

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR SEGOVIA

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 Andrés Laguna de Segovia**.

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 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 SEGOVIA

1º EDUCACIÓN PRIMARIA 1 taller:

Taller de artes plásticas: Vivero de las ideas creativas. Laboratorio creativo y artístico para jóvenes Exploradores

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

Opción 1: Vivero de las ideas creativas. Laboratorio creativo y artístico para jóvenes Exploradores.

Opción 2: Programación y Robótica Educativa

5º, 6º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Matemáticas

Opción 2: Programación y Robótica Educativa

1º, 2º, 3º, 4º ESO 1 taller:

Astronomía y más ciencia

INFORMACIÓN DE CADA TALLER

1º-DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Nombre del taller: **TALLER DE ARTES PLÁSTICAS: VIVERO DE LAS IDEAS CREATIVAS. LABORATORIO CREATIVO Y ARTÍSTICO PARA JÓVENES EXPLORADORES.**

El taller de artes plásticas está orientado al desarrollo creativo y expresivo de niños y niñas con altas capacidades intelectuales. La estimulación artística no solo enriquece la vida de los niños y niñas con altas capacidades proporcionando experiencias gratificantes, sino que también les proporciona herramientas adaptadas a su desarrollo integral.

- **Sesión 1: Sombras que asombran:** ¿De qué material están hechas las sombras? ¿Se pueden transformar? ¿se pueden romper? En este taller exploraremos las posibilidades creativas de las sombras a través de las técnicas creativas exploradas por el cineasta e ilustrador Vicent Val, que nos propone un universo de posibilidades creativas en las sombras y proyecciones de los objetos cotidianos.
- **Sesión 2: Buscadores de huellas:** Nuestro entorno está lleno de huellas que sólo son perceptibles a tacto. Por ejemplo: el gotelé de la pared o las vetas de la madera ¿Es posible que esas sensaciones puedan convertirse en imágenes? El pintor Max Ernst inventó la técnica surrealista del *frottage* con el objetivo recuperar todas las sensaciones texturizadas que encontraba en su camino. A través de la exploración de esta técnica descubriremos las posibilidades creativas de las formas y las texturas que emergen de forma espontánea a nuestro alrededor para construir, a través de ellas, paisajes surrealistas y figuras abstractas.
- **Sesión 3: Un viaje por los Uni(di)versos:** Cada uno de nosotros es un pequeño universo cargado de colores y formas que nos hacen únicos. Uni(di)versos es un juego de exploración para crear colectivamente figuras imposibles que nos inviten a imaginar otros mundos y explorar otros universos diferentes al nuestro. ¿Te animas a emprender un viaje por los Uni(di)versos?
- **Sesión 4: Autorretratos expresionistas:** El expresionismo pictórico exploró principalmente el autorretrato como un medio para expresar los sentimientos, emociones y pensamientos de su autor. Este movimiento se caracteriza por la libertad de color y de formas y nos propone un sinfín de posibilidades para expresarnos artísticamente. A través de este taller, descubriremos la técnica del calco en graso y el esgrafiado para realizar nuestro propio autorretrato y descubrir las posibilidades creativas del expresionismo artístico.

2º-3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

➤ **Opción 1: Nombre del taller: TALLER DE ARTES PLÁSTICAS: VIVERO DE LAS IDEAS CREATIVAS. LABORATORIO CREATIVO Y ARTÍSTICO PARA JÓVENES EXPLORADORES.**

El taller de artes plásticas está orientado al desarrollo creativo y expresivo de niños y niñas con altas capacidades intelectuales. La estimulación artística no solo enriquece la vida de los niños y niñas con altas capacidades proporcionando experiencias gratificantes, sino que también les proporciona herramientas adaptadas a su desarrollo integral.

- **Sesión 1: Sombras que asombran:** ¿De qué material están hechas las sombras? ¿Se pueden transformar? ¿se pueden romper? En este taller exploraremos las posibilidades creativas de las sombras a través de las técnicas creativas exploradas por el cineasta e ilustrador Vicent Val, que nos propone un universo de posibilidades creativas en las sombras y proyecciones de los objetos cotidianos.
- **Sesión 2: Buscadores de huellas:** Nuestro entorno está lleno de huellas que sólo son perceptibles a tacto. Por ejemplo: el gotelé de la pared o las vetas de la madera ¿Es posible que esas sensaciones puedan convertirse en imágenes? El pintor Max Ernst inventó la técnica surrealista del *frottage* con el objetivo recuperar todas las sensaciones texturizadas que encontraba en su camino. A través de la exploración de esta técnica descubriremos las posibilidades creativas de las formas y las texturas que emergen de forma espontánea a nuestro alrededor para construir, a través de ellas, paisajes surrealistas y figuras abstractas.
- **Sesión 3: Un viaje por los Uni(di)versos:** Cada uno de nosotros es un pequeño universo cargado de colores y formas que nos hacen únicos. Uni(di)versos es un juego de exploración para crear colectivamente figuras imposibles que nos inviten a imaginar otros mundos y explorar otros universos diferentes al nuestro. ¿Te animas a emprender un viaje por los Uni(di)versos?
- **Sesión 4: Autorretratos expresionistas:** El expresionismo pictórico exploró principalmente el autorretrato como un medio para expresar los sentimientos, emociones y pensamientos de su autor. Este movimiento se caracteriza por la libertad de color y de formas y nos propone un sinfín de posibilidades para expresarnos artísticamente. A través de este taller, descubriremos la técnica del calco en graso y el esgrafiado para realizar nuestro propio autorretrato y descubrir las posibilidades creativas del expresionismo artístico.

➤ **Opción 2: Nombre del taller: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EDUCATIVA**

Introducción a lenguajes de programación y el diseño de soluciones tecnológicas a través de aplicaciones y kits de robótica.

- **Sesión 1:** Actividades desconectas e introducción a la programación de videojuegos. Inicialmente se realizarán juegos de cartas y simbólicos en los que se practicarán fundamentos básicos de programación. Posteriormente los alumnos se iniciarán en el lenguaje de programación con bloques a través de aplicaciones que permiten la programación de videojuegos.
- **Sesión 2:** Construcción y programación de robots con kits de robótica de Lego Education.
- **Sesión 3:** Construcción y programación de robots con kits de robótica de Lego Education.
- **Sesión 4:** Diseño y programación de mascotas interactivas con micro:bit.

5º-6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

➤ **Opción 1:** *Nombre del taller:* **MATEMÁTICAS.**

El desarrollo de las sesiones consistirán en:

- Juegos matemáticos: Recopilación de juegos de matemáticas
- Grafos e introducción a las curvas fractales: Realizando unas actividades con el programa GeoGebra se verá que recorridos en el plano pueden hacerse y cuáles no. Por otra parte, se dibujarán curvas fractales en papel viendo sus características principales como una introducción al mundo fractal.
- Construcción de números con polícubos mediante el uso de números primos y la multiplicación

➤ **Opción 2:** *Nombre del taller:* **PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EDUCATIVA**

Introducción a lenguajes de programación y el diseño de soluciones tecnológicas a través de aplicaciones y kits de robótica.

- **Sesión 1:** Actividades desconectas e introducción a la programación de videojuegos. Inicialmente se realizarán juegos de cartas y simbólicos en los que se practicarán fundamentos básicos de programación. Posteriormente los alumnos se iniciarán en el lenguaje de programación con bloques a través de aplicaciones que permiten la programación de videojuegos.
- **Sesión 2:** Construcción y programación de robots con kits de robótica de Lego Education.
- **Sesión 3:** Construcción y programación de robots con kits de robótica de Lego Education.
- **Sesión 4:** Diseño y programación de mascotas interactivas con micro:bit.

1º-2º-3º- 4º DE ESO

Nombre del taller: “Astronomía y más ciencia”

Se trabajarán contenidos de Astronomía de una forma lúdica y experimental:

- Actividades para “entender el universo”, estimando distancias y tamaños
 - Sistema Solar a escala.
 - Movimiento solar, reloj de sol
 - Movimientos y fases lunares
 - Astrónomos famosos, exploración espacial...
 - Experimentos científicos diversos
 - Aplicaciones sobre astronomía
 - Programa Stellarium
-
- **Sesión 1:** Presentación. Generalidades del Sistema Solar, planetas, satélites... datos curiosos. Luna-Tierra: tamaño a escala, fases lunares y eclipses. Construcción de maqueta de fases lunares. Programa Stellarium. Experimento de luz y sonido.
 - **Sesión 2:** Exploración espacial. Misiones espaciales tripuladas y no tripuladas. Cohete con botella. Gnomon. Movimiento solar a través de la sombra. Programa Stellarium. Experimento presión.
 - **Sesión 3:** Mapas para entender el universo estimando distancias el universo. Planetas a escala. Maqueta. Programa Stellarium. Aplicaciones sobre astronomía.
 - **Sesión 4:** Planisferio. Constelaciones. Mitología del cielo. Aplicaciones para móviles sobre astronomía. Programa Stellarium. Conclusión y valoración del taller.