

# Actividades extraescolares 2023 - 2024



17 - 18

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



# 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

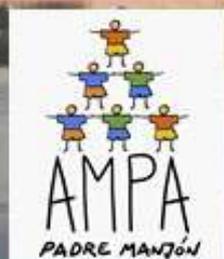
**[www.pdepatinaje.com](http://www.pdepatinaje.com)**

## 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:

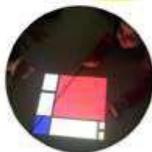
**Teórica:** Proyectamos imágenes de la vida y obra del autor. Esta visualización es el soporte del trabajo lingüístico: a través del juego y el humor, el alumno aprende vocabulario y expresiones sencillas mientras descubre al protagonista.

**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)

