

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PALENCIA

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 Alonso Berruguete de Palencia**.

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** (*pedir información en el centro educativo*) con **fecha fin de plazo el 07 de enero 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 PALENCIA

1º, 2º, 3º, 4º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: *Un viaje artístico*

Opción 2: *Teatro*

5º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: *Juegos de mesa e ingenio*

Opción 2: *Iniciación a la escultura en relieve. Modelado, realización de moldes y reproducción, pintura de los positivos, usos y aplicación.*

6º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: *Iniciación a la escultura en relieve. Modelado, realización de moldes y reproducción, pintura de los positivos, usos y aplicación.*

Opción 2: *Ciencia a nuestro alrededor*

1º, 2º ESO 2 talleres:

Opción 1: *Misterios Matemáticos: Enigmas y acertijos, probabilidades y relojes de Sol*

Opción 2: *Neurociencia: Descubrir nuestro cerebro “ATYPICAL”*

3º, 4º ESO 1 taller:

Curvas, Combinaciones y Relojes de Sol

INFORMACIÓN DE CADA TALLER

1º-2º-3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **Opción 1: Nombre del taller: UN VIAJE ARTÍSTICO**
- **Sesión 1: Pintores de la historia- Picasso y Kandinsky.** (Arte moderno y abstracto con temperas y formas geométricas.)
 - **Sesión 2: El mundo de la escultura- Rodin y Frida Khalo.** (Modelado con arcilla)
 - **Sesión 3: El collage de la vida- Matisse y Calder.** (Collage y esculturas móviles)
 - **Sesión 4: Arte y naturaleza- Van Gogh y Georgia O’Keeffe.** (Pintura y observación de la naturaleza)
- **Opción 2: Nombre del taller: TEATRO**
- **Sesión 1: Introducción al juego teatral:** Toma de contacto y presentación, improvisaciones, creación de situaciones y personajes, pérdida del miedo escénico.
 - **Sesión 2: Toma de conciencia corporal:** cuñas motrices, juegos de yoga, masajes, relajación...para paliar la tensión, ansiedad o la falta de atención del alumnado. **Talleres de maquillaje y/o elaboración de máscaras:** en función de las preferencias de los participantes. **Taller de disfraces y juegos colectivos.**
 - **Sesión 3: Abordaje de las emociones:** Dinámicas y juegos para trabajar la Sensibilidad y la Frustración. **Talleres de maquillaje y/o marionetas:** en función de las preferencias de los participantes. **Taller de disfraces y/o elaboración de máscaras:** en función de las preferencias de los participantes.
 - **Sesión 4: Recursos para el entrenamiento emocional a través del juego y el teatro.** Técnicas para la **elaboración colectiva de juegos teatrales**, fomentando la participación y la motivación. **Taller de disfraces, maquillaje y/o elaboración de máscaras.**

5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **Opción 1: Nombre del taller: JUEGOS DE MESA E INGENIO**
- En este taller se trabajarán diferentes juegos de mesa desde una perspectiva de ingenio para que los alumnos vean, jueguen y desarrollen diferentes competencias. Jugaremos a diversos juegos de mesa e ingenio desde un punto de vista lúdico.
- **Sesión 1:** Juegos de mesa de sobre matemáticas, visión espacial, memoria...
 - **Sesión 2:** Juegos de mesa sobre lengua, expresión oral...
 - **Sesión 3:** Juegos de ingenio
 - **Sesión 4:** Juegos cooperativos
- **Opción 2: Nombre del taller: INICIACIÓN A LA ESCULTURA EN RELIEVE. MODELADO, REALIZACIÓN DE MOLDES Y REPRODUCCIÓN, PINTURA DE LOS POSITIVOS, USOS Y APLICACIÓN.**

- **Sesión 1:** Realización de un relieve sencillo a partir de un dibujo. Modelado con plastilina de dureza media.
- **Sesión 2:** Realización del molde con masilla Blue-stuff/ silicona bicomponente. Reproducción de pizas sobre moldes dados con resina epoxi y arcilla polimérica. Coloreado y tintes.
- **Sesión 3:** Reproducción del relieve realizado en sesión 1. Extracción de las piezas de resina realizadas en sesión 2. Lijado y adecuación.
- **Sesión 4:** Usos y aplicación de las piezas obtenidas en decorar una pequeña caja de madera.

6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

➤ **Opción 1:** *Nombre del taller:* **INICIACIÓN A LA ESCULTURA EN RELIEVE. MODELADO, REALIZACIÓN DE MOLDES Y REPRODUCCIÓN, PINTURA DE LOS POSITIVOS, USOS Y APLICACIÓN.**

- **Sesión 1:** Realización de un relieve sencillo a partir de un dibujo. Modelado con plastilina de dureza media.
- **Sesión 2:** Realización del molde con masilla Blue-stuff/ silicona bicomponente. Reproducción de pizas sobre moldes dados con resina epoxi y arcilla polimérica. Coloreado y tintes.
- **Sesión 3:** Reproducción del relieve realizado en sesión 1. Extracción de las piezas de resina realizadas en sesión 2. Lijado y adecuación.
- **Sesión 4:** Usos y aplicación de las piezas obtenidas en decorar una pequeña caja de madera.

➤ **Opción 2:** *Nombre del taller:* **CIENCIA A NUESTRO ALREDEDOR**

- Realización de adornos diversos con poliespán reciclado. Transformación de monedas de 1 céntimo de cobre en monedas de plata y oro.
- Elaboración de jabones artesanos.
- Formación de cromatografías (procedimiento químico para identificar componentes de una mezcla). Cinta Möbius y sus aplicaciones, veremos lo contraintuitivo de esta cinta.
- Realización de cianotipias (revelado de fotografía antiguo). Mensajes secretos con tinta invisible.

Para todas las sesiones, los alumnos/as deben traer:

- Una **mascarilla (fp2 a ser posible y si no, quirúrgica)**. Los productos con los que vamos a trabajar no son peligrosos, pero desprenden vapores que suelen provocar irritación en las vías respiratorias, por lo que es conveniente que tengan mascarillas.

- Una **camiseta vieja/delantal/bata o similar**, puesto que trabajaremos con colorantes y los alumnos/as pueden marcharse la ropa.

1º-2º DE ESO

➤ **Opción 1: Nombre del taller: *MISTERIOS MATEMÁTICOS: ENIGMAS Y ACERTIJOS, PROBABILIDADES Y RELOJES DE SOL***

- **Sesión 1 y 2: ENIGMAS Y ACERTIJOS MATEMÁTICOS:** Desarrollo y fomento de la creatividad del alumno a través de enigmas y acertijos matemáticos, fomentando el razonamiento lógico, el pensamiento lateral y el pensamiento crítico. Sirven de introducción para el aprendizaje y la mejora de las habilidades de resolución de problemas.
- **Sesión 3: LA BANCA GANA:** Introducción al cálculo de probabilidades. A través del análisis de juegos de azar y su contexto histórico nos iniciaremos en los conceptos de la probabilidad y sus múltiples aplicaciones.
- **Sesión 4: MIDIENDO EL TIEMPO CON EL SOL I:** Taller de construcción de un reloj de sol y análisis de los conceptos matemáticos y astronómicos asociados.

➤ **Opción 2: Nombre del taller: *DESCUBRIR NUESTRO CEREBRO “ATYPICAL”***

Vamos a conocer nuestro cerebro: sus características, las estructuras, cómo funciona a través de los sentidos, por donde recibimos información, sus peculiaridades para darnos cuenta de que, dentro de la complejidad, hay excepciones, que no por ser “ATYPICAL” es menos importante y nos centraremos en conocer estas características diferentes.

- **Sesión 1:** Taller-conociendo y trabajando los sentidos: Vista – ilusiones ópticas – punto ciego- test strop Oído – Sonidos. Gusto y olfato- prueba arándano deshidratado Tacto diferentes texturas e importancia en el peso Sentido vestibular y propiocepción. Sinestesia. La caja espejo. Conocemos los sentidos y experimentamos con cada uno de ellos su importancia en la atención y la percepción de nuestra manera de conocer la información que nos lleva a conocer el mundo, aprender y relacionarnos con los demás.

Importancia de conocer las alergias de los participantes.

- **Sesión 2:** Taller - práctica de disección encéfalo cordero. Dado que las grandes estructuras que componen el SN central (SNC) de nuestra especie pueden observarse en otros mamíferos, en esta práctica se utiliza como modelo de aprendizaje el encéfalo de cordero.
- **Sesión 3:** Taller- Conocer el cerebro llevando a cabo en equipo de

investigaciones. Sistema autónomo simpático. Sistema autónomo parasimpático. Sistema central- límbico Acto reflejo. Emociones. Conclusiones y repaso de lo aprendido. Ampliamos el conocimiento del sistema autónomo central y periférico, importancia del sistema límbico y las emociones en nuestro desarrollo y conocemos el acto reflejo experiencial.

- **Sesión 4:** Taller- Juegos de ingenio. Para trabajar todo lo aprendido hasta ahora vamos a hacer por grupos unos juegos de ingenio para que todos los participantes pasen por grupos por todas las pruebas de ingenio. Donde la coordinación y el trabajo en equipo es esencial para conseguir hacer todas las pruebas en el menor tiempo posible. Preparados, listos, ya....

3º y 4º DE ESO

Nombre del taller: **CURVAS, COMBINACIONES Y RELOJES DE SOL**

Las dos primeras sesiones son consecutivas y en ellas se trabajarán diversas curvas matemáticas, mediante el uso de programas informáticos como Geogebra. Las otras dos son independientes y tratarán una de ellas sobre las técnicas de recuento y combinatoria y en la otra los alumnos construirán un reloj de arena, realizando un análisis de los conceptos matemáticos y astronómicos asociados.

- **Sesión 1: CURVAS EN NUESTRO ENTORNO:** Se estudiarán curvas como la catenaria, su presencia en nuestro entorno y su ecuación.
- **Sesión 2: CURVAS EN NUESTRO ENTORNO:** Se estudiarán curvas como la braquistócrona, su presencia en nuestro entorno y su ecuación.
- **Sesión 3: COMBINATORIA EN ACCIÓN. DESCUBRE EL PODER DE CONTAR:** Un paseo por las distintas técnicas de recuento y sus aplicaciones en nuestro mundo
- **Sesión 4: MIDIENDO EL TIEMPO CON EL SOL II:** Taller de construcción de un reloj de sol y análisis de los conceptos matemáticos y astronómicos asociados.