

# Curso 2023 – 2024



## CREATIVIDAD Y JUEGO LINGÜÍSTICO CONTAR CON CHISMES PARA CONTAR CON RITMO

### JUSTIFICACIÓN

Ofrecemos un curso para conocer y jugar con el proceso creativo. Con sus diferentes técnicas y sus variados tiempos. A ratos buscaremos sin rumbo. Otros ratos mirando hacia algún horizonte conocido o desconocido. Disfrutaremos de los procesos, sin importarnos en exceso los resultados. Exploraremos diferentes recursos lúdicos del lenguaje, y los experimentaremos. Jugaremos con objetos para buscar sus ritmos y hacer que nuestra narración cabalgue en ellos. Jugaremos con poemas y con artefactos electrónicos, robóticos, sonoros y mecánicos. Con instrumentos que suenan bien aún sin saber tocarlos. Jugaremos con el asombro como motor de la curiosidad. Y volveremos a jugar, porque el juego es nuestro aliado.

### OBJETIVOS

- Despertar la curiosidad y buscar el asombro de los asistentes.
- Atreverse a probar diferentes metodologías de trabajo, convergentes y divergentes.
- Disfrutar del error y del proceso sin rumbo ni objetivo determinado.
- Ir un paso más allá trabajando en grupo.
- Poner en práctica juegos de creatividad literaria.
- Conocer diferentes técnicas de creatividad como los verbos de Osborn o el triángulo creativo y llevarlas a la práctica.
- Acercar y experimentar el trabajo con elementos de juego sonoro basados en Arduino, para ligarlos a ejercicios de creatividad literaria.
- Experimentar el juego con microprocesadores, módulos midi y sensores resistivos y capacitivos.

### CONTENIDOS

- Teorías de la creatividad.
- Recursos de ludolingüística.
- Recursos poéticos.
- Recitación y comunicación oral.
- Ritmo y poesía.
- Conceptos básicos de corriente continua en objetos sonoros.
- Aplicaciones artísticas de la tecnología.
- Automatismos y sistemas de control programados.
- La placa Arduino y sensores.
- Módulos de música electrónica.
- Conceptos de escalas musicales.

### METODOLOGÍA

La metodología será eminentemente participativa, basada en el juego, partiendo de la palabra para llegar al objetivo final, a través de recursos narrativos atractivos y motivadores, utilizando artilugios diversos para recorrer y facilitar ese camino, a través de un trabajo, estableciendo un feedback constante que fomente la retroalimentación y la comunicación abierta para mejorar la experiencia del curso, propiciando un ambiente creativo.

### LUGAR, DURACIÓN Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

La actividad formativa, que tendrá una duración total de **9 horas**, se celebrará en las instalaciones del **CPR de Jaraíz de la Vera**.

Las sesiones teóricas se celebrarán los días **21, 22 y 23 de mayo**, en horario de 16:30h. a 19:30h.

### DESTINATARIOS/CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se ofertan **25 plazas** destinadas a:

- Docentes en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos de la demarcación del CPR de Jaraíz participantes en el proyecto Agua Dónde Vas.
- Resto de docentes en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos de la demarcación del CPR de Jaraíz.
- Docentes en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos de otras demarcaciones

### CERTIFICACIONES

Se expedirá certificación de 9 horas (1 Crédito de Formación) a los docentes que asistan de forma activa y regular al menos al 85% del tiempo de duración de la actividad. (Orden 31/10/2000 - DOE 4/11/2000 Art.19.2, modificada por Orden de 21 de mayo de 2002)

### INSCRIPCIONES

On-line: <https://rfp.educarex.es/inscripciones/105782>

Plazo de inscripción: **hasta el viernes 17 de mayo**.

La lista de admitidos: **viernes 17 de mayo**.

### PONENTE

**D. Oswaldo PAI**, Miembro de la *Red Internacional de Cuentacuentos*. Experto en integrar narración, tecnología, programación y robótica

### ASESOR RESPONSABLE

Alfredo Pérez Tovar. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR de Jaraíz. Mail: [direccion.cprjaraiz@educarex.es](mailto:direccion.cprjaraiz@educarex.es)