

## **PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR LEÓN**

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 en el **IES Padre Isla de León**.

Durante el presente curso escolar el programa se realizará en las siguientes **fechas**:

- **15 de febrero**
- **22 de febrero**
- **8 de marzo**
- **15 de marzo**

Para la inscripción las familias deberán completar el **cuestionario Forms** con **fecha fin de plazo el 7 de enero 2025 hasta las 23.59 horas**.

**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 LEÓN**

**1º, 2º EDUCACIÓN PRIMARIA 1 taller:**

*De la música tradicional a la música clásica*

**3º, 4º EDUCACIÓN PRIMARIA 1 taller:**

*Robotizando la historia*

**5º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:**

*Opción 1: Escaque room de ajedrez educativo: noche en el museo...del arte*

*Opción 2: Cultura china: Mas allá de la Muralla, un viaje lingüístico y cultural*

**6º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:**

*Opción 1: Escritura Creativa: pensamos, escribimos, creamos*

*Opción 2: Cultura china: Mas allá de la Muralla, un viaje lingüístico y cultural*

**1º ESO 1 taller:**

*Patrimonio escondido*

**2º ESO 1 taller:**

*Desarrolla tu creatividad*

**3º, 4º ESO 2 talleres:**

*Opción 1: Astronomía con Galileo*

*Opción 2: Matemáticas: “Comienza el sueño olímpico”*

## INFORMACIÓN DE CADA TALLER

### **1º-2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Nombre del taller:** *DE LA MÚSICA TRADICIONAL A LA MÚSICA CLÁSICA*

El objetivo de este taller es estimular y desarrollar musicalmente al alumnado de altas capacidades.

Busca hacer un recorrido cultural por nuestro patrimonio inmaterial musical en el que cantarán, harán ritmos, bailarán y escucharán ejemplos con música en directo de voz (soprano) y piano. Será un viaje emocionante en el que aprenderán con buenas prácticas de trabajo en grupo, buena música...¡y mucho más!

- **Sesión 1:** La sesión comienza con un cuento en el que los participantes deben acompañar la historia con su canto. En esta sesión veremos los instrumentos tradicionales y tocaremos ritmos con uno de ellos: la pandereta. Bailaremos a ritmo de jota y escucharán en directo algunas de las piezas compuestas por el compositor leonés Odón Alonso, para voz y piano, basado en el repertorio tradicional.
- **Sesión 2:** En este segundo encuentro partiremos nuevamente de un cuento para trabajar la respiración con diferentes técnicas y objetos divertidos. Tendrán que hacer uso de sus pulmones para ir resolviendo diferentes pruebas. Cantarán y escribirán divertidas estrofas para canciones tradicionales. La música escrita por Jesús Ángel Rodríguez Recio, basada en el cancionero leonés, será puesta en atril para el deleite de los pequeños.
- **Sesión 3:** Comenzaremos la sesión, una vez más, con un cuento para abrir boca de la importancia que una canción puede tener en nuestras vidas...o en la historia musical. El hilo conductor de la sesión correrá a cargo de Federico García Lorca y de su "Tarara".
- **Sesión 4:** Por último, cerraremos el taller con un cuarto cuento que pone en valor la música y el cómo hace sentir a muchas personas. Daremos un repaso a todo lo aprendido y realizaremos una sesión – concierto.

### **3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Nombre del taller:** *ROBOTIZANDO LA HISTORIA*

- **Sesión 1:** "Robotizando la historia: DinoLEGOS". Proyecto de construcción y programación con Lego relacionado con la Era de los dinosaurios.
- **Sesión 2:** "Robotizando la historia: SCRATCH y el misterio de los cavernícolas". Proyecto de programación con Scratch relacionado con la Prehistoria.
- **Sesión 3:** "Robotizando la historia: Arquitectos del asedio con LEGO". Proyecto de construcción y programación con Lego relacionado con la Edad Media.
- **Sesión 4:** "Robotizando la historia: SCRATCH y los genios de los inventos". Proyecto de programación con Scratch relacionado con inventos actuales.

## **5º-EDUCACIÓN PRIMARIA**

### ➤ **Opción 1: Nombre del taller: ESCAQUE ROOM DE AJEDREZ EDUCATIVO: NOCHE EN EL MUSEO...DEL ARTE**

Es una propuesta emocionante de **ajedrez educativo** a través de metodologías activas, gamificación y breakout EDU. Con ella pretendemos que desarrollen el pensamiento crítico mediante retos creativos y la resolución de enigmas en equipo, además de fomentar el compañerismo y el autocontrol en la toma de decisiones, así como el autoconocimiento emocional.

En esta edición, el “Esaque room de ajedrez educativo” nos transportará a un museo de ciencia y arte. En cada sesión se enfrentarán a diferentes retos de ajedrez educativo, relacionados con sus propios intereses, e irán avanzando a través de las diferentes salas del escape room dentro de la temática seleccionada y con una narrativa específica que les convierte en auténticos personajes de una aventura. Para ello:

- Podrán explorar un entorno donde nada es lo que parece.
- Deberán tomar decisiones consensuadas y dialogadas en equipo.
- Podrán enfrentarse a los retos propuestos por personajes teatralizados.
- Deberán descubrir elementos ocultos e interactuar con ellos y con los objetos del entorno.
- Deberán analizar pistas, extraer conclusiones, resolver enigmas, superar pruebas y retos ...
- Podrán utilizar las TIC’s relacionadas con ajedrez y con IA.

En cada sesión, se enfrentarán a diferentes retos de ajedrez educativo.

### ➤ **Opción 2: Nombre del taller: CULTURA CHINA: MÁS ALLÁ DE LA MURALLA: UN VIAJE LINGÜÍSTICO Y CULTURAL\***

*\*El taller se llevará a cabo durante las 4 sesiones en el Instituto Confucio. No obstante, el primer día se acudirá al IES Padre Isla para informar de las instrucciones y, a continuación, el alumnado irá con la monitora al Instituto Confucio acompañados por las familias para que sepan dónde recoger a sus hijos/as a la finalización del taller. Las tres sesiones posteriores se realizarán directamente en el Instituto Confucio y no es necesario acudir al IES Padre Isla.*

Es un taller enfocado en el aprendizaje del idioma chino y el descubrimiento de su rica cultura. La actividad se divide en tres partes:

- **Teoría Lingüística por Temática:** Se abordarán temas prácticos del idioma chino, como saludos, números y expresiones cotidianas, adaptados al nivel del grupo, utilizando una metodología dinámica y lúdica.

- **Conocimiento Cultural:** Exploraremos tradiciones, festividades y elementos destacados de la civilización china, como la caligrafía y aspectos esenciales de su historia y cultura.
- **Práctica Activa:** Los participantes pondrán en práctica lo aprendido mediante juegos, diálogos y actividades interactivas que fomenten la creatividad y la cooperación.
  
- **Sesión 1:** Los primeros pasos en el idioma chino. Descubre los saludos básicos y cómo presentarte en chino mientras exploramos las raíces culturales de este fascinante idioma.
- **Sesión 2:** Números y festividades tradicionales. Domina los números en chino y adéntrate en las festividades más emblemáticas, como el Año Nuevo Chino.
- **Sesión 3:** El arte de la caligrafía y la Gran Muralla. Explora la caligrafía china como forma de arte y expresión cultural, y conoce los secretos históricos de la Gran Muralla.
- **Sesión 4:** Juegos y diálogos para despedirnos. Aplica lo aprendido mediante actividades dinámicas y juegos interactivos, concluyendo con un diálogo grupal que resuma el viaje realizado.

## **6º-EDUCACIÓN PRIMARIA**

### ➤ **Opción 1:** *Nombre del taller:* **ESCRITURA CREATIVA: PENSAMOS, ESCRIBIMOS, CREAMOS\***

La actividad pretende el fomento de la escritura creativa con el fin de formar lectores y escritores competentes que sepan usar la escritura más allá del ámbito educativo. Se dan prioridad a las tareas relacionadas con la LIJ, así como a otras tipologías de textos próximos al entorno de los alumnos. Se pondrán en práctica estrategias motivadoras con un enfoque lúdico, contribuyendo al desarrollo de la imaginación y creatividad de los chicos, mejorando a la vez la competencia lingüística.

Como objetivo final se persigue fomentar el gusto por la escritura. Impulsando el hábito de escribir como fuente de expresión de ideas, sentimientos y emociones, desarrollando sus habilidades emocionales, cognitivas y sociales, al lado de otras que contemplan el marco de las inteligencias múltiples.

- **Sesión 1:** Presentación, conocimientos previos, intereses... Observamos, pensamos, escribimos y creamos: el poder de la ilustración, la imagen en las TIC. Los títulos y los textos breves
- **Sesión 2:** Nos acercamos a la escritura narrativa: del cuento tradicional a la literatura fantástica.
- **Sesión 3:** Un encuentro con la poesía: taller poético.
- **Sesión 4:** El diálogo, el cómic, otros textos...Creación del propio texto. Coevaluación

*\*Los alumnos/as llevarán su propio estuche (lápiz, gomas pegamento, tijeras, bolígrafo y rotuladores) y un cuaderno.*

➤ **Opción 2: Nombre del taller: CULTURA CHINA: MÁS ALLÁ DE LA MURALLA: UN VIAJE LINGÜÍSTICO Y CULTURAL**

*\*El taller se llevará a cabo durante las 4 sesiones en el Instituto Confucio. No obstante, el primer día se acudirá al IES Padre Isla para informar de las instrucciones y, a continuación, el alumnado irá con la monitora al Instituto Confucio acompañados por las familias para que sepan dónde recoger a sus hijos/as a la finalización del taller. Las tres sesiones posteriores se realizarán directamente en el Instituto Confucio y no es necesario acudir al IES Padre Isla.*

Es un taller enfocado en el aprendizaje del idioma chino y el descubrimiento de su rica cultura. La actividad se divide en tres partes:

- **Teoría Lingüística por Temática:** Se abordarán temas prácticos del idioma chino, como saludos, números y expresiones cotidianas, adaptados al nivel del grupo, utilizando una metodología dinámica y lúdica.
  - **Conocimiento Cultural:** Exploraremos tradiciones, festividades y elementos destacados de la civilización china, como la caligrafía y aspectos esenciales de su historia y cultura.
  - **Práctica Activa:** Los participantes pondrán en práctica lo aprendido mediante juegos, diálogos y actividades interactivas que fomenten la creatividad y la cooperación.
- 
- **Sesión 1:** Los primeros pasos en el idioma chino. Descubre los saludos básicos y cómo presentarte en chino mientras exploramos las raíces culturales de este fascinante idioma.
  - **Sesión 2:** Números y festividades tradicionales. Domina los números en chino y adéntrate en las festividades más emblemáticas, como el Año Nuevo Chino.
  - **Sesión 3:** El arte de la caligrafía y la Gran Muralla. Explora la caligrafía china como forma de arte y expresión cultural, y conoce los secretos históricos de la Gran Muralla.
  - **Sesión 4:** Juegos y diálogos para despedirnos. Aplica lo aprendido mediante actividades dinámicas y juegos interactivos, concluyendo con un diálogo grupal que resuma el viaje realizado.

## **1º DE ESO**

**Nombre del taller: PATRIMONIO ESCONDIDO**

El taller consistirá durante las 4 sesiones en 4 salidas por la ciudad para reconocer de primera mano el patrimonio.

- **Sesión 1:** LEÓN ROMANO
- **Sesión 2:** LEÓN EN EL CAMINO
- **Sesión 3:** LEÓN MEDIEVAL
- **Sesión 4:** LEÓN MODERNISTA

**Es necesario, después de seleccionar el taller (pregunta 11 del cuestionario), autorizar las salidas de las 4 sesiones para lo cual, debe marcarse la pregunta 12.**

**Se muestra imagen:**

11

### 1º ESO. Seleccione el taller:

*Este taller consistirá en 4 salidas por la ciudad. El punto de partida de todas las sesiones será el IES Padre Isla. El punto de finalización es diferente cada día y se indica en el archivo de información de los talleres.*

***Es necesario marcar la casilla AUTORIZO. Para ello, debe ir a la pregunta 12***

Patrimonio escondido

12

**1º ESO. Marca la casilla AUTORIZO para la realización del taller (Patrimonio escondido) durante las 4 sesiones**

Autorizo

**El punto de partida de todas las sesiones será el IES Padre Isla.**

**El punto de finalización será el siguiente:**

- **Sesión 1:** LEÓN ROMANO: en el exterior de la muralla romana, puerta Hospital de Regla (detrás de la Catedral)
- **Sesión 2:** LEÓN EN EL CAMINO: en la Plaza de S. Marcos, delante de la fachada del Parador
- **Sesión 3:** LEÓN MEDIEVAL: en la Plaza de S. Isidoro
- **Sesión 4:** LEÓN MODERNISTA: en la Plaza de S. Marcelo, delante de la Casa Botines de A. Gaudí

## **2º DE ESO**

**Nombre del taller: DESARROLLA TU CREATIVIDAD.** Agudiza tu ingenio, desarrolla tu mente, y descubre tus capacidades.

- **Sesión 1:** Entrenamiento del pensamiento divergente: think out of the box. - Aprende a pensar más allá de lo evidente para encontrar diferentes soluciones a un mismo problema; y así tomar mejores decisiones teniendo en cuenta más alternativas. - Acertijos, resolución de problemas, adivinanzas...
- **Sesión 2:** Ingeniería de la Imaginación: Imagineering - Aprende el proceso de creación de uno de los más grandes creativos del mundo, Walt Disney y aplícalo a un miniproyecto - ¿Eres un soñador, realista o crítico? - ¿Es la IA otra herramienta creativa?
- **Sesión 3:** Descubrir quién eres lo cambia todo: autoconocimiento y autoestima - descubre cuáles son tus capacidades y fortalezas y reconoce tus debilidades - Habilidades emocionales.
- **Sesión 4:** Tipos de creatividad: ¿Jordan o Einstein? - ser creativo no solo pertenece al mundo del arte, ¿en qué eres más creativo? - Explora tus emociones para conectar con tu creatividad

## **3º y 4º DE ESO**

### ➤ **Opción 1: Nombre del taller: ASTRONOMÍA CON GALILEO**

- **Sesión 1:** Observación del Sol con gafas de eclipse, por proyección y con telescopio (con filtro mylar y de hidrógeno). Se registrarán los aspectos destacados: manchas solares, fulguraciones...
- **Sesión 2:** Manejo de la esfera armilar. Con esta clásica herramienta se trabajarán elementos de Astronomía de posición (estaciones, duración del día y la noche, líneas terrestres y celestes, movimiento general del cielo...)
- **Sesión 3:** Construcción e interpretación de un planisferio (en cartulina). Búsqueda de estrellas en el cielo en función de la fecha y la hora.
- **Sesión 4:** Construcción e interpretación de relojes de sol (en cartulina). Trabajo con elementos matemáticos (trigonometría elemental, propiedades de los triángulos, husos horarios...)

### ➤ **Opción 2: Nombre del taller: MATEMÁTICAS: “COMIENZA EL SUEÑO OLÍMPICO”**

Con este taller se pretende motivar a los alumnos con altas capacidades en la transición hacia problemas del estilo de los propuestos en olimpiadas matemáticas y otras competiciones.

- **Sesión 1:** Juegos de estrategia, trucos útiles y algunos problemas combinatorios.
- **Sesión 2:** Las demostraciones en Geometría. Ángulos en la circunferencia.
- **Sesión 3:** Heurísticos. Un enfoque olímpico.
- **Sesión 4:** Heurísticos. Un enfoque olímpico II.