

EXTRAESCOLARES

curso 22-23



¡No te quedes sin plaza!

ÁREA IDIOMAS

PROYECTOS

- Small English Town
- Play and Learn English
- Ready 4 Cambridge
- Français



Cambridge Assessment
English

Authorised Exam Centre





SMALL ENGLISH (Infantil)

Little Monsters, son unos seres con personalidades diferentes, que con la ayuda de los alumnos/as de infantil conseguirán entender costumbres, rutinas, entornos de nuestro planeta.

Muffin, 3 años Poppet, 4 años Doddy, 5 años

Objetivo:

Acercar la lengua inglesa a los alumnos de más temprana edad y acompañarles en el descubrimiento del mundo y de su entorno a través del inglés. Nos centramos en la adquisición de sonidos y estructuras completas; enfocado a la comunicación hábil y centrado en las competencias orales para asegurar un desarrollo orgánico del lenguaje en nuestros alumnos

Método:

100% en inglés

Grupos homogéneos distribuidos por edad Metodología Stir&Settle: Alternamos actividades de diferente ritmo e intensidad para estimular diferentes áreas de la atención de los alumnos

Desarrollo en el tiempo a través de proyectos próximos a la realidad del alumno

Actividades lúdicas basadas en la experimentación en primera persona y la participación

Producciones orales hábiles: Buscamos la interacción con los Educadores y entre los propios alumnos para que utilicen el idioma como una herramienta para conocerse, divertirse y relacionarse. Adquisición del lenguaje por medio de la repetición, la imitación, la gestualidad y la experimentación de la lengua.



PLAY & LEARN ENGLISH

DE 1° A 4° DE PRIMARIA

- Los alumnos aprenden la lengua inglesa de forma natural desde las edades más tempranas.
- El idioma se imparte a través de sesiones dinámicas, divertidas y nada aburridas.
- Tus alumnos aprenden inglés experimentando en el aula con el educador y todos sus compañeros.
- La forma de potenciar la confianza en uno mismo para que los alumnos se suelten, sin miedos, a aprender el idioma nuevo.
- Es un modelo de aprendizaje eficaz que crea una base sólida en el idioma extranjero.
- Esta formación permite certificar fácilmente los conocimientos adquiridos en las etapas posteriores.



READY 4 CAMBRIDGE

A PARTIR DE 5° DE PRIMARIA

- El camino para aprender inglés, paso a paso
- Las titulaciones de Cambridge English son exámenes diseñados al detalle para aprender inglés de una forma efectiva, gratificante y entretenida. Nuestro enfoque diferenciador consiste en fomentar la mejora continua, siguiendo un proceso claro para mejorar las destrezas lingüísticas en inglés.
- Presentamos y preparamos a nuestros alumnos para que superen con éxito los exámenes de la certificadora.
- Aprender inglés es mucho más que hacer exámenes y conseguir una nota. Se trata de tener la seguridad en ti mismo para poder comunicarte y disfrutar de experiencias y oportunidades que te acompañarán toda la vida.
- Con los recursos necesarios, aprender un idioma se convierte en un viaje excitante y queremos recorrerlo contigo, *every step of the way*.



FRANÇAIS

A PARTIR DE 4 DE PRIMARIA

- Nuestro principal objetivo es familiarizar al niño con el nuevo idioma, de manera que lo vea de forma natural. Para ello hay que crear un ambiente acorde con el aprendizaje (motivación, espacios, juegos, canciones, cuentos, imágenes y dibujos).
- Pero también hacemos que los niños aprendan a utilizar el idioma de forma oral en situaciones cotidianas, protocolos y normas básicas de comunicación (dependiendo el nivel). A comprender y mantener conversaciones sencillas adecuadas a su nivel.
- La metodología será activa, participativa y lúdica,
- reconociendo y utilizando el vocabulario adecuado dependiendo el nivel.
- Se tomará especial interés en observar qué actividades gustan más a los niños, que les inquietan o lo que les llama más su atención con el fin de aprovecharlo en el aprendizaje.

ÁREA COMPETENCIA DIGITAL

PROYECTOS

- DIGITAL SKILLS NIVEL INICIACIÓN (3° y 4° Primaria)
- DIGITAL SKILLS NIVEL BÁSICO (5° y 6° Primaria)
- ROBÓTICA (infantil y primaria)

Google for Education



¿POR QUÉ UNA ESCUELA DE COMPETENCIA DIGITAL EN EL COLEGIO?

Estamos en plena era de la Digitalización, nuestros alumnos cada vez están más expuestos desde edades más tempranas, tanto en horario escolar como en su vida cotidiana.

Los centros educativos y las familias tenemos la **responsabilidad de desarrollar y alfabetizar a nuestros alumnos en Competencias Digitales**.



Los centros cada vez más, se encuentran envueltos en diferentes aspectos de mejora de los procesos de aprendizaje-enseñanza y en la digitalización de los mismos. Es por ello que proyectos que organicen y canalicen la mejora de la Competencia Digital se hacen imprescindibles.

Nuestra Escuela de Competencia digital se centra en los pilares formativos que contempla los contextos indicados en la **LOMLOE** y está totalmente alineado con el **Digcomp**.

LA ESCUELA DE COMPETENCIA DIGITAL EN TU CENTRO

- **La Escuela de competencia digital es un proyecto de centro** que surge para mejorar las competencias digitales de los alumnos acorde al **DigCompEdu**.
- **La Escuela de Competencia Digital**, tiene como objetivo alcanzar los itinerarios en competencia digital necesarias, acorde al **Marco de Referencia Europeo en Competencia Digital educativa**.
- **La Escuela de competencia Digital**, es un proyecto que diferencia al centro de otros a través de su **placa exterior** que la capacita como centro responsable en la formación digital de sus alumnos.

Destinado a alumnos de 3° y 4° de Primaria



Comenzamos el itinerario de formación en Competencia Digital con aspectos básicos de las Applied Digital Skills para iniciarnos en el mundo digital



Destinado a alumnos de 5° y 6° de Primaria

Dentro de la ECD diferenciamos entre el aprendizaje instrumental (contenido propiamente dicho) y el desarrollo de la competencia digital como tal, es decir, la cultura y conciencia digital, el formar ciudadanos responsables en el uso de la tecnología, aprendiendo el cómo y el para qué de esa utilización.

Metodología de trabajo:

- Enseñanza interdisciplinar que ayuda a desarrollar destrezas y habilidades del alumnado
- en diferentes materias.
- Basada en el CONSTRUCTIVISMO, favorece el empleo de METODOLOGÍAS ACTIVAS
- como: TRABAJO POR RETOS y TAREAS.
- TRABAJO COOPERATIVO



ROBÓTICA

- Las sesiones se orientan a practicar la capacidad de crear artefactos tecnológicos mediante la programación de componentes físicos de la robótica como son elementos mecánicos (engranajes, poleas, palancas, ruedas...), actuadores (motores...) y sensores (de luz, de distancia, de sonido...). El uso de piezas interconectables facilita desarrollar aspectos creativos y de razonamiento. Mediante una práctica orientada a la superación de retos se canaliza el uso de la creatividad y habilidades cognitivas como el razonamiento lógico o la capacidad de análisis.
- Objetivos:
- Facilitar un entorno en el que desarrollar todas las competencias básicas: comunicativa, aprender a aprender, autonomía, iniciativa...
- Facilitar un entorno orientado a la práctica y aprendizaje mediante la tecnología.
- Ofrecer un espacio de creación y desarrollo mediante el "learning by doing".
- Aprender a resolver problemas y retos desconocidos mediante el método científico.
- Desarrollar aspectos cognitivos como el razonamiento lógico, la solución de retos, la creatividad o la capacidad analítica.
- Familiarizarse con la robótica y tecnología que nos rodea.



ÁREA COMPETENCIAS PARA LA VIDA



ESCUELA DE SALUD Y DEPORTE



PROYECTOS

- Peque-Pies (Multideporte)
- PequeChef
- Ciencia Divertida



PEQUE-PIES MULTIDEPORTE (INFANTIL)

En el caso concreto del Multideporte, al tratarse de una actividad multidisciplinar deportiva, incide especialmente en el desarrollo motor sin dejar de lado el cognitivo y afectivo.

En esta actividad los niños descubren la existencia de diferentes deportes, trabajando las bases para la iniciación en el deporte dentro de las posibilidades psicomotrices de los alumnos.

Realizan actividades adaptadas a la edad que desarrollan las tres grandes áreas del currículo oficial en educación infantil: identidad y autonomía personal, medio físico y social y comunicación y representación, estimulando la aparición de las capacidades físicas básicas.

Crea en el alumno hábitos de vida saludable.

PEQUE CHEF

El objetivo es conocer los diversos alimentos y la importancia que tienen en una dieta equilibrada; fomentaremos los buenos hábitos nutritivos y de una forma divertida prepararemos y presentaremos platos sencillos en frío, tales como entrantes, platos divertidos y postres.

A su vez este taller le permitirá al alumno desarrollar la creatividad y expresar sus habilidades artísticas en la presentación de los platos.



CIENCIA DIVERTIDA



El objetivo de esta actividad es despertar, desde temprana edad, el interés de niños y niñas por la ciencia. Un lugar en el que todos participan, donde se descubrirá el poder de la ciencia, un taller lleno de diversión para comprender algunos de los fundamentos de la ciencia y de la vida cotidiana. Entenderemos mejor el mundo que nos rodea, y potenciaremos el interés de los pequeños por la ciencia a través de sorprendentes y entretenidos experimentos.

Cuadrante de actividades

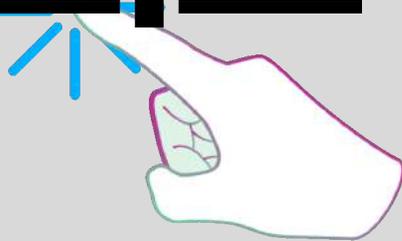
	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
8:00-9:00	Small English Town (Inglés Ed. Infantil)	Play and Learn (Inglés 1º a 4º prim)	Small English Town (Inglés Ed. Infantil)	Play and Learn (Inglés 1º a 4º prim)	Francés
	Ready for Cambridge (desde 4º Prim)		Ready for Cambridge (desde 4º Prim)		
16:00-17:00	Escuela competencia digital 3º a 6º prim	Robótica inf	Robótica prim	Ciencia divertida Primaria	Multideporte Inf
	Petit chef Infantil				Escuela competencia digital 3º a 6º prim

ACTIVIDAD	DÍAS	HORARIO	CURSO	PRECIO MENSUAL	PRECIO MATRICULA (incluido material fungible)	PRECIO Otros materiales
Small English Town	L-X	8:00-9:00	Infantil	33 euros	38 euros	
Play & Learn	M-J	8:00-9:00	1º a 4º primaria	33 euros	38 euros	
Ready 4 Cambridge	L-X	8:00-9:00	5º y 6º primaria	33 euros	38 euros	Libro de texto
Francés	V	8:00-9:00	Primaria	17 euros	38 euros	
Escuela competencia digital	L-V	16:00-17:00	3º a 6º prim	38 euros	25 euros	53 euros
Robótica prim	X	16:00-17:00	Primaria	23 euros	25 euros	53 euros
Robótica inf	M	16:00-17:00	Infantil	23 euros	25 euros	53 euros
Multideporte	V	16:00-17:00	Infantil	17 euros	25 euros	
Peque Chef	L	16.00-17:00	Infantil	17 euros	25 euros	13 euros por tres cuotas
Ciencia divertida	J	16:00-17:00	Primaria	17 euros	38 euros	



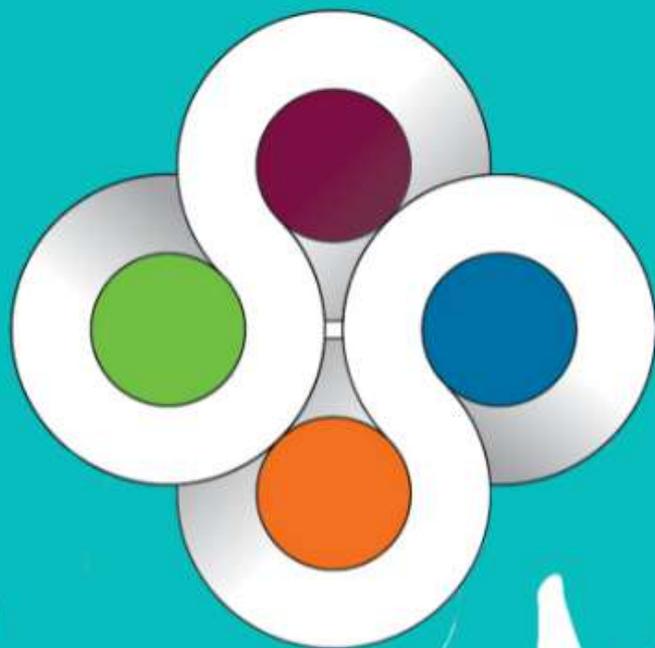
Inscripciones

aquí



código QR





Grupo Mt
dedicados a ti

iGRACIAS!

