ACTIVIDADES PARA CENTROS ESCOLARES

UN NUEVO CONCEPTO DE FORMACIÓN

gds.
Educación y Ocio

“Nuestro desafío es promover el uso de las salidas fuera del aula como un recurso didáctico que propicie un aprendizaje significativo como complemento al currículo escolar”

En GDS Educación y Ocio S.L., trabajamos día a día para ofrecer servicios educativos de calidad. Contamos con más de 10 años de experiencia en el sector educativo.

A través de esta guía pretendemos ofrecer a los centros educativos una variada oferta de actividades que contribuyan al desarrollo formativo de los participantes enriqueciendo la oferta cultural y educativa actual.

¿CÓMO ENCUENTRO LAS ACTIVIDADES PARA CADA CICLO EDUCATIVO?

Todas nuestras actividades están desarrolladas para complementar el currículum académico del curso escolar. Por ello, cada actividad se oferta a un ciclo o ciclos académicos específicamente.

Para localizar aquellas destinadas a su ciclo educativo **busca el icono del color correspondiente**, tal y como se indica abajo.

INFANTIL | PRIMARIA | SECUNDARIA

Si estás interesado en una actividad ofertada para otro ciclo educativo no dudes en consultarnos ¡Seguro que podemos adaptarla a tus necesidades! **También puedes realizar muchas de nuestras actividades en tu centro educativo.**

*Busca este sello para encontrar las actividades que puedes solicitar en tu centro.

...Y si no encuentras lo que buscas...

¡Cuéntanos tu idea! ¡Diseñaremos una actividad a tu medida!

CICLO INFANTIL

HISTORIAS PARA PEQUEÑOS GRUMETRES

UN DIVERTIDO CUENTACUENTOS PARTICIPATIVO

HORARIO

Taller de **45min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00

LUGAR

Pabellón de la Navegación
C/ de los Descubrimientos
Isla de la Cartuja

PRECIO

3,50€ por participante
Grupo mínimo de 20 participantes

Un divertido Cuenta Cuentos lleno de acción para cautivar a los pequeños bucaneros. Los participantes **DISFRAZADOS DE PIRATAS**, vivirán una emocionante aventura acompañados de loros, tesoros escondidos y tiburones hambrientos.

Un cuentacuento interactivo que estimulará la imaginación de los participantes a través de marionetas, canciones y pruebas y que irá asociados a emocionantes rincones del espacio museístico.

Durante la actividad, los pequeños participantes buscarán un tesoro escondido de la mano de nuestro Pirata Alpargata que los iniciará en el emocionante mundo de la navegación y la historia náutica promoviendo, al mismo tiempo, valores como el compañerismo y la generosidad.

CONTENIDOS

- Hª de la Navegación
- Elementos del barco

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Compañerismo
- Imaginación
- Generosidad
- Superación
- Escucha activa
- Participación activa
- Actividad musical
- Actividad Dinámica

- CICLO INFANTIL
- 1º CICLO PRIMARIA

SAL SOLITO

CONOCIENDO EL SISTEMA SOLAR

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**4,50€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

Taller de introducción a la astronomía para los más pequeños.

En esta actividad los participantes descubrirán el Sistema Solar de una forma sorprendente, con un divertido juego en el que ellos mismos representarán los diferentes planetas que orbitan alrededor del Sol.

Con ayuda de un tapete gigante, que nos dará pistas de cómo se mueven los planeta daremos también respuesta a preguntas como ¿Por qué tenemos diferentes estaciones? ¿Por qué en invierno hace frío? ¿Por qué existe la noche y el día? Complementaremos la actividad con un taller sobre la luna, la tierra y el sol que los alumnos podrán llevarse a casa.

CONTENIDOS

- Planetas y órbitas
- Sistema solar
- Luna y fases
- Rotación y traslación
- El día y la noche
- Las estaciones

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Cooperación
- Curiosidad intelectual
- Participación activa
- Actividad Dinámica

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

CICLO INFANTIL

1º CICLO PRIMARIA

EL SECRETO DEL FARAÓN

NOS CONVERTIMOS EN ARQUEÓLOGOS DEL ANTIGUO EGIPTO

HORARIO

Taller de **45** ó **90 min.**
a realizar M, X, J y V
entre las 10:00 y 14:00

LUGAR

Casa de la Ciencia - CSIC
Pabellón de Perú
Av. María Luisa S/N

PRECIO

4€/pers. Sesión 45 min.
6€/pers. Sesión 90 min.
Mín. 20 participantes.

Sumérgete en un viaje en el tiempo de la mano del Gran Faraón Tutamkamon, donde los participantes descubrirán las características más importantes de esta fantástica civilización.

Los participantes realizarán una gymkhana de pruebas por equipos donde, a través de juegos y actividades, aprenderán sobre la historia del Antiguo Egipto y sus particularidades: cuáles y cómo eran los Dioses más importantes, las pirámides, los jeroglíficos, las momias, los vasos canopos, ¡y mucho más!

¡Los participantes se convertirán en verdaderos arqueólogos!

CONTENIDOS

- Dioses del Antiguo Egipto
- Las Pirámides
- La escritura: jeroglíficos
- Tradiciones y costumbres
- Las momias y los vasos canopos

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Trabajo en equipo
- Escucha activa
- Imaginación y creatividad
- Actividad Dinámica

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

CICLO INFANTIL

1º CICLO PRIMARIA

EL CUERPO HUMANO

LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE APRENDER ANATOMÍA

HORARIO

Taller de **45** ó **90 min.**
a realizar M, X, J y V
entre las 10:00 y 14:00

LUGAR

Casa de la Ciencia - CSIC
Pabellón de Perú
Av. María Luisa S/N

PRECIO

4€/pers. Sesión 45 min.
6€/pers. Sesión 90 min.
Mín. 20 participantes.

¿De qué estamos hechos? Descubriremos con esta actividad distintas partes del cuerpo: huesos, sangre, músculos, órganos, nervios y piel. Entre todos estos componentes formamos una máquina perfecta.

En una actividad, en la que los participantes serán los protagonistas, experimentarán de primera mano con juegos y dinámicas convirtiéndose en profesionales de la medicina.

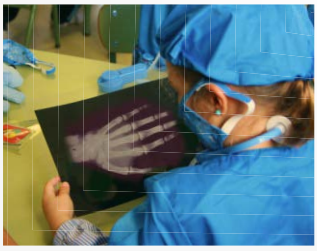
Aprenderemos muchas curiosidades sobre el organismo: ¿Sabes cuál es el músculo más grande del cuerpo? ¿Sabías que las uñas te crecerían más de 2,5m si no te las cortaras jamás y que a lo largo de la vida también producimos tanta saliva como para llenar un camión?

CONTENIDOS

- EL esqueleto humano
- Los órganos
- Los músculos
- Los sentidos
- Funcionamiento del organismo

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Trabajo en equipo
- Escucha activa
- Imaginación y creatividad
- Actividad Dinámica



TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

CICLO INFANTIL

1º CICLO PRIMARIA

DESENTERRANDO AL T-REX

PEQUEÑOS ARQUEÓLOGOS EXCAVANDO LA HISTORIA

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45** ó **90 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Museo Arqueológicos de Sevilla** Av. María Luisa S/N	**4€/**pers. Sesión 45 min. **6€/**pers. Sesión 90 min. Mín. 20 participantes.

Actividad educativa para conocer la Prehistoria, acercando de una manera atractiva y lúdica la Historia que comienza con los primeros seres vivos hasta el Homo.

Los participantes se verán inmersos en una excavación descubriendo distintos dinosaurios y sus características, así como las diferencias y similitudes con los animales actuales.

Realizaremos una visita al museo arqueológico donde descubriremos algunas de piezas del hombre prehistórico, sus utilidades y características. Finalizaremos con un juego sobre la línea del tiempo con los periodos de la prehistoria.

CONTENIDOS

- La historia de los dinosaurios
- La paleontología y sus características
- Evolución de la Tierra

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Trabajo en equipo
- Escucha activa
- Imaginación y creatividad
- Actividad Dinámica

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

CICLO INFANTIL

1º CICLO PRIMARIA

CIRCUITO BOTÁNICO-LITERARIO

POR EL PARQUE DE MARÍA LUISA

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **90min.** a realizar L, M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Parque de María Luisa** Av. María Luisa S/N	**6€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

De la mano del célebre literario Don Miguel de Cervantes realizaremos un recorrido botánico por el Parque de María Luisa donde aprenderemos curiosidades sobre la flora y leyendas del parque.

Durante el recorrido realizaremos paradas en los puntos más emblemáticos dedicados a importantes figuras de la cultura española como Glorietas de Rubén Darío, Goya, Bécquer, Luis Montoto, Luca de Tena, Aníbal González, Dante Alighieri y Machado, entre otros.

¡Entre otras cosas aprenderemos a averiguar la edad o altura de los árboles!

CONTENIDOS

- Reconocimiento de especies vegetales
- Autores célebres de la literatura española
- Curiosidades botánicas

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Sensibilización medioambiental
- Participación activa
- Actividad Dinámica

CICLO INFANTIL

1º CICLO PRIMARIA

EXPLORANDO LOS ANIMALES

LOS ANIMALES Y SUS FORMAS: RASTROS, HUELLAS, SILUETAS...

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45** ó **90 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Parque de María Luisa** Av. María Luisa S/N	**4€/**pers. Sesión 45 min. **6€/**pers. Sesión 90 min. Mín. 20 participantes.

Con esta actividad nuestros pequeños protagonistas simularán participar en un safari por África descubriendo la fauna salvaje: Elefantes, jirafas, hipopótamos, cocodrilos, hienas, leones, serpiente, cebras, rinocerontes, y mucho más.

En el contexto del Parque de María Luisa o haciendo uso patio exterior del Centro Educativo, los participantes deberán seguir el rastro de algunos animales, identificar sus siluetas, huellas y sonidos característicos de la sabana africana.

Una aventura que vivirán ataviados de prismáticos, gorro y chaleco de explorador en el que deberán andar con sigilo imitando a los audaces exploradores.

CONTENIDOS

- La historia de los dinosaurios
- La paleontología y sus características
- Evolución de la Tierra

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Trabajo en equipo
- Escucha activa
- Imaginación y creatividad
- Actividad Dinámica

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

1º CICLO PRIMARIA

DESEMBARCO PIRATA,AL ABORDAJE!

UNA DIVERTIDA GYMKHANA PIRATA POR EL MUSEO

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Pabellón de la Navegación** C/ de los Descubrimientos Isla de la Cartuja	**3,5€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

Por unas horas el museo se convertirá en el refugio de los más temidos forajidos del mar donde los participantes, en una gran gymkhana con divertidas pruebas, se convertirán en expertos de la mar.

L@s alumn@s, disfrazados de piratas, entre otras actividades, aprenderán de una forma dinámica y participativa conceptos de la navegación náutica, realizarán un taller de cabuyería y aprenderán a orientarse como expertos navegantes.

CONTENIDOS

- Cabuyería
- Hª de la navegación
- Orientación

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Cooperación
- Superación
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo

1º Y 2º CICLO PRIMARIA

PEQUEÑOS ARQUITECTOS

ESCALA, PROPORCIÓN Y COMPOSICIÓN

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **90min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**6€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

¿Qué relación hay entre un ladrillo y la torre Eiffel? ¿Por qué hay diferentes construcciones en diferentes puntos del planeta? Se aprenderá qué es la escala y la proporción.

Con esta actividad los participantes se iniciarán a través de divertidos talleres en conceptos básicos de la arquitectura: Aprenderán a leer un plano y a llevarlo al entorno real en dos escalas diferentes utilizando piezas de lego y bloques gigantes, los elementos básicos presentes en cualquier construcción, etc..

CONTENIDOS

- Los edificios
- Tamaños y proporción
- Los planos
- Materiales

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Visión espacial
- Colaboración
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo

1º Y 2º CICLO PRIMARIA

ROBÓTICA: LEGO WEDO

EL RETO DE LA PROGRAMACIÓN PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45** ó **90 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**4€/**pers. Sesión 45 min. **6€/**pers. Sesión 90 min. Mín. 20 participantes.

Los participantes se iniciarán en la robótica con kits programables de LEGO WEDO. Construiremos modelos robóticos con sensores simples y motores y aprenderemos a programar comportamientos con una herramienta simple, fácil y divertida para iniciarnos en la robótica.

Con esta actividad desarrollaremos conocimientos en ciencia, tecnología y matemáticas además de mejorar sus habilidades comunicativas, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

CONTENIDOS

- Programación
- Algoritmos
- Nuevas Tecnologías
- Materiales

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Resolución de problemas
- Colaboración
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

1º, 2º Y 3º CICLO PRIMARIA

FABRICA TU ASTROLABIO

ORIENTACIÓN A TRAVÉS DE LA CIENCIA DE LAS ESTRELLAS

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Pabellón de la Navegación** C/ de los Descubrimientos Isla de la Cartuja	**3,5€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

Divertido taller donde los participantes aprenderán conceptos de orientación y astronomía, construirán su propio astrolabio y conocerán distintas técnicas e instrumentos de la navegación náutica relacionados con la astronomía.

Finalizarán el día habiendo aprendido, entre otras interesantes cuestiones, que con el astrolabio podremos determinar las posiciones de las estrellas sobre la bóveda celeste así como que los marineros solían utilizarlo para navegar, conocer la hora y determinar la latitud.

CONTENIDOS

- Astronomía
- Orientación náutica
- Constelaciones
- Hª de la Ciencia

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Habilidad manual
- Visión espacial
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Manualidades

1º, 2º Y 3º CICLO PRIMARIA

QUO VADIS: ITÁLICA

EL LEGADO DE NUESTROS ANCESTROS

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **3,5 horas** a realizar l, M, X, J y V de 10:00 y 13:30	**Conjunto Monumental de Itálica** Santiponce (Sevilla)	**10€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

De la mano de Publio Aelio Adriano y su familia y con los participantes como invitados de excepción, retrocederemos en el tiempo para sumergirnos en un espacio mágico: La antigua ciudad de Itálica.

Aprenderemos sobre el legado de esta influyente civilización con una visita al yacimiento e interesantes talleres: Mosaicos, excavaciones arqueológicas, taller de enseres romanos, etc. La visita guiada recorrerá todo el conjunto monumental finalizando la misma en la zona de talleres ubicada en el Lago de los Patos.

CONTENIDOS

- Hª de la Antigua Roma
- Costumbres
- Arqueología
- Cultura clásica

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Habilidad manual
- Colaboración
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Guía didáctica

1º, 2º Y 3º CICLO PRIMARIA

GYMKHANA HISTÓRICA SEVILLA

LA HISTORIA DE SEVILLA COMO NUNCA LA HAS VIVIDO

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **3,5 horas** a realizar l, M, X, J y V de 10:00 y 13:30	**Casco histórico Sevilla** Lugar de salida Puerta de Jerez	**10€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

Los participantes descubrirán el centro histórico de Sevilla, de una manera única y divertida, a través de una gymkhana que realizará un recorrido por el casco antiguo (Bario Santa Cruz y alrededores) en el que los participantes tendrán que resolver diferentes pruebas.

Para ello los participantes deberán mostrar gran habilidad desenvolviéndose por el laberíntico entramado urbano de una histórica y monumental ciudad como es Sevilla poniendo a prueba el buen trabajo en equipo.

CONTENIDOS

- Hª de Sevilla
- Callejero Sevillano
- Leyendas
- Costumbres populares
- Gastronomía

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Superación

2º Y 3º CICLO PRIMARIA

ELECTRÓNICA PARA NIÑ@S

LA ELECTRÓNICA NUNCA HABÍA SIDO TAN FÁCIL

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **90min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**6€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

¿Qué es la ELECTRICIDAD? Resolveremos esta y otras preguntas con un taller de iniciación a la electrónica. Los participantes jugarán y aprenderán electrónica sin necesidad de soldar. A través de la unión de bloques magnéticos (LittleBits) los participantes podrán construir un dispositivo animado, luminoso o sonoro.

Potenciaremos la imaginación y la creatividad. ¿Serán capaces de crear un aparato que se mueva cuando está a oscuras o que pite cuando te acerques? La imaginación es el límite...

CONTENIDOS

- Electricidad
- Circuitos
- Nuevas Tecnologías

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Superación

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

2º Y 3º CICLO PRIMARIA

PEQUEÑOS INGENIEROS

CONSTRUIREMOS INCREÍBLES ESTRUCTURAS DE PUENTES

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**6€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

¿Cómo actúan las fuerzas? ¿Cómo vencer la gravedad? Los participantes se enfrentarán al reto de diseñar y construir a pequeña escala algunos de los grandes retos de la ingeniería de nuestro tiempo.

durante la actividad se someterán a diversas pruebas de resistencia y estabilidad para comprobar la idoneidad de las construcciones resultantes y qué propiedades otorga cada estructura a nuestra construcción.

CONTENIDOS
- Física: Las fuerzas
- Tipos de estructuras
- Los planos
- Materiales

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Visión espacial

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

2º Y 3º CICLO PRIMARIA

COMO FUNCIONAN LAS MÁQUINAS

EXPERIMENTAREMOS CON POLEAS ENGRANAJES Y PALANCAS

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45** ó **90 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**4€/**pers. Sesión 45min. **6€/**pers. Sesión 90 min. Mín. 20 participantes.

Las máquinas están en nuestro día a día y las usamos casi sin darnos cuenta. Bicicletas, tijeras, relojes manivelas, son un ejemplo, pero... ¿Te has preguntado cómo funcionan?

Con este divertido taller de experimentación introduciremos los principios básicos de engranajes, palancas y poleas, al tiempo que se asientan las bases para el aprendizaje de la ciencia y la tecnología. Los participantes tendrán que construir modelos de máquinas simples y compuestas mientras se divierten en equipo.

CONTENIDOS

- Física: Las fuerzas
- Mecanismos: Palancas, engranajes y poleas.
- El movimiento
- Maquinas simples y compuestas

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA

- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Visión espacial

- 2º Y 3º CICLO PRIMARIA
- ESO y BACHILLERATO

ROBÓTICA: LEGO MINDSTORM

EL RETO DE LA PROGRAMACIÓN

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45** ó **90 min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**4€/**pers. Sesión 45min. **6€/**pers. Sesión 90 min. Mín. 20 participantes.

Los participantes se iniciarán en la programación de Robots LEGO Mindstorm desarrollando sus conocimientos en ciencia, tecnología y matemáticas además de mejorar sus habilidades comunicativas, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Se plantea una actividad de robótica educacional que permitirá a los participantes descubrir la programación, familiarizarse con conceptos físicos (energía, fuerza y velocidad) y matemáticos (trigonometría, geometría) de una forma divertida y participativa.

CONTENIDOS
- Física: Energía, fuerza velocidad
- Programación
- Algoritmos
- Nuevas Tecnologías

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Resolución de problemas
- Computación

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

2º Y 3º CICLO PRIMARIA

ESO y BACHILLERATO

ROBÓTICA: DESAFÍO NAVAL

EL RETO DE LA PROGRAMACIÓN PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

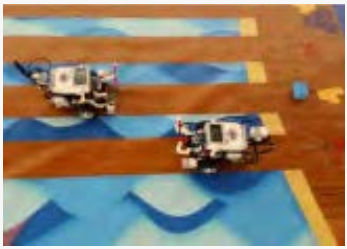
HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **45min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Pabellón de la Navegación** C/ de los Descubrimientos Isla de la Cartuja	**3,5€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

En este taller de iniciación a la robótica los participantes se acercarán a la robótica programando LEGO´s Mindstorm de una manera accesible y sencilla, desarrollando su creatividad y el pensamiento algorítmico.

Tras una serie de retos de iniciación, los participantes tendrán que enfrentarse al reto "Desafío Naval", con un gran tapete ambientado en esta temática. Los participantes programarán sus robots para que atraviesen la pasarela hasta el barco del equipo oponente y hacerse con su tesoro **¡Al abordaje!**

CONTENIDOS
- Física: Energía, fuerza velocidad
- Programación
- Algoritmos
- Nuevas Tecnologías

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Trabajo en equipo
- Resolución de problemas
- Computación



TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

ESO y BACHILLERATO

APP´S PARA ANDROID

APRENDIENDO A PROGRAMAR CON APP INVENTOR

HORARIO	LUGAR	PRECIO
Taller de **90min.** a realizar M, X, J y V entre las 10:00 y 14:00	**Casa de la Ciencia - CSIC** Pabellón de Perú Av. María Luisa S/N	**6€** por participante Grupo mínimo de 20 participantes

Con esta actividad los participantes tendrán la oportunidad de acercarse a la programación de una manera muy práctica, desarrollando su propia App para Android. Al finalizar el taller **¡Podrán llevárse su app instalada en el móvil!***

Aunque no tengan ningún tipo de experiencia ni conocimientos previos de programación, conseguirán desarrollar su aplicación, gracias a Appinventor.

*Para esta actividad es recomendable que los participantes aporten un dispositivo Android para probar e instalar la app.

CONTENIDOS
- Programación
- Algoritmos
- Nuevas Tecnologías
- Uso responsable de las tecnologías.

COMPETENCIAS & METODOLOGÍA
- Participación activa
- Actividad Dinámica
- Resolución de problemas
- Computación

TAMBIÉN EN TU COLE*

*Consulta condiciones pare realizar este taller en tu centro educativo.

...No has encontrado lo que lo que buscabas...

¡Cuéntanos tu idea! ¡Diseñaremos una actividad a tu medida!

Si no encuentras una actividad que se ajuste a tus necesidades en nuestro catálogo, ponte en contacto con nosotros y seguro que juntos desarrollaremos una propuesta perfecta.

Aquí te dejamos algunas ideas que hemos desarrollado bajo demanda para algunos centros escolares:

- **Supermercado:** Actividad de compra responsable y educación en la salud.
- **Oficina de correos:** Actividad sobre la ciudad y uno de sus oficios.
- **Mercado:** Actividad de educación en la salud y los alimentos de la temporada.

Consulta también nuestra web donde a lo largo del año publicamos nuevas actividades:

www.gedese.net

Esperamos poder colaborar con la labor educativa que lleváis a cado día a día en vuestro centro.

Más información y reservas en www.gedese.net

Telf.: 954 285 592 - info@gedese.net

Más información y reservas ONLINE

www.gedese.net

954 285 592 - info@gedese.net

gds. Educación y Ocio

GDS Educación, Formación y Ocio S.L. - Av. Maestranza Aérea 9, Edificio Gilaresa 7.
C.P.: 41011 Sevilla