

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR VALLADOLID

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 Vega del Prado de Valladolid**.

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 VALLADOLID

1º, 2º EDUCACIÓN PRIMARIA 1 taller:

Exploro CYL

3º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Historias ilustradas

Opción 2: Teatrasteando: Juegos teatrales para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión corporal y verbal.

4º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Artisteando: Taller de manualidades y pintura

Opción 2: Teatrasteando: Juegos teatrales para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión corporal y verbal.

5º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Croma Cómic

Opción 2: Cerebros y Circuitos: Taller de pensamiento computacional, Robótica e Inteligencia Artificial.

6º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres:

Opción 1: Cerebros y Circuitos: Taller de pensamiento computacional, Robótica e Inteligencia Artificial.

Opción 2: Juegos de mesa y ABJ

1º, 2ºESO 2 talleres:

Opción 1: *Cerebros y Circuitos: Taller de pensamiento computacional, Robótica e Inteligencia Artificial.*

Opción 2: *Matemáticas*

3º, 4º ESO 2 talleres:

Opción 1: *Ciencia*

Opción 2: *Rol educativo*

INFORMACIÓN DE CADA TALLER

1º-2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Nombre del taller: EXPLORO CYL

A través de este taller dinámico y de multiactividad se pretende que el alumnado alcance objetivos como: Fomentar la cooperación, Potenciar el pensamiento creativo y divergente y reforzar la creatividad. **El hilo conductor de las sesiones será la temática de la comunidad de Castilla y León**, elemento de cohesión de las cuatro sesiones.

- **Sesión 1: NOS DIVERTIMOS PENSANDO:** Presentación del alumnado mediante juegos. Descripción de temas de la comunidad, cultura y tradiciones castellanas. Juegos de lógica: adivinanzas y juegos manipulativos.
- **Sesión 2: UNAMOS NUESTRAS MENTES Y CREEMOS:** Presentación de un cuento sobre el tema y actividades a partir del mismo: lluvia de ideas, escritura creativa y dramatización.
- **Sesión 3: INVENTO Y CREO:** A partir de una obra musical debatimos lo que nos sugiere y se hace una elaboración artística (manualidad/cuadro). Baile: primeros pasos de un baile tradicional.
- **Sesión 4: RITMO Y MOVIMIENTO:** Juegos psicomotores y baile regional. Objetivo: mejorar la expresión corporal, atención y concentración. Canalizar las emociones.

3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

➤ **Opción 1: Nombre del taller: HISTORIAS ILUSTRADAS**

Crearemos historias relacionadas tanto texto como ilustración. Usando diferentes técnicas y buscando realizar un esquema de álbum ilustrado.

- **Sesión 1: Introducción: Muestra de diferentes tipos de ilustraciones y álbumes:** Muestra de libros, lecturas y comprensión del funcionamiento de una narración. Realizaremos ejercicios sobre cómo ilustrar emociones, representar lo abstracto y la importancia de expresar una emoción en lo que se cuenta. Se incluirán distintos ejercicios de dibujo para ganar confianza y explorar el estilo personal.
- **Sesión 2: Desarrollo I: Creación de ideas y protagonistas, e historia:** Realizaremos ejercicios de creación de personajes mediante el juego y el uso de formas básicas. A través de preguntas, exploraremos distintas posibilidades creativas y comenzaremos a desarrollar la trama de nuestra historia. Todo esto se combinará con el uso de diferentes técnicas de ilustración.
- **Sesión 3: Desarrollo II: Continuación con la historia, y muestras de trabajos:** En este punto, los participantes trabajarán en la continuación de su historia. Esta se desarrollará en un conjunto de folios dispuestos en forma de fuelle, lo que permitirá observar su secuencialidad. Revisaremos los trabajos de los participantes y compartiremos opiniones para mejorar el resultado final.
- **Sesión 4: Finalización del proyecto y presentación:** En esta etapa, nos enfocaremos en el producto final, abordando la importancia de la portada y los elementos clave de comunicación en ella. Se realizará una puesta en común de los trabajos y una presentación por parte de quienes los hayan creado.

(Estas sesiones son orientativas. Durante el desarrollo del taller, el contenido podrá adaptarse a las demandas de los participantes, con el fin de fomentar la creatividad y buscar soluciones a diferentes problemas.)

➤ **Opción 2: Nombre del taller: TEATRASTEANDO: Juegos teatrales para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión corporal y verbal.**

A través de **juegos teatrales, pequeñas improvisaciones y actividades de storytelling** el alumno podrá descubrir y desarrollar sus capacidades artísticas de manera individual y colectiva.

Con este taller, se pretende que el alumnado se divierta, den rienda suelta a su imaginación y creatividad. A través de las actividades propuestas, se trabaja la tolerancia a la frustración, la cooperación, la reflexión,...

Durante las 4 sesiones estarán presentes, en mayor o menor medida, juegos y actividades que se pueden englobar en las siguientes categorías:

- **Juegos de calentamiento y preparación:** Actividades sorpresivas que buscan llamar la atención, crear un clima propicio a la creatividad y establecer la disposición personal y colectiva adecuada para llevar a término el trabajo posterior.
- **Actividades de sensibilización:** La intención es que el alumnado responda constantemente a los estímulos sensoriales a partir de su mundo personal y de su entorno. Las actividades están pensadas, por un lado, para cultivar la sensibilidad y, por otro, para desarrollar las habilidades sensoriales de los cinco sentidos.
- **Expresión corporal:** Actividades para que el alumnado desarrolle la toma de conciencia de su esquema corporal y pueda analizar y ejercitar las posibilidades del movimiento, la adquisición de destrezas expresivas y la relación del cuerpo con el espacio, con los objetivos físicos y con el cuerpo de otras personas.
- **Juegos de voz/creatividad vocal:** Por medio de unas técnicas básicas muy sencillas, podrán experimentar la potencialidad expresiva de su voz y valorarla como vehículo de expresión y de creación personal.
- **Improvisación/teatralización:** Esta parte engloba un poquito todas las anteriores y es la más creativa. Se pondrán juegos de improvisación teatral.

4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **Opción 1: Nombre del taller: ARTISTEANDO: TALLER DE MANUALIDADES Y PINTURA.**
Con este taller, se pretende fomentar la creatividad y la imaginación, la estimulación del aprendizaje y el desarrollo de las habilidades motoras y cognitivas. Comenzaremos cada taller contando un pequeño cuento sobre un cuadro, conoceremos algunas de las obras del autor de dicho cuadro y partiendo de cada uno de ellos realizaremos 4 talleres diferentes en los que realizaremos creaciones propias utilizando distintas técnicas.
 - **Sesión 1:** Antes de comenzar con las actividades realizaremos una actividad para presentarnos y conocernos. **ARTE creativo.** *Improvisación 9*, cuadro de Kandinsky. Esta actividad consistirá en imaginar partiendo de manchas. Es una propuesta creativa en la que primero se colorea y después se elabora un dibujo.
 - **Sesión 2:** *Zorros de fuego en Nochevieja bajo el árbol enoki cerca de Öji*, cuadro de Utagawa Hiroshige. En esta ocasión haremos Papiroflexia. La práctica del Origami potencia la memoria, el pensamiento no verbal y la atención, desarrolla las áreas táctiles, motoras y visuales del cerebro, además activa la imaginación y la creatividad.
 - **Sesión 3:** **ARTE saludable.** *El emperador Rodolfo II como Vertumno*, cuadro de Giuseppe Arcimboldo. Este autor realizaba retratos con frutas, verduras y todo tipo de vegetales, en este taller realizaremos nuestro propio autorretrato utilizando la misma técnica, además se realizará un pequeño experimento con sorpresa final.
 - **Sesión 4: ReciclARTE.** *La Gioconda*, cuadro de Leonardo da Vinci. Para finalizar, nos convertiremos en “Leonardos” y realizaremos nuestros propios inventos con

material reciclable. Las actividades de reciclaje nos permiten trabajar la importancia de cuidar el medioambiente a la vez que hacemos algo divertido y creativo.

- **Opción 2:** *Nombre del taller: **TEATRASTEANDO:** Juegos teatrales para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión corporal y verbal.*

A través de **juegos teatrales, pequeñas improvisaciones y actividades de storytelling** el alumno podrá descubrir y desarrollar sus capacidades artísticas de manera individual y colectiva.

Con este taller, se pretende que el alumnado se divierta, den rienda suelta a su imaginación y creatividad. A través de las actividades propuestas, se trabaja la tolerancia a la frustración, la cooperación, la reflexión,...

Durante las 4 sesiones estarán presentes, en mayor o menor medida, juegos y actividades que se pueden englobar en las siguientes categorías:

- **Juegos de calentamiento y preparación:** Actividades sorpresivas que buscan llamar la atención, crear un clima propicio a la creatividad y establecer la disposición personal y colectiva adecuada para llevar a término el trabajo posterior.
- **Actividades de sensibilización:** La intención es que el alumnado responda constantemente a los estímulos sensoriales a partir de su mundo personal y de su entorno. Las actividades están pensadas, por un lado, para cultivar la sensibilidad y, por otro, para desarrollar las habilidades sensoriales de los cinco sentidos.
- **Expresión corporal:** Actividades para que el alumnado desarrolle la toma de conciencia de su esquema corporal y pueda analizar y ejercitar las posibilidades del movimiento, la adquisición de destrezas expresivas y la relación del cuerpo con el espacio, con los objetivos físicos y con el cuerpo de otras personas.
- **Juegos de voz/creatividad vocal:** Por medio de unas técnicas básicas muy sencillas, podrán experimentar la potencialidad expresiva de su voz y valorarla como vehículo de expresión y de creación personal.
- **Improvisación/teatralización:** Esta parte engloba un poquito todas las anteriores y es la más creativa. Se propondrán juegos de improvisación teatral.

5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **Opción 1:** *Nombre del taller: **CROMA CÓMIC***

Realización de un cómic, para la elaboración de una historia (guion), que se teatralizará y grabará utilizando para ello CROMA (pantalla verde) como recurso educativo.

- **Sesión 1:** Explicación del taller. Lluvia de ideas para la elaboración de la historia. Redacción individual de la historia sobre la cuál basaremos el proyecto. ¿Qué es un cómic?, Partes del mismo. Visualización de tipos de cómic. Empezamos nuestro Cómic.

- **Sesión 2:** Elaboración del cómic como guion.
 - **Sesión 3:** Representación de nuestro cómic. Trabajo cooperativo en el cual en pequeños grupos vamos a representar cada uno de los proyectos. Aplicaciones en las que podemos utilizar Croma para la realización de vídeos (Tiktok, Capcut, zoom, Green Screen Live staff, Chromavid...). Grabación de los proyectos.
 - **Sesión 4:** Grabación de los proyectos.
- **Opción 2: Nombre del taller: *CEREBROS Y CIRCUITOS: TALLER DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL***

Los participantes explorarán los fundamentos del pensamiento computacional, la inteligencia artificial y la robótica a través de retos colaborativos. Este taller está diseñado para despertar la curiosidad, fomentar la creatividad y mejorar la resolución de problemas. A través de los retos propuestos los participantes tendrán que utilizar el lenguaje de programación por bloques y diferentes estrategias para llegar a la solución

- **Sesión 1:** Scratch e inteligencia artificial
- **Sesión 2:** Machine learning
- **Sesión 3:** Micro: bit y circuitos
- **Sesión 4:** La robótica con Micro: bit

6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **Opción 1: Nombre del taller: *CEREBROS Y CIRCUITOS: TALLER DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL***

Los participantes explorarán los fundamentos del pensamiento computacional, la inteligencia artificial y la robótica a través de retos colaborativos. Este taller está diseñado para despertar la curiosidad, fomentar la creatividad y mejorar la resolución de problemas. A través de los retos propuestos los participantes tendrán que utilizar el lenguaje de programación por bloques y diferentes estrategias para llegar a la solución.

- **Sesión 1:** Scratch e inteligencia artificial
- **Sesión 2:** Machine learning
- **Sesión 3:** Micro: bit y circuitos
- **Sesión 4:** La robótica con Micro: bit

- **Opción 2: Nombre del taller: *JUEGOS DE MESA Y A.B.J. (APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS)***

EL A.B.J. o Aprendizaje Basado en Juegos es el uso del juego como herramienta que genera interés, aumenta la motivación, despierta emociones favoreciendo el

aprendizaje, desarrollo de habilidades, competencias y las relaciones sociales. Con una selección concreta de juegos facilitamos experiencias de aprendizaje activo. Cada juego nos lleva a conseguir diferentes objetivos concretos pero siempre de forma divertida.

- **Sesión 1: JUGAR A JUEGOS:** Juegos de iniciación con los que nos vamos a conocer e iniciarnos en juegos de diferentes mecánicas.
- **Sesión 2: JUGAR A JUEGOS:** Juegos competitivos y cooperativos.
- **Sesión 3: JUGAR A JUEGOS:** Juegos con mecánicas más complejas.
- **Sesión 4: JUGAR A JUEGOS:** Juegos que nos han gustado en las sesiones anteriores.

1º-2º DE ESO

- **Opción 1: Nombre del taller: CEREBROS Y CIRCUITOS: TALLER DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Los participantes explorarán los fundamentos del pensamiento computacional, la inteligencia artificial y la robótica a través de retos colaborativos. Este taller está diseñado para despertar la curiosidad, fomentar la creatividad y mejorar la resolución de problemas. A través de los retos propuestos los participantes tendrán que utilizar el lenguaje de programación por bloques y diferentes estrategias para llegar a la solución.

- **Sesión 1:** Scratch e inteligencia artificial
- **Sesión 2:** Machine learning
- **Sesión 3:** Micro: bit y circuitos
- **Sesión 4:** La robótica con Micro: bit

- **Opción 2: Nombre del taller: MATEMÁTICAS**

Las sesiones consistirán en:

- **Matenúmeros:** Un recorrido por los números, por sus propiedades, por los problemas numéricos, por sus aplicaciones desde épocas muy antiguas.
- **Geometría y geogebra:** Estudio y construcción de elementos geométricos usando el programa Geogebra. Se iniciará la sesión viendo los botones que se van a usar. A continuación, se realizará el estudio y construcción de elementos geométricos del programa. Por último, se usará Geogebra para realizar demostraciones geométricas que permitan resolver problemas.
- **Cubos de Rubik y geometría:** Se iniciará a los alumnos en la resolución del cubo de Rubik. Se organizarán pequeñas competiciones entre ellos. Se fomentará su creatividad en la elaboración de diferentes figuras.
- **Matemáticas a través del juego y la magia:** Se plantearán interesantes problemas y motivantes retos matemáticos cuya resolución podrá ayudarse de la matemática manipulativa. Además, se presentarán juegos dónde se podrán utilizar estrategias matemáticas para ganar al adversario. También se presentará la “Matemagia” con divertidos trucos gracias a las matemáticas.

3º y 4º DE ESO

➤ **Opción 1: Nombre del taller: CIENCIA**

- **Sesión 1:** Aprende los conceptos básicos del electromagnetismo y ponlos en práctica fabricando tu propio motor eléctrico.
En este taller explicaremos cómo funciona el magnetismo, la electricidad y como se relacionan. Esta explicación la haremos con breves experimentos para que puedan entender bien cómo funciona. Después podrán fabricar ellos mismos un motor eléctrico con un imán y una pila.
- **Sesión 2:** Aprende más sobre el concepto de energía en las reacciones y experimenta con reacciones exotérmicas y endotérmicas.
En este taller les explicaremos el concepto de energía en los materiales y que ocurre con ella en las reacciones químicas. Para ejemplificar el concepto de proceso exotérmico y endotérmico harán dos experimentos con procesos endotérmicos y dos experimentos con procesos exotérmicos.
- **Sesión 3:** Aprende sobre reacciones redox haciendo experimentos y crea una pila.
En este taller les explicaremos varios tipos de reacciones químicas y nos centraremos en las reacciones redox. Después podrán hacer un experimento muy visual sobre ello. Para poner en práctica los conocimientos aprendidos fabricarán una pila.
- **Sesión 4:** Aprende sobre los conceptos esenciales de cinemática y dinámica y ponlos en práctica diseñando un prototipo para frenar la caída de un objeto.
En este taller les explicaremos los conceptos básicos de cinemática y dinámica, pero desde un punto de vista más avanzado que el que se trata en el instituto. Después los participantes tendrán que diseñar una forma para amortiguar la caída de un huevo e intentar predecir entre todos como va a ser dicha caída.

➤ **Opción 2: Nombre del taller: ROL EDUCATIVO**

Los juegos de rol tratan de elaborar una historia en conjunto con compañeros. Fomentan la colaboración, la comunicación, la negociación y la asunción de consecuencias. Al ponerse en la piel de alguien diferente a ellos, los jugadores aprenden empatía y concienciación ante problemas sociales.

Al no enfrentarse sólo a problemas inertes o mecánicos, sino también a los planes, deseos u objetivos de otros personajes (encarnados en el monitor, o director de juego), se fomenta también la sana competitividad y la aceptación de la posibilidad de derrota.

Desde luego, siempre están presentes el pensamiento lateral y la creatividad a la hora de afrontar la solución de problemas.

Desde un enfoque más específico, los talleres de rol educativo tratarán de profundizar en el desarrollo de herramientas sociales y de aplicación de conocimientos: aritmética, historia, comprensión lectora, lectura de mapas, ciencias naturales, gestión de recursos...

El taller se apoyará en estudios psicopedagógicos y mecánicas diseñadas por educadores que buscan el aprendizaje significativo a través de una herramienta tan versátil como es el juego de rol.

- **Sesión 1:** Presentación de la actividad y creación de personajes.

- **Sesión 2:** Desarrollo del rol.
- **Sesión 3:** Desarrollo del rol.
- **Sesión 4:** Desarrollo del rol.