

## **PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR BURGOS**

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.

Durante el presente curso escolar el programa se realizará en el **IES Comuneros de Castilla (BURGOS)** 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 19 de enero**.

**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.
- En el caso de que en el grupo de su hijo/a **haya más de una opción de taller**, se deberá elegir **orden de preferencia** entre las diferentes opciones propuestas.
- En el caso de no seleccionar orden de preferencia permitirá al CREECYL realizar la adscripción aleatoriamente.
- 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 BURGOS

1º, 2º EP **1 taller:**

OPCIÓN ÚNICA: Ingeniería de un viaje

3º, 4º EP **2 talleres:**

OPCIÓN 1: El arte de crear

OPCIÓN 2: Astronomía

5º EP **3 talleres:**

OPCIÓN 1: Astronomía

OPCIÓN 2: Inteligencia artificial

OPCIÓN 3: Biología y Geología

6º EP y 1º de ESO **2 talleres:**

OPCIÓN 1: Inteligencia artificial

OPCIÓN 2: Biología y Geología

2º de ESO **2 talleres:**

OPCIÓN 1: Inteligencia artificial

OPCIÓN 2: Robótica y programación de videojuegos

3º de ESO **3 talleres:**

OPCIÓN 1: Robótica y programación de videojuegos

OPCIÓN 2: Matemáticas por todas partes

OPCIÓN 3: Chismes literarios

4º de ESO **2 talleres:**

OPCIÓN 1: Matemáticas por todas partes

OPCIÓN 2: Chismes literarios

## **1º-2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**OPCIÓN ÚNICA:**

### **Ingeniería de un viaje**

Desde un enfoque transdisciplinar STEAM, uniendo matemáticas, Ciencias naturales, Ciencias Sociales, Tecnología y Arte), el alumnado trabajará resolviendo todas las dificultades que conlleva la organización de un viaje para conocer nuevos lugares.

**Se tratará desde la lectura de mapas y creación de rutas con robots al diseño de barcos, exploración de su flotabilidad o creación de presupuestos y comercios con intercambios de monedas.** A lo largo del viaje, se concienciará sobre la **importancia de la reutilización y reciclado de plásticos** y otros residuos.

El taller se centrará en **resolver problemas dentro de una situación de aprendizaje más compleja de manera individual y cooperativa de este modo se desarrollará también el sentido socioafectivo** y se acercará la ciencia, la ingeniería y la innovación a niñ@s a través de mujeres.

## **3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**OPCIÓN 1:**

### **El arte de crear**

Este taller propone la estimulación de la creatividad y pensamiento divergente a través del uso de diferentes **técnicas plásticas**.

Se emplearán técnicas húmedas, simetrías con gouache, acuarelas, tintas y plumillas...

Además se fomentará la interpretación de las producciones creadas y la puesta en común de los trabajos realizados.

## **OPCIÓN 2:**

### **Astronomía**

A través de las diferentes sesiones los alumnos y alumnas conocerán nuestro sistema solar, construirán un reloj de sol, profundizarán en diferentes elementos como los cráteres y los cometas e indagarán y debatirán sobre el origen del universo.

## **5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **OPCIÓN 1:**

### **Astronomía**

A través de las diferentes sesiones los alumnos conocerán estrellas y constelaciones, los eclipses, trabajarán sobre misiones espaciales, realizarán un planisferio en papel y emplearán el Software Stellarium.

### **OPCIÓN 2:**

### **Inteligencia artificial**

Los talleres que se realizarán tratarán sobre las diferentes utilidades de las Inteligencias Artificiales.

En la primera sesión se trabajará sobre el concepto: ¿Qué son las IAS? Y, a lo largo del desarrollo de las sesiones se trabajará con diferentes tipos de IAS:

- IAS de texto
- IAS para crear imágenes
- Otras IAS: vídeos y audio

En la última sesión se creará material eficaz con IAS integradas en Canva.

### **OPCIÓN 3:**

### **Biología y Geología**

Se trata de un taller donde el alumnado realizará prácticas de las siguientes temáticas:

- Microscopia. Incubación de huevos de gallina
- Cultivos de bacterias y hongos en placas de Petri
- Disoluciones y generación de cristales
- Identificación de seres vivos

## **6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y 1º DE ESO**

### **OPCIÓN 1:**

#### **Inteligencia artificial**

Los talleres que se realizarán tratarán sobre las diferentes utilidades de las Inteligencias Artificiales.

En la primera sesión se trabajará sobre el concepto: ¿Qué son las IAS? Y, a lo largo del desarrollo de las sesiones se trabajará con diferentes tipos de IAS:

- IAS de texto
- IAS para crear imágenes
- Otras IAS: vídeos y audio

En la última sesión se creará material eficaz con IAS integradas en Canva.

### **OPCIÓN 2:**

#### **Biología y Geología**

Se trata de un taller donde el alumnado realizará prácticas de las siguientes temáticas:

- Microscopía. Incubación de huevos de gallina
- Cultivos de bacterias y hongos en placas de Petri
- Disoluciones y generación de cristales
- Identificación de seres vivos

## **2º DE ESO:**

### **OPCIÓN 1:**

#### **Inteligencia artificial**

Los talleres que se realizarán tratarán sobre las diferentes utilidades de las Inteligencias Artificiales.

En la primera sesión se trabajará sobre el concepto: ¿Qué son las IAS? Y, a lo largo del desarrollo de las sesiones se trabajará con diferentes tipos de IAS:

- IAS de texto
- IAS para crear imágenes
- Otras IAS: vídeos y audio

En la última sesión se creará material eficaz con IAS integradas en Canva.

## **OPCIÓN 2:**

### **Robótica y programación de videojuegos**

En este taller el alumnado trabajará la robótica, la informática y la programación en áreas como la programación de videojuegos, kits de robótica, Arduino, Microbit, app móviles...

## **3º DE ESO:**

### **OPCIÓN 1:**

### **Robótica y programación de videojuegos**

En este taller el alumnado trabajará la robótica, la informática y la programación en áreas como la programación de videojuegos, kits de robótica, Arduino, Microbit, app móviles...

### **OPCIÓN 2:**

### **Matemáticas por todas partes**

Trabajaremos las matemáticas desde diferentes puntos de vista, siempre centrado en la Resolución de Problemas, que consideramos fundamental en la enseñanza de las Matemáticas.

A lo largo de las sesiones se trabajarán las siguientes actividades:

#### **Estudio de GRAFOS**

Introducción a la teoría de grafos y aplicaciones mediante actividades y desafíos lúdicos.

#### **LA MAGIA DE LOS SISTEMAS DE NUMERACIÓN**

Nos acercaremos a diferentes sistemas de numeración, a través de juegos de magia y veremos que la representación de un número en una determinada base nos puede dar la explicación de una “adivinación mágica”. Resolución de problemas a partir de los juegos.

#### **JUEGOS DE ESTRATEGIA**

A partir de diferentes juegos, y mediante razonamientos lógicos y matemáticos, los alumnos y alumnas deberán diseñar estrategias para ganar los juegos o, en su caso, aumentar la probabilidad de éxito.

## **DIVERSIÓN CON BANDERAS**

Trabajo y estudio de proporciones, simetrías, giros y demás movimientos en el plano para analizar y diseñar banderas nacionales.

### **OPCIÓN 3:**

#### **Chismes literarios**

##### ***¿Qué pasaría si la literatura fuera un programa del corazón?***

A lo largo del desarrollo de este taller se realizarán las siguientes actividades:

**POLÍGRAFO DELUXE.** Sometemos a un autor a preguntas comprometedoras en un programa lleno de sorpresas y salseos.

**UN PHOTOCALL LITERARIO.** Nuestros autores más famosos pasarán por la alfombra roja de los Premios Cervantes. Les haremos fotos y alguna pregunta indiscreta.

**ATRAPADOS EN NUESTRAS REDES.** Llenamos el Instagram de nuestro programa con stories y publicaciones (más o menos verídicas) para conseguir el mayor número de seguidores y likes posibles.

**DEBATE.** Llevamos al plató a alguno de nuestros autores, que se enfrentará a los colaboradores más fieros.

### **4º DE ESO:**

### **OPCIÓN 1:**

#### **Matemáticas por todas partes**

Trabajaremos las matemáticas desde diferentes puntos de vista, siempre centrado en la Resolución de Problemas, que consideramos fundamental en la enseñanza de las Matemáticas.

A lo largo de las sesiones se trabajarán las siguientes actividades:

##### **Estudio de GRAFOS**

Introducción a la teoría de grafos y aplicaciones mediante actividades y desafíos lúdicos.

##### **LA MAGIA DE LOS SISTEMAS DE NUMERACIÓN**

Nos acercaremos a diferentes sistemas de numeración, a través de juegos de magia y veremos que la representación de un número en una determinada base nos puede dar la explicación de una “adivinación mágica”. Resolución de problemas a partir de los juegos.

### **JUEGOS DE ESTRATEGIA**

A partir de diferentes juegos, y mediante razonamientos lógicos y matemáticos, los alumnos y alumnas deberán diseñar estrategias para ganar los juegos o, en su caso, aumentar la probabilidad de éxito.

### **DIVERSIÓN CON BANDERAS**

Trabajo y estudio de proporciones, simetrías, giros y demás movimientos en el plano para analizar y diseñar banderas nacionales.

### **OPCIÓN 2:**

#### **Chismes literarios**

##### ***¿Qué pasaría si la literatura fuera un programa del corazón?***

A lo largo del desarrollo de este taller se realizarán las siguientes actividades:

**POLÍGRAFO DELUXE.** Sometemos a un autor a preguntas comprometedoras en un programa lleno de sorpresas y salseos.

**UN PHOTOCALL LITERARIO.** Nuestros autores más famosos pasarán por la alfombra roja de los Premios Cervantes. Les haremos fotos y alguna pregunta indiscreta.

**ATRAPADOS EN NUESTRAS REDES.** Llenamos el Instagram de nuestro programa con stories y publicaciones (más o menos verídicas) para conseguir el mayor número de seguidores y likes posibles.

**DEBATE.** Llevamos al plató a alguno de nuestros autores, que se enfrentará a los colaboradores más fieros.