

# Actividades extraescolares 2023 - 2024



17 - 18

	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
	Biblioteca (colegio)	Biblioteca (colegio)	Biblioteca (colegio)	Biblioteca (colegio)	
	Juegos de mesa (3ºp y 4º) (colegio)	Juegos de mesa (5ºy 6º) (colegio)	Valores a través del cine (Para infantil, colegio)	Juegos de mesa (1º y 2º prim) (colegio)	
	Ajedrez	English with your teacher (5º y 6º) (colegio)	Dibujo y pintura (2 horas)	Patinaje (Iniciación)	
	Judo	Gimnasia rítmica Infantil y 1º primaria	Judo	Gimnasia rítmica Infantil y 1º primaria	
		Teatro (4º, 5º y 6º) (1h 30, de 16'00 a 17'30)	Artivity (Grupo 1)	Robótica Robopeques (Infantil)	
	Creciendo en emociones	Robótica Genios tecnológicos Pequeños genios, 1º, 2º y 3º pr	Teatro (1º, 2º y 3º) (1h 30, de 16'00 a 17'30)	Tejedores de creatividad	
	Inglés (1º de infantil)	Inglés (3º de infantil)	Inglés (2º de infantil)	Inglés (1º de primaria)	
	Baloncesto alevín	Baloncesto benjamín	Baloncesto alevín	Baloncesto benjamín	
	Dronótica Primaria	Robótica Genios tecnológicos Investigad. de futuro, 4º, 5º y 6º	Dronótica Primaria	Patinaje (Avanzado)	
	Inglés (2º y 3º primaria)	Inglés (5º de primaria)	Inglés (6º de primaria)	Inglés (4º de primaria)	
		Gimnasia rítmica 2º a 6º primaria	Artivity (Grupo 2)	Gimnasia rítmica 2º a 6º primaria	
		Baloncesto escuela		Baloncesto escuela	



# Actividades extraescolares 2023 - 2024

## INFORMACIÓN:

- Las actividades se llevarán a cabo de octubre a mayo.
- Las actividades del colegio son gratuitas y para apuntarse hay que escribir al colegio
- La AMPA difundirá un formulario para hacer efectiva la matrícula en las distintas actividades. ESTA MATRÍCULA SE FORMALIZARÁ POR Estricto orden de inscripción.
- ES NECESARIO SER SOCIO DE LA AMPA para matricularse en las actividades extraescolares.

### BALONCESTO: Escuelas y colegios CB Tormes

- Horario sujeto a modificaciones según número de inscripciones.
- 25€/mes o 180€ la temporada
- Inscripciones a través de la ficha del club. Para más info contactar con el club.

### INGLÉS Ian & Eoin

- 30€/mes

### JUDO: Club Doryoku

- Lunes y Miércoles (2 horas por semana)
- 24€/mes más 36€ de licencia.

### DRONÓTICA:

- Primaria
- 1h: 82 € cuatrimest. / 2h: 134 € cuatrimest.

### TEJEDORES DE CREATIVIDAD

- 1º a 4º de primaria
- 15€/mes o 120€ todo el curso

### GIMNASIA RÍTMICA: Ana Isabel Álvarez

- 15 alumnos/as como máximo
- 20€/mes (2 horas a la semana).

### Actividades del colegio:

- Biblioteca: Primaria, máximo 16 alumnos
- Practice English with your teacher: Primaria. Mínimo 6 y máximo 10.
- Juegos de mesa: Primaria. Mín 8, máx 16
- Valores a través del cine: Infantil. Mín 7, máx 15

### CRECIENDO EN EMOCIONES

- 1º a 4º de primaria
- 15€/mes o 120€ todo el curso

### DIBUJO y PINTURA: Montserrat Ruiz Varea

- 90€/ trimestre (2 horas a la semana)
- De 1º de infantil a 6º de primaria

### ARTIVITY (3º inf a 6º prim)

- Cuota de 15€/mes con pago trimestral

### TEATRO: LaBulé

- Una sesión semanal de hora y media (martes y miérc. 16 a 17,30 h). Mínimo 6 alumn.
- 90€ cuatrimestre o 25€/mes

### AJEDREZ: Antonio Ciudad

- 50€/trimestre (1 hora a la semana)

### PATINAJE: PdePatinaje Pablo Enrique Martín Sánchez

- Desde 2ºInfantil a 6º de Primaria
- 60€/cuatrimestre (1 hora/semana)

### ROBÓTICA: Rockbotic

- 22 € al mes (1 hora a la semana)



## **Centro de Orientación a la comunidad educativa**

### **Tejedores de creatividad**

El fomento de la creatividad tiene múltiples beneficios en los menores. Entre ellos, ayuda a la resolución eficaz y original de problemas cotidianos, fomenta la gestión emocional de una manera propia y con ello mejora la autoestima... De esta manera, a través de dicho taller se trabajará la creatividad a través de diferentes actividades que se podrán aplicar a situaciones del día a día.

- ∴ Destinatarios: menores de entre 5 a 10 años (1-4 de EP)
- ∴ Temporalidad: un día a la semana durante 1 hora
- ∴ Grupo: mínimo 7 y máximo 15

### **Emovere: creciendo en emociones**

¿Te has sentido desbordado emocionalmente en algún momento? ¿Y tu peque? Conocernos emocionalmente desde que somos pequeños es fundamental para poder identificar y gestionar nuestras emociones. En este proyecto se trabajará el mundo de las emociones, incluyendo pautas y herramientas de cada una de ellas para convivir sanamente con ellos mismos y su entorno

- ∴ Destinatarios: menores de entre 6 a 10 años (1-4 de EP)
- ∴ Temporalidad: un día a la semana durante 1 hora
- ∴ Grupo: mínimo 7 y máximo 15



# DRONÓTICA



<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<p>Una actividad extraescolar de drones es una actividad innovadora por el hecho de utilizar una herramienta que vuela y que está en proceso de expansión. Además, a través de ella contribuimos al desarrollo de las competencias y de las habilidades blandas, sin olvidarnos de que gracias a los drones fomentamos un aprendizaje STEAM.</p>
<b>OBJETIVOS GENERALES</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer qué es un drone, sus partes y sus diferentes modelos.</li><li>2. Montar las diferentes partes del drone antes del vuelo.</li><li>3. Comprender la normativa básica para crear nuestras propias normas de seguridad.</li><li>4. Iniciarse en el manejo manual del drone a través de un joystick y/o tablet.</li><li>5. Comenzar a volar drones a través de simuladores.</li><li>6. Manejar los primeros pasos de programación por bloques con diferentes programas.</li><li>7. Respetar a los compañeros/as, profesor/a e instalaciones para un correcto funcionamiento.</li><li>8. Ser responsables con la utilización del material (drones, tablets, joysticks ...)</li><li>9. Disfrutar de la superación de las diferentes misiones relacionadas con diversas temáticas. (Aprendizaje STEAM).</li></ol>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El drone: sus partes y tipos.</li><li>• Montaje del drone.</li><li>• Normativa aérea básica.</li><li>• Orientación espacial.</li><li>• Coordinación óculo-manual.</li><li>• Normas de seguridad.</li><li>• Simuladores de vuelo.</li><li>• Programación por bloques.</li><li>• Respeto a los demás y a las instalaciones utilizadas.</li><li>• Correcta utilización del material.</li><li>• Misiones con temática diversa.</li></ul>

<b>NÚMEROS DE ALUMNOS/AS</b>	Un mínimo de 5 y un máximo 10.
<b>RECURSOS E INSTALACIONES</b>	5 drones, 5 tablets, baterías y cargadores. (Los participantes no deben de comprar ningún material). Gimnasio o sala de psicomotricidad preferiblemente.
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Competencia en comunicación lingüística:</u> comunicarse con los demás en la zona de vuelo, lectura de checklists y resolución de problemas a través del trabajo en equipo.</li> <li>• <u>Competencia plurilingüe:</u> conocimiento de vocabulario específico relacionado con el vuelo y los drones a través de la práctica. Trabajo con aplicaciones de programación donde el idioma utilizado es el inglés.</li> <li>• <u>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):</u> en nuestro caso STEAM, así añadimos el Arte y de una forma transversal trabajamos todas estas áreas.</li> <li>• <u>Competencia digital:</u> manejo de un dron y tablet. Además de resolver los retos propuestos por medio de la programación.</li> <li>• <u>Competencia aprender a aprender:</u> resolución de conflictos que puedan surgir, respeto a los demás y participación activa en el trabajo en equipo.</li> <li>• <u>Competencia ciudadana:</u> aplicación de las normas de seguridad.</li> <li>• <u>Competencia emprendedora:</u> creación de ideas para resolver los diferentes retos. Ideas sobre el uso futuro de los drones.</li> <li>• <u>Competencia en conciencia y expresión culturales:</u> creación de enjambres (varios drones) realizando diferentes movimientos por medio de la música.</li> </ul>

<b>ACTIVIDADES</b>	Las actividades se realizarán en torno a una serie de misiones, cada una de ellas estará compuesta por diferentes retos que los alumnos/as deben de ir realizando hasta completarlos. Además, cada una de las misiones se basará en una temática diferente como por ejemplo la Vuelta Dronótica a España.
<b>EVALUACIÓN</b>	Se realizará una observación diaria de cada alumno/a sobre los retos logrados, su progresión y sobre todo sobre su esfuerzo y su entusiasmo por aprender. Al cuatrimestre se entregará a cada alumno/a un informe personal.

**DALE ALAS A TU IMAGINACIÓN**

**Realizado por María Meana Suárez**

# ¿QUÉ TE OFRECEMOS? - PRIMARIA 1º y 2º

Clases extraescolares de **robótica educativa y programación de videojuegos** adaptadas a tus conocimientos y desarrolladas en el colegio.

Utilizarás las siguientes herramientas tecnológicas:

## EDISON

Programa a este pequeño robot para que esquive objetos, siga una línea, un haz de luz o responda a distintos sonidos.



## SCRATCH

Crea tus propios videojuegos e historias animadas con este sencillo lenguaje de programación de software libre e ideal para los niños, por ser gráfico e intuitivo.



## LEGO WEDO

Construye máquinas y animales, programa sus comportamientos e investiga cómo funcionan.

Este kit contiene: 150 piezas de construcción, sensores de distancia e inclinación, un motor que efectúa giros a distinta velocidad y un USB para la conexión de los robots al ordenador.



## SPLODER

Crea tus propios videojuegos en este sencillo entorno web, sin necesidad de tener conocimientos de diseño ni de programación.



## ¿QUIÉNES SOMOS?

Empresa pionera en el ámbito de la **robótica educativa**, la **programación de videojuegos**, el **diseño e impresión en 3D** y la **realidad virtual**.

## NUESTRA METODOLOGÍA

Unidades didácticas propias y estructuradas en función de la edad y de los conocimientos previos de los alumnos; y desarrolladas por ingenieros y pedagogos.

## NUESTRAS CLASES

- Grupos de máximo 12 alumnos.
- Profesores especializados y con experiencia.
- Evaluación del progreso con informes trimestrales.
- Diploma propio de la empresa al finalizar el curso.
- Renovación constante de kits, materiales y contenidos educativos.
- Master Class con las últimas novedades tecnológicas.
- Talleres familiares.

## ITINERARIO EDUCATIVO POR NIVELES



EDUCACIÓN INFANTIL (2º Y 3º)



EDUCACIÓN PRIMARIA  
(1º y 2º) y (de 3º a 6º)



ESO y BACHILLERATO







**15** AÑOS DANDO  
DE CLASES DE  
PATINAJE

**pdep**



**PADRE MANJON**



# CLASES DE PATINAJE

**LUGAR DE REALIZACIÓN: CEIP PADRE MANJÓN**

**INICIACIÓN**

A PARTIR DE 2º DE  
ED. INFANTIL (2019)

**JUEVES DE 16:00 A 17:00**

**AVANZADO**

SABER GIRAR, FRENAR

**JUEVES DE 17:00 A 18:00**

**INFORMACIÓN**

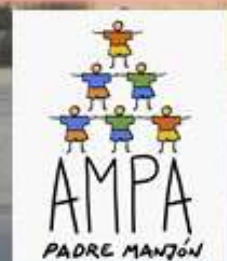
**[www.pdepatinaje.com](http://www.pdepatinaje.com)**

**INSCRIPCIÓN**

**AMPA**



**#DeporteDivertidoYSeguro**  
**#PatinaYDisfruta**



**[www.PdePatinaje.com](http://www.PdePatinaje.com)**

# Artivity

## ¿QUÉ ES?

Artivity es un taller de arte infantil bilingüe (inglés). Se trabaja a un artista por sesión y consta de dos partes:

**Teórica:** Proyectamos imágenes de la vida y obra del autor. Esta visualización es el soporte del trabajo lingüístico: a través del juego y el humor, el alumno aprende vocabulario y expresiones sencillas mientras descubre al protagonista.

**Práctica:** Se realiza una pieza creativa del mismo estilo mientras se interactúa con el alumno individualmente en inglés para afianzar los conceptos recién aprendidos.

## ¿QUIÉN SOY?

¡Soy Paz! Estoy licenciada en Historia del Arte y hablo inglés (C1). Llevo impartiendo talleres Artivity desde unos 8 años y lo compagino con mi trabajo para la Universidad de Georgetown (Programa Salamanca). He sido becaria del Centre Pompidou (París, 2015) y formo parte de algunos de los proyectos educativos para el Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid, 2022). Me gusta desarrollar el lenguaje creativo y lingüístico infantil atendiendo a las últimas novedades pedagógicas.

¡Llámame y charlamos! **693 58 93 23**



## ALGUNOS COLEGIOS CON ARTIVITY

Francisco de Vitoria - 616 05 46 34 (Luis)  
Padre Manjón - 651 11 62 28 (Belén)  
Maestro Ávila - 636 58 91 53 (Rebeca)  
San Mateo - 696 56 00 13 (Guillermo)  
Santa Catalina - 619 71 77 74 (Alicia)

