

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR ZAMORA

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 María de Molina de Zamora.

Durante el presente curso escolar el programa se realizará 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 22 de diciembre**.

IMPORTANTE: NO SE ACEPTARÁ LA INSCRIPCIÓN DE NINGÚN ALUMNO/A FUERA DEL PLAZO ESTABLECIDO.

En relación a la **complementación 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 ZAMORA

1º, 2º, 3º EDUCACIÓN PRIMARIA 1 taller: Astronomía

4º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres: Astronomía y Música

5º, 6º EDUCACIÓN PRIMARIA 2 talleres: Música y Matemáticas

1º, 2º, 3º, 4º ESO 2 talleres: Matemáticas y Cómic

1º-2º-3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Astronomía

Trataremos temas como el universo, su formación, qué nos podemos encontrar en él, nuestro sistema solar, el movimiento del sol, la luna y los planetas, hablaremos de observar el cielo de noche, identificar las constelaciones y conocer su mitología y veremos también cómo el ser humano ha iniciado una carrera espacial para conocer qué hay en el universo.

Todo ello acompañado de actividades prácticas para motivar a los alumnos en su deseo de aprender.

4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Astronomía

Trataremos temas como el universo, su formación, qué nos podemos encontrar en él, nuestro sistema solar, el movimiento del sol, la luna y los planetas, hablaremos de observar el cielo de noche, identificar las constelaciones y conocer su mitología y veremos también cómo el ser humano ha iniciado una carrera espacial para conocer qué hay en el universo.

Todo ello acompañado de actividades prácticas para motivar a los alumnos en su deseo de aprender.

Música

El taller que tiene por título: **‘¿Qué pasos hay que seguir para producir una canción?’**, trata de realizar un recorrido lineal adentrándonos en el mundo de la producción musical. Este viaje parte desde la composición previa de la canción, pasando por la grabación de instrumentos y, por último, con una mezcla de todos ellos teniendo una canción terminada.

Este taller propondrá actividades dirigidas a toso el alumnado que esté interesado en conocer cómo se crea una canción desde cero.

Para ello se dividirá en una serie de pasos: composición, reproducción, grabación, mezcla y *mastering*.

5 y 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Música

El taller que tiene por título: **‘¿Qué pasos hay que seguir para producir una canción?’**, trata de realizar un recorrido lineal adentrándonos en el mundo de la producción musical. Este viaje parte desde la composición previa de la canción, pasando por la grabación de instrumentos y, por último, con una mezcla de todos ellos teniendo una canción terminada.

Este taller propondrá actividades dirigidas a toso el alumnado que esté interesado en conocer cómo se crea una canción desde cero.

Para ello se dividirá en una serie de pasos: composición, reproducción, grabación, mezcla y *mastering*.

Matemáticas

Se desarrollarán en el aula diferentes aspectos de las matemáticas trabajando con material manipulativo, recursos informáticos, realizando tareas de investigación, etc.

En las diferentes sesiones se desarrollarán los siguientes contenidos:

LOS POLIMINÓS Y LOS POLICUBOS. Se trabajará manipulando poliminós y policubos para desarrollar conceptos de geometría plana y geometría espacial.

JUGANDO CON LA SUERTE. Introducción a la probabilidad a través del juego y el estudio de situaciones de resultado inesperado.

LA TORRE DE BABEL. Análisis de diferentes sistemas de numeración. Diferentes aplicaciones.

DESCUBRIENDO SIMETRÍAS. La simetría en geometría: Arte y Ciencias

Para el desarrollo de este taller, el alumnado deberá aportar el siguiente material:

MATERIALES NECESARIOS (por sesiones)	
Sesión 1	Los alumnos deben traer: papel y tijeras.
Sesión 2	Los alumnos deben traer: material de escritura y calculadora.
Sesión 3	Los alumnos deben traer: material de escritura y calculadora.
Sesión 4	Los alumnos deben traer: material de escritura.

1-2º-3º-4º DE ESO

Matemáticas

Se desarrollarán en el aula diferentes aspectos de las matemáticas trabajando con material manipulativo, recursos informáticos, realizando tareas de investigación, etc.

En las diferentes sesiones se desarrollarán los siguientes contenidos:

LOS POLIMINÓS Y LOS POLICUBOS. Se trabajará manipulando poliminós y policubos para desarrollar conceptos de geometría plana y geometría espacial.

JUGANDO CON LA SUERTE. Introducción a la probabilidad a través del juego y el estudio de situaciones de resultado inesperado.

LA TORRE DE BABEL. Análisis de diferentes sistemas de numeración. Diferentes aplicaciones.

DESCUBRIENDO SIMETRÍAS. La simetría en geometría: Arte y Ciencias.

Para el desarrollo de este taller, el alumnado deberá aportar el siguiente material:

MATERIALES NECESARIOS (por sesiones)	
Sesión 1	Los alumnos deben traer: papel y tijeras.
Sesión 2	Los alumnos deben traer: material de escritura y calculadora.
Sesión 3	Los alumnos deben traer: material de escritura y calculadora.
Sesión 4	Los alumnos deben traer: material de escritura.

Cómic

Mediante la puesta en práctica de técnicas de desarrollo creativo, aprendizajes plásticos y fomento de la lectura y escritura, este taller proporcionará las herramientas necesarias para poder realizar todos los procesos de la creación de un cómic.

Será una aventura creativa que desarrollará la imaginación, la capacidad de resolución de problemas y el interés en el mundo de las artes.

A lo largo de las diferentes sesiones se desarrollarán las siguientes **actividades**:

Introducción al mundo del CÓMIC y diseño de Personajes y Escenarios.

- Creación de personajes y escenarios mediante técnicas y juegos de desbloqueo creativo.

Bases y estructura de la trama.

- Planteamiento y desarrollo de una trama y un guión original mediante técnicas de escritura creativa.

Creación de viñetas: Paginación, diálogos, onomatopeyas y abocetado.

- Creación del boceto de un cómic original.

Teoría del color y Arte Final.

- Dibujado, entintado y coloreado del cómic creado.

Diseño de portada y contraportada.

- Finalización del proceso de arte final, creación de la portada y contraportada del cómic creado y puesta en común.