

## NUEVAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES PARA EL CURSO 2015 – 2016.

### TENIS.



“MI COLE TIENE TENIS” es un proyecto educativo que propone la enseñanza y aprendizaje del Tenis desde el último año de Educación Infantil. Está impulsado por Madrid Comunidad Olímpica, plan de la Dirección General de Educación y Deportes que fomenta los deportes minoritarios en los Centros Escolares de la Comunidad de Madrid y por la Federación de Tenis de Madrid (FTM).

### SISTEMA DE TRABAJO.

El Sistema Evolution by **Carlos Moyá** a través del programa de formación continua, garantiza una seriedad, sencillez, organización y eficiencia en el trabajo desarrollado por parte de los técnicos que se consolida con un seguimiento trimestral del mismo.



### PROGRAMA PEDAGÓGICO.

“MI COLE TIENE TENIS” une el aprendizaje del deporte del Tenis a la educación en valores para el desarrollo integral de las personas que serán el futuro de nuestra sociedad (Autoestima, Autocrítica, Compañerismo, Compromiso, Comunicación, Convivencia, Deportividad, Disciplina, Esfuerzo, Generosidad, Humildad...).

**Actividad dirigida a alumnos desde 3º de infantil a 3º de primaria.**

**Días: Miércoles y Viernes.**



## **KIDS&TECH Robótica educativa para los más pequeños. (Actividad en inglés)**

Esta actividad tecnológica para los más pequeños es ideal para empezar a enseñar control, lenguaje direccional y programación.

Durante todo el curso pasaran por varios entornos de aprendizaje y buscaremos conectar con todos los niños, desde aquellos que se sienten más atraídos por las ciencias, a aquellos que se interesan más por el arte, la cultura o la actividad física.

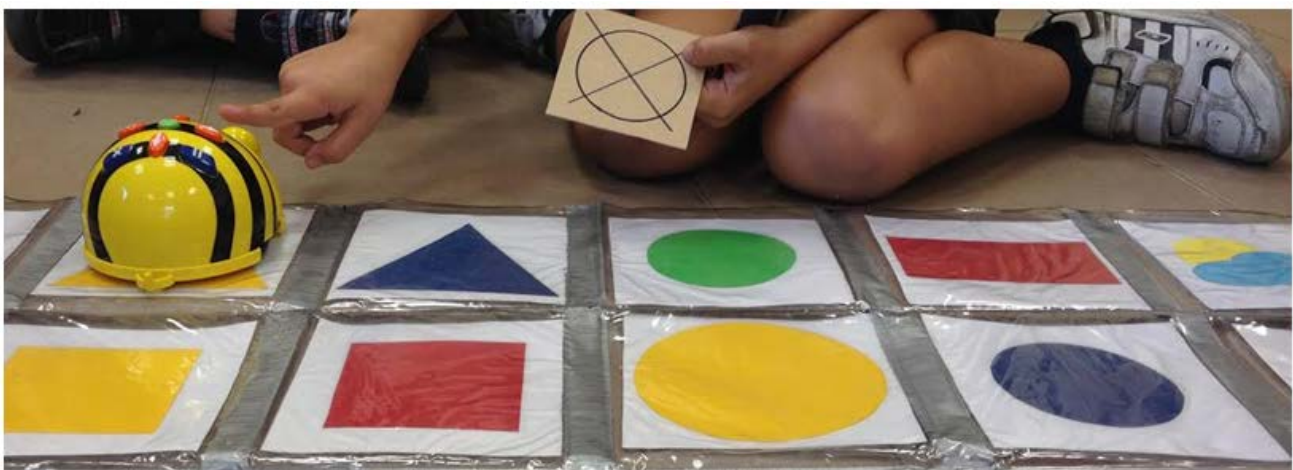
Utilizando distintos robots educativos, programables y con una interfaz intuitiva, los niños desarrollarán la coordinación óculo-manual y el pensamiento secuencial. Aprenderán a realizar sus primeros programas de manera divertida y realizarán secuencias de órdenes que luego los robots reproducirán.

También trabajaremos con Tablet, donde descubrirán mediante sus propios dibujos que es la realidad aumentada, y muchas sorpresas más.

**La robótica educativa** en estas edades permite, mediante experiencias, que los niños puedan crear sus propias interpretaciones de los fenómenos del mundo que les rodea, facilitando esto el aprendizaje y comprensión de su entorno.

**Actividad dirigida a alumnos desde 2º de infantil a 1º de primaria.**

**Días: Jueves.**



## CLUB MINECRAFT. Diseño y programación con Minecraft.

**Minecraft** es un videojuego que por sus características ofrece infinitas posibilidades de aprendizaje, fomentando la creatividad, la visión espacial, el pensamiento lógico, la colaboración entre pares y el desarrollo del pensamiento crítico para la resolución de situaciones problemáticas.



En este curso el objetivo es ofrecer una combinación de juego y aprendizaje donde una primera parte está orientado a descubrir las funciones del juego en un mundo orientado a la educación.

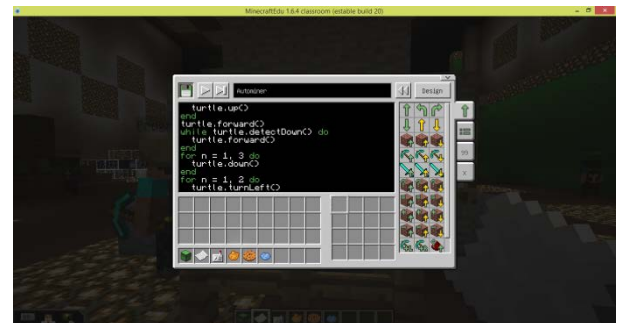
En la primera parte del curso descubrirán la importancia de trabajar en colaboración, y aprenderán a desarrollar mapas y packs de texturas para sus juegos, y a convertir cualquier imagen del mundo real en una pequeña parte de su mundo.

La segunda parte, nos iniciaremos en el mundo de la programación con Java, uno de los lenguajes más importantes en el mundo de la informática. Con él aprenderán a desarrollar tus propios Plugins para Minecraft, y serán guiados por el maravilloso mundo del desarrollo de Mods, donde el único límite es la imaginación.



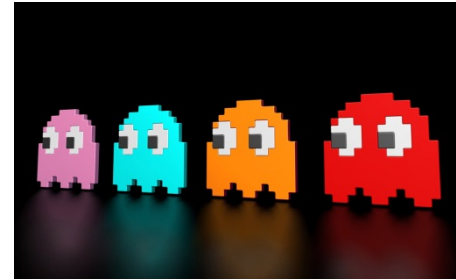
Actividad dirigida a alumnos desde 5º de primaria a 4º ESO.

Días: Miércoles.



## VIDEOGAME DESIGN. Diseño de videojuegos y programación.

Este curso introduce a los estudiantes más jóvenes, en el mundo de la programación, donde crearan divertidas historias interactivas y videojuegos.



Aprenderán los conceptos básicos del lenguaje de programación utilizando el entorno de aprendizaje **Scratch**, desarrollado por el **Media Lab del MIT (Massachusetts Institute of Technology)**. Con este entorno de aprendizaje realizarán su primer videojuego a la par les facilitarán aprendizajes de diversas áreas curriculares desde las humanidades hasta la física.



**Massachusetts  
Institute of  
Technology**

Paralelamente los niños y niñas también trabajarán la autonomía, la creatividad y las habilidades de cooperación y trabajo en grupo. Según avance el curso, trabajarán en distintos proyectos donde se les plantearán una serie de retos.

Pasarán por otros entornos de aprendizaje como **Stencyl**, con los que realizarán videojuegos más complejos y sorprendentes.

**Actividad dirigida a alumnos desde 5º de primaria a 4º ESO.**

**Días: Martes.**

