

Como hay actividades que se ofertan por primera vez o con un enfoque diferenciado, incluimos una breve descripción del contenido de las mismas.

En los primeros días de clase, está prevista la realización de pequeñas demostraciones tanto de estas actividades como de otras deportivas.

ARQUITECTURA PARA PRIMARIA-SECUNDARIA

OBJETIVOS: Introducir al alumno los conocimientos básicos del lenguaje arquitectónico integrándolo de una forma lúdica. Se **fomenta** la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo psicomotriz a través de la manipulación de todo tipo de materiales. Se desarrollaran 8 módulos (uno por mes) que integran talleres que se inician con una parte teórica y culminan con un reto constructivo a resolver a través del trabajo en equipo.

BLOQUES MENSUALES

- Modulo 1** La vida de la ciudad
- Modulo 2** Mi casa y tú casa
- Modulo 3** Juego de formas
- Modulo 4** Estructuras y Construcciones
- Modulo 5** Viaje a través del tiempo
- Modulo 6** Luces y sombras
- Modulo 7** Arquitectura de lo invisible
- Modulo 8** Arquitectura natural

Visita a edificios singulares /Itinerarios urbanos.

Fundamentalmente pretenden desarrollar las aptitudes creativas y sociales proponiendo una visión crítica y transversal sobre el mundo que rodea al alum@ a partir de la construcción de su entorno

INGLÉS COLOQUIAL PARA INFANTIL

Consideramos que la enseñanza de un nuevo idioma ha de estar basada en el desarrollo de **actividades que despierten la curiosidad del niño**, potenciando el **juego** como base del aprendizaje.

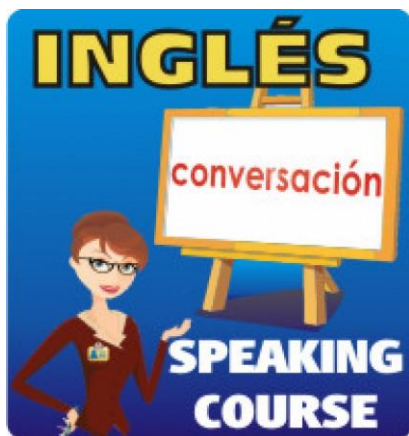


A través del juego y de un entrenamiento adecuado el niño adquiere su **vocabulario**, reconociendo las palabras que forman su mundo, **como lo hizo con su idioma natal**. Profesorado **nativo o bilingüe**.

➤ En las clases de **iniciación**, se comenzará familiarizando a los niños con el sistema fonético inglés, aprendiendo un vocabulario elemental y básico, siempre **a través del juego y con el apoyo de videos y canciones**.

Haremos una prueba de nivel el primer día de clase que determinará el grupo en el que estarán

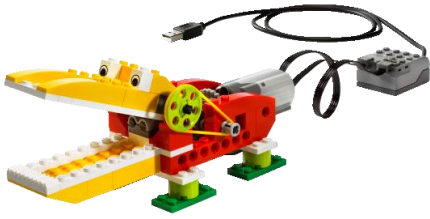
INGLÉS COLOQUIAL PARA PRIMARIA



Consideramos que la enseñanza de un nuevo idioma ha de estar basada en el desarrollo de **actividades que despierten la curiosidad del niño**, potenciando el **juego** como base del aprendizaje.

A través del juego y de un entrenamiento adecuado conducido por el profesor, bajo la forma de "pregunta y respuesta", se introducen nuevas palabras y expresiones de manera exclusivamente oral e inmediatamente éstas viene insertadas en una serie de preguntas. Los alumnos están invitados a contestar con una frase completa, de modo que puedan asimilar el nuevo vocabulario y utilizarlo en el contexto de una construcción "SIN TRADUCIR". El profesor hace de "guía" para conducir a los alumnos a construir la respuesta, corregirles y sugerirles vocabulario. Profesorado **nativo o bilingüe**.

Las mismas palabras, escuchadas y utilizadas varias veces, en preguntas distintas hasta que, de modo gradual, estén asimiladas con seguridad y se expresen con mayor soltura. Haremos una prueba de nivel el primer día de clase que determinará el grupo en el que estarán.



ROBOTICA Y PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS-PRIMARIA

Con piezas de LEGO, construirán diferentes robots y mecanismos que se accionaran mediante motores y sensores. La programación de las diferentes órdenes que quieran que ejecuten los robots la harán en el ordenador con el programa SCRATCH.

Esta es una forma de aprender pequeñas nociones de programación mediante un juego de construcción y de una forma visual e intuitiva. Se incentiva el trabajo colaborativo ya que los proyectos se desarrollan en equipos, se estimula la creatividad y sobre todo una cuestión muy importante: se fomenta el desarrollo del pensamiento lógico: si quiero que funcione los pasos deben ser dados en un determinado orden. Son muchas las asignaturas para las cuales este proceso es fundamental: matemáticas, física, química...

También diseñaran sencillos videojuegos con SCRATCH, que es un lenguaje de programación que está especialmente diseñado para niños. Permite programar y compartir medios interactivos, historias, juegos y animaciones. Cuando los alumnos crean con Scratch, aprenden a pensar creativamente, trabajar colaborativamente y razonar sistemáticamente.



ROBOTICA Y PROGRAMACION SECUNDARIA

El reto de esta actividad es que los alumnos aprendan a programar, mediante **Scratch, Pseint, Arduino Software, creando sus propias aplicaciones** y aplicando su programación al hardware de código abierto **Arduino**, para crear diferentes proyectos de electrónica y robótica. Aprenderán los **fundamentos de la programación**: variables, estructuras de control, controladores de flujo...

