de la actividad: El Chroma será una herramienta que le introducirá en el mundo cinematográfico, ya que es una técnica muy utilizada tanto para cine, como para televisión o fotografía.

En ella, se pretende extraer el color del fondo de la imagen, que suele ser verde o azul, e introducir un nuevo escenario.

Con esta función se les introducirá a un mundo creativo y divertido y, a su vez, trabajarán la edición de videos.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Tela de Croma, soporte para su sujeción y dispositivos digitales.

Destinatarios: Alumnado de entre 3 y 12 años de edad.

7. TALLER DE SPECDRUMS



Desarrollo de la actividad: Los Specdrums son los anillos musicales más divertidos que te podrás encontrar. Con ellos, el alumnado fortalecerá el pensamiento computacional, la creatividad y mejorarán su oído musical. Será a través de un tapete de colores con lo que se trabajará el ámbito musical, llegando a poder entender, de una forma sencilla, la escritura musical de las diferentes notas.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Anillos musicales, conexión a internet, dispositivos digitales y fichas.

Destinatarios: Alumnado de entre 3 y 12 años de edad.

8. TALLER DE SPHERO



Desarrollo de la actividad: A lo largo de este taller se utilizarán las bolas robóticas mini Sphero. En él, se plantearán diferentes retos a través de dispositivos móviles mediante una programación..

Con este taller ampliamos los conceptos lógico-matemáticos, de espacio y de tiempo del alumnado, y todo ello, mientras se entretienen.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Bolas Sphero Mini, Kit de accesorios Sphero y teléfono móvil por participante (con un total de 24 dispositivos).

Destinatarios: Alumnado de entre 6 y 14 años de edad.

9. TALLER DE COMPETENCIAS DIGITALES



Desarrollo de la actividad: A lo largo de este taller se realizarán cosas que parecen básicas, pero en las que se presenta la ausencia de conocimiento. Se practicará el conectarse a su espacio 365 o teams, cosas necesarias en la actualidad y conseguir sacarle el máximo partido y rendimiento a todas las posibilidades que se encuentran.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán ordenadores y conexión a internet.

Destinatarios: Alumnado de entre 6 y 18 años de edad.

10. TALLER DE SALUD DIGITAL



Desarrollo de la actividad: En la actualidad, las plataformas educativas mantienen una laguna con respecto al uso que realiza de ellas el alumnado. El uso seguro y responsable de internet y de sus aplicaciones y redes sociales, será el principal objetivo de este taller, en el que se pretende concienciar al alumnado y evitar ciertos casos y escenarios peligrosos para el alumnado.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán ordenadores y conexión a internet.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

11. TALLER DE REALIDAD AUMENTADA



Desarrollo de la actividad: En este taller se realizarán contenidos curriculares a través de la aplicación de Cospaces edu. En ella, crearán entornos, juegos y escenas de realidad aumentada en los que podrán programar y jugar a la vez.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán cubo de RA, licencia del programa, conexión a internet y dispositivos digitales.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

12. TALLER DE MINECRAFT EDUCATION



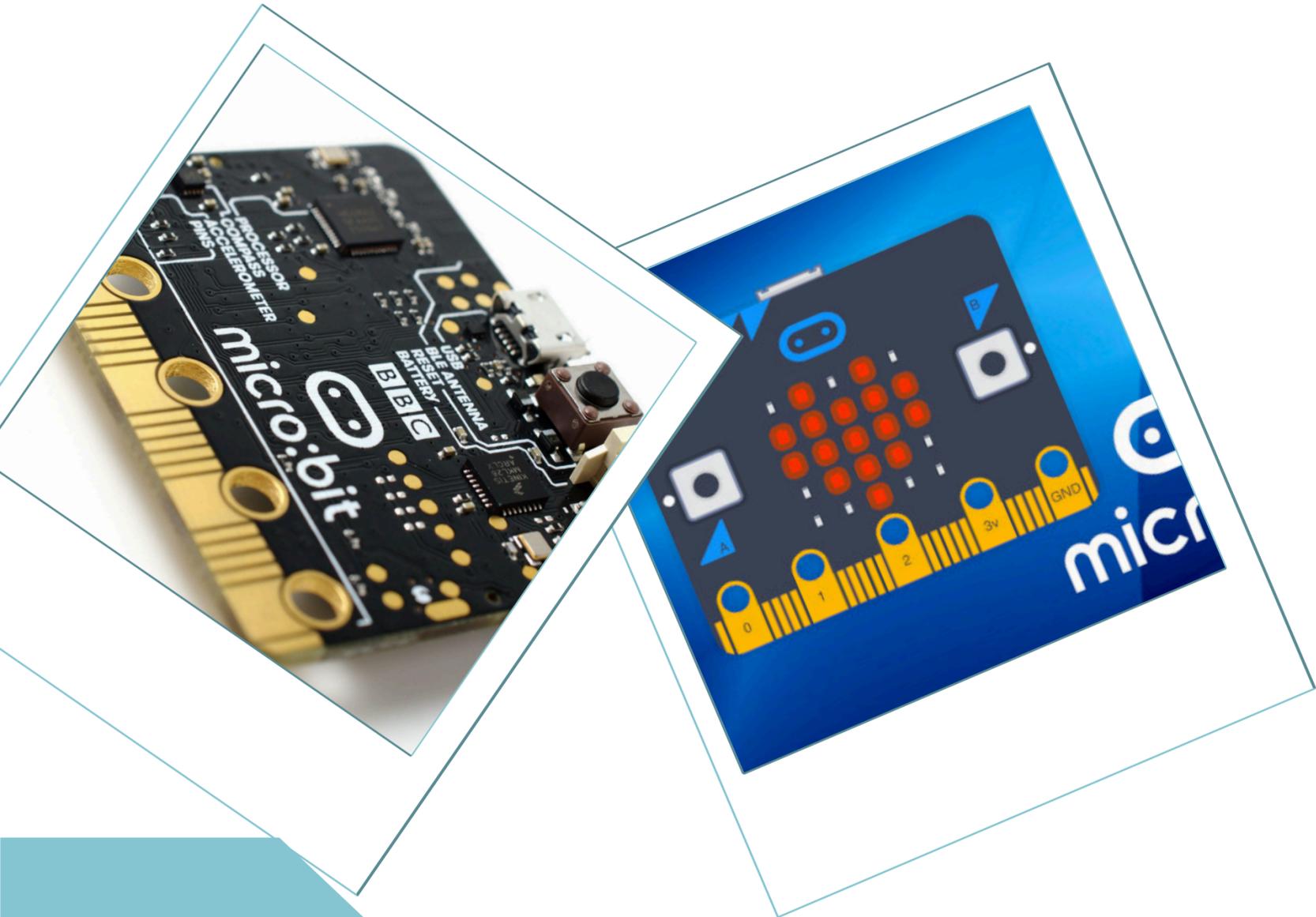
Desarrollo de la actividad: En este taller, se utilizará la gamificación y la motivación del alumnado, para reforzar materias como son matemáticas y química entre otros. Serán ellos mismos quienes creen un mundo totalmente nuevo con esta aplicación, pudiendo llegar a crear infinidad de materiales.

Duración: Sesiones de 1 hora y media.

Materiales: Se utilizarán Conexión a internet, un ordenador por alumno o alumna y licencias de microsoft,

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 16 años de edad.

13. TALLER DE MICRO:BIT



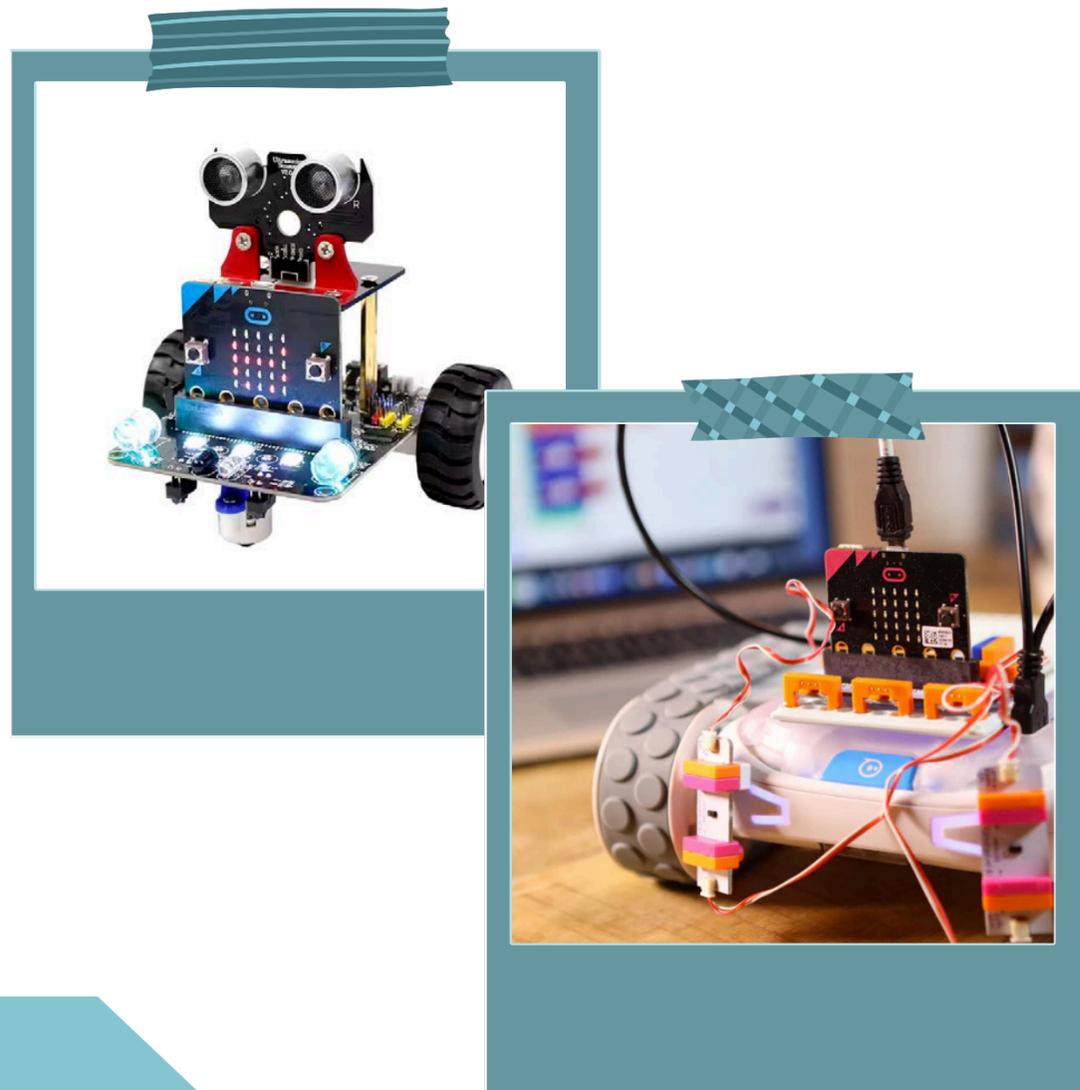
Desarrollo de la actividad: Mediante una programación por bloques, se va a trabajar el pensamiento computacional. Los micro:bits son dispositivos programables que permiten al alumnado desarrollar habilidades básicas de programación y electrónica de una manera lúdica.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán tarjetas micro:bit junto a sus accesorios.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

14. TALLER DE WONDER BUILDING



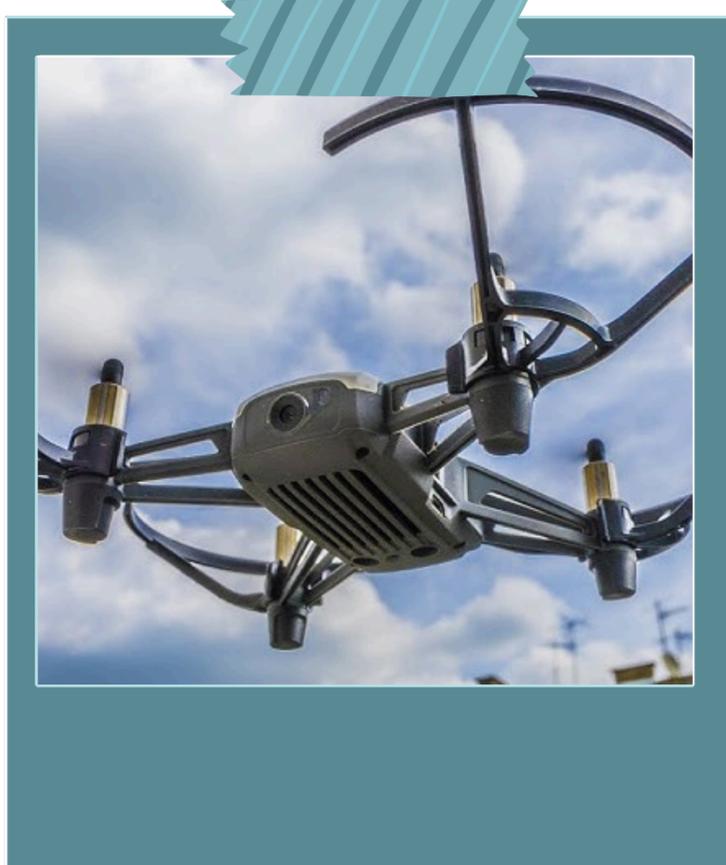
Desarrollo de la actividad: Los elecbreaks son unos accesorios que están vinculados a la micro:bit. Están equipados con diferentes sensores electrónicos, como son el sensor de seguimiento de línea, el sensor de ultrasonidos y el sensor de nivel del agua, que ayudan a crear proyectos con más desafíos y, a su vez, diversión. Se centra en diferentes expansiones de ladrillos que contiene diversos proyectos disponibles.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Elecbreaks y accesorios micro:bit.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

15. TALLER DE DRONÓTICA



Desarrollo de la actividad: Se le enseñará al alumnado a volar y manejar un dron mediante una programación y, así, lograr superar los diferentes retos que se irán planteando.

Se trata de una manera accesible y divertida de lograr que desde edades cortas manejen este tipo de drones ya que tienen protección en sus hélices, por si chocan contra algún objeto y éstas no rompan.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Drones Tello, Kits de dronótica en el que se encuentran tableta y fichas de retos.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

16. TALLER DE REALIDAD VIRTUAL



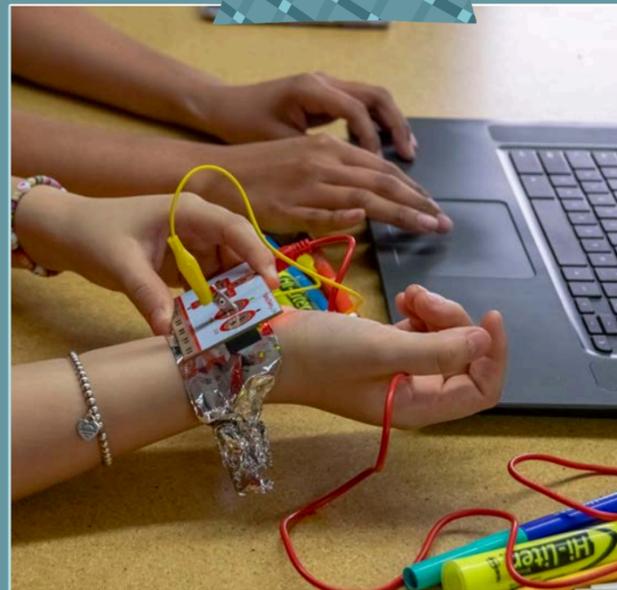
Desarrollo de la actividad: Con este taller pretendemos llevar al alumnado a escenarios que simulan una apariencia real, en el que se iniciarán con las gafas VR en una experiencia virtual y explorar nuevos mundos con sonido ambiente incluido.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Gafas de Class VR y ordenador.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

17. TALLER DE CREACIÓN MAKEY



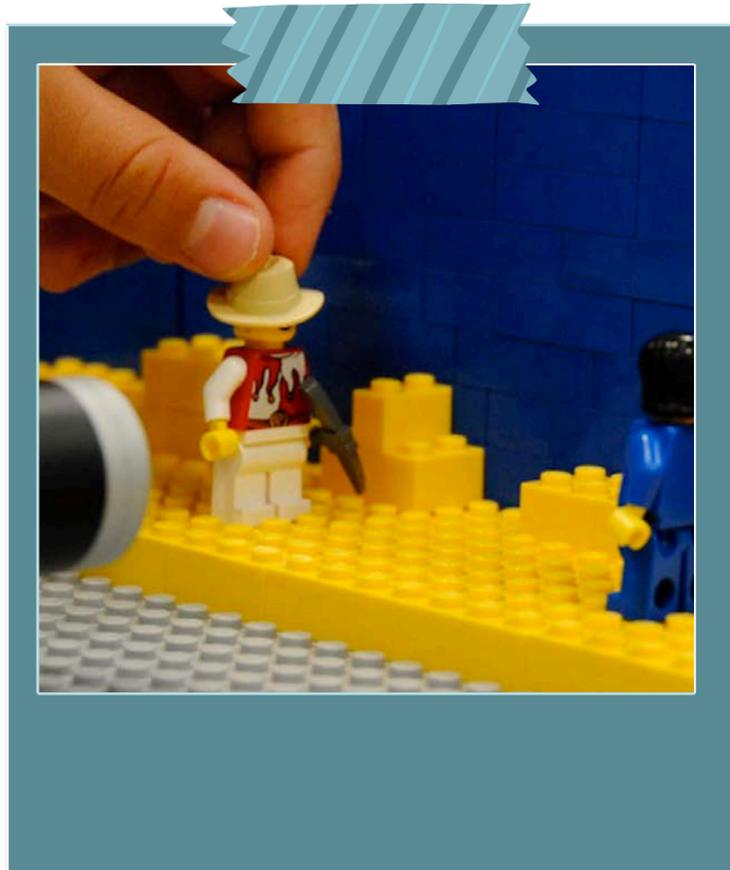
Desarrollo de la actividad: Makey-Makey se trata de una placa electrónica basada en Arduino. Su funcionamiento es el de teclas de un teclado y botones de un ratón. Esta placa trabaja a través de la conductividad y, cualquier material que conectemos a la placa, se convertirá en una tecla más de este teclado. Se van a utilizar las cualidades de esta placa para la creación de instrumentos musicales con materiales cotidianos y además, se podrán crear melodías increíbles.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Kit Makey - Makey, ordenador, conexión a internet y material fungible.

Destinatarios: Alumnado de entre 10 y 18 años de edad.

18. TALLER DE STOPMOTION



Desarrollo de la actividad: Se utilizarán diferentes materiales para la creación de un corto animado, lleno de toda su imaginación, ya que será el propio alumnado quien cree el escenario, los personajes y la historia que quieren hacer.

Esto lo conseguirán a través de la captura de imágenes estáticas y a las que se les irá manipulando para darle movimiento a los objetos inanimados.

El StopMotion potencia la creación del alumnado a la vez que realizan un juego artístico y dinámico.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Cámaras de StopMotion, Tablets u ordenadores, fichas de LEGO y arcilla.

Destinatarios: Alumnado de entre 6 y 18 años de edad.

19. TALLER DE VIDEOJUEGOS ARCADE



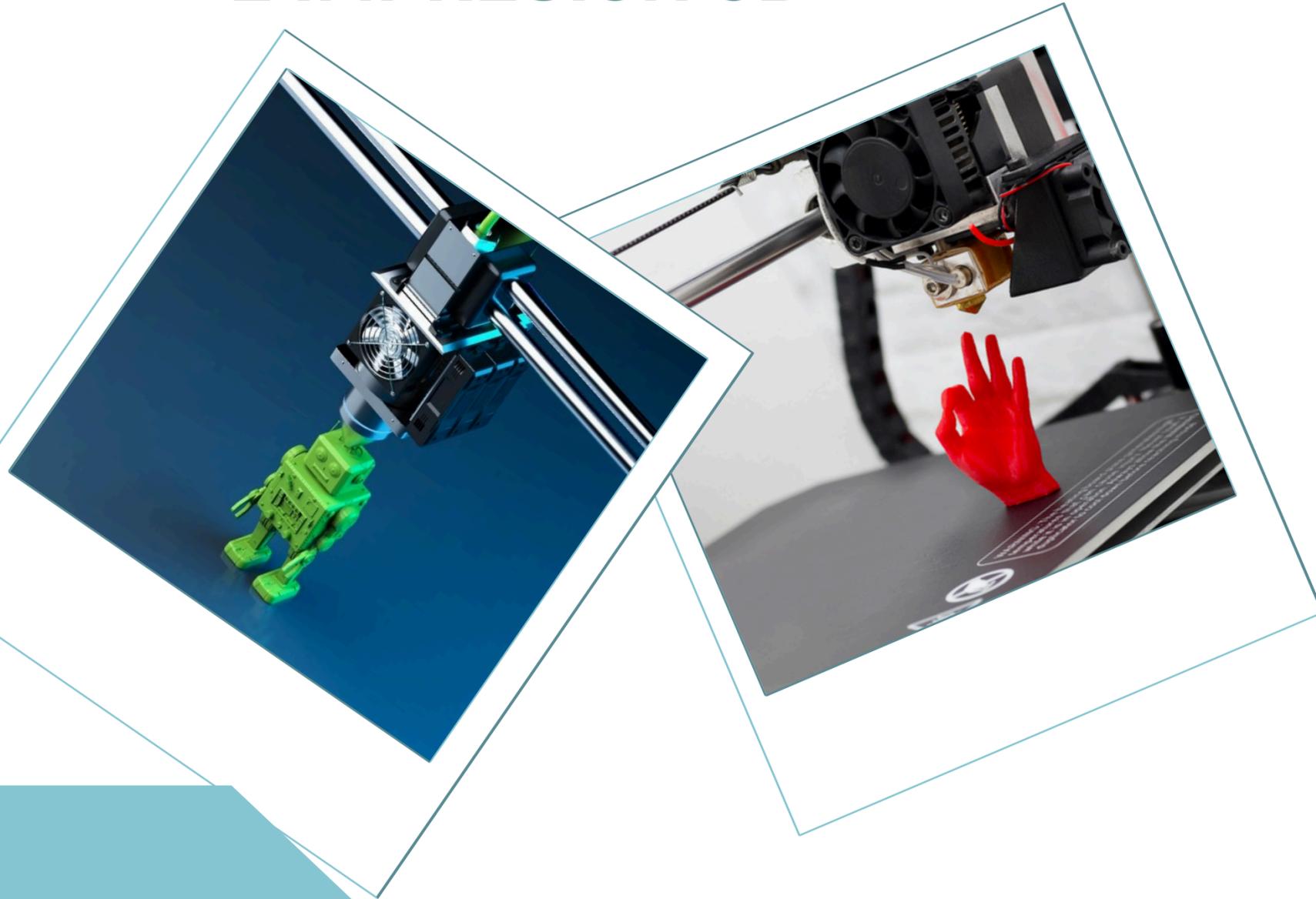
Desarrollo de la actividad: Arcade Make Code es una plataforma online, creada por Microsoft, que permite el diseño de videojuegos arcade. Será esta plataforma la que se usará para que sea el propio alumnado quien programe su propio videojuego. Esta herramienta es muy intuitiva y está preparada para programar desde cero. Además, incluimos la consola Arcade donde podrán descargar los juegos creados para poder jugar con él.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Conexión a internet y un ordenador por alumno o alumna, consolas arcade para el trabajo por parejas.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años de edad.

20. TALLER DE DISEÑO E IMPRESIÓN 3D



Desarrollo de la actividad: Mediante la aplicación de Tinkercad, creada por Autodesk, se le enseñará al alumnado a diseñar e imprimir sus diseños 3D.

Duración: Sesiones de 1 hora y media.

Materiales: Se utilizarán Conexión a internet y un ordenador por alumno o alumna.

Destinatarios: Alumnado de entre 10 y 18 años de edad.

21. TALLER DE VINCIBOT



Desarrollo de la actividad: Este robot tiene diferentes funcionalidades entre las que se encuentran: efecto interactivo de sonido, luz y movimiento con 8 sensores, 21 sonidos de instrumentos musicales, matriz LED, estructura de luz LED RGB y dibujo preciso.

Es ideal para cursos de primaria y secundaria, en los que se programará por bloques para darle movimiento a todos los sensores del robot.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán Kits de iniciación de Vincibot.

Destinatarios: Alumnado de entre 8 y 18 años

22. TALLER DE SCRATCH Y SCRATCH JR



Desarrollo de la actividad: Se trata de un lenguaje de programación visual, en el que, con diferentes códigos y bloques, podrán realizar diferentes sentencias, condicionales, eventos y métodos para crear aplicaciones interactivas.

Con esta aplicación, es posible crear historias, juegos y animaciones de una manera entretenida y visual.

Según el rango de edad, se usará Scratch Jr para alumnado de entre 6 y 8 años, y la versión 3.0 para edades superiores.

Duración: Sesiones de 1 hora.

Materiales: Se utilizarán ordenadores, chromebooks y tablets.

Destinatarios: Alumnado de entre 6 y 18 años de edad.



AULAS del FUTURO

INVESTIGA - DESARROLLA - EXPLORA - INTERACTÚA - PRESENTA - CREA

Aurora - 692 91 22 16

Clara - 611 81 01 74

Diego - 625 417 923

Erwing - 684 643 928

María - 661 88 12 40

Pelayo - 678 78 90 23



www.aulasdelfuturo.com



aulasfuturo@gmail.com