

Actividades Extraescolares

2024 - 2025

Educatium

Colegio Plurilingüe

Divino Maestro

Ourense



Actividades y Horarios



Infantil

Actividad	Día y Horario
Inteligencia Emocional	Miércoles de 15:30 a 16:30

Primaria

Actividad	Día y Horario
Inteligencia Emocional	Miércoles de 16:30 a 17:30
Robótica	Miércoles de 15:30 a 16:30

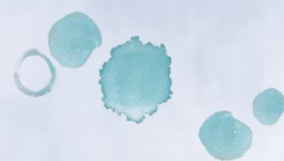


Secundaria

Actividad	Día y Horario
Robótica	Miércoles de 17:30 a 18:30

Adultos

Actividad	Día y Horario
Informática	Miércoles de 16:30 a 17:30





Detalles de las Actividades

Inteligencia emocional

- **Precio:** 21€/mes.
- **Material:** El participante no necesita aportar material.
- **Niveles:** Ver tabla de horarios.

Robótica

- **Precio:** 27€/mes..
- **Material:** El participante no necesita aportar material.
- **Niveles:** Ver tabla de horarios.

Informática (adultos)

- **Precio:** 35€/mes
- **Material:** El participante no necesita aportar material.
- **Niveles:** Ver tabla de horarios.

Fecha de inicio:

Las actividades comenzará la semana del 1 de octubre de 2024.

Fecha de fin:

Las actividades finalizarán el 31 de mayo de 2025.

Inscripción:

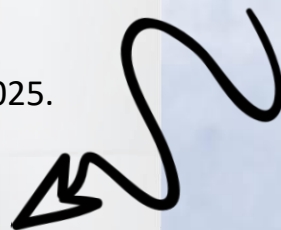
Enlace para realizar la inscripción:

<https://educatium.es/inscripcion-alumnos>

Código del centro: **2254**

Fecha límite para la inscripción:

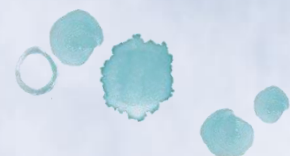
Hasta el 20 de septiembre incluido.





Normativa Extraescolares

- Las actividades se desarrollan siguiendo el calendario escolar del centro educativo.
- En todas las actividades pueden existir listas de espera con las que se cubrirán las bajas que se produzcan siguiendo el orden de presentación.
- En el caso de las actividades deportivas, si no se llega a un mínimo de 10 alumnos/as por actividad no se podrá crear un grupo, este mínimo será de 10 en las actividades de aula. Del mismo modo, si durante el curso el grupo llega a tener menos de 10 alumnos, en el caso de las actividades deportivas y 10 en las de aula, se podrá cancelar dicha actividad.
- Para inscribir a un alumno/a es necesario cubrir la inscripción y no tener pagos pendientes del curso anterior ni del actual.
- El pago de las cuotas se acordará con el centro educativo o AMPA y debe ser respetado por todas las partes.
- Los pagos se realizarán por domiciliación bancaria. Los recibos que sean devueltos se volverán a girar al cliente con un cargo de 4€ extra por los gastos asociados a la devolución y su gestión.
- Los alumnos que no estén al corriente de pago de la mensualidad no podrán seguir asistiendo a la actividad.
- No supondrá motivo de descuento o devolución ninguna clase extraescolar que no se imparta por razones ajenas a Educatium (días festivos, cierre del centro, causas meteorológicas, etc.)
- La ausencia a la actividad no implica la baja de la misma. Para dar de baja a un/a alumno/a, tendrá que comunicarse a través de nuestra página web antes del 25 de cada mes.
- Los días de lluvia no se suspende la extraescolar. Realizaremos alguna actividad alternativa.
- Es necesario acudir con el material solicitado para aquellas actividades que así lo requieran.
- Si un alumno/a tiene faltas injustificadas a la actividad extraescolar se comunicará al centro.
- Las plazas son limitadas, con un máximo de 16 participantes, y se reservan por orden de inscripción.
- Los períodos relativos a la atención de los alumnos durante el periodo de merienda previo o posterior al inicio de la actividad no están incluidos en las tarifas. Si se desea incluir, se ajustará el coste de la actividad.





Inteligencia Emocional

Las emociones nos acompañan día a día y se nos presentan de maneras muy diferentes. ¿Cuántas veces te has sentido desbordado por algún sentimiento o no sabes como canalizar las emociones? Esto se debe a la falta de educación emocional desde pequeños.

En este taller aprenderemos a identificar, gestionar, comprender y manejar cada una de las emociones que nos puedan afectar tanto a nosotros mismos como a los demás. ¡Sentir no es malo!



Objetivos

- Entender y gestionar las propias emociones.
- Tolerar presiones y frustraciones.
- Crecer ante las dificultades.
- Entender y respetar las emociones de los demás.
- Aprender a defender lo nuestro teniendo en cuenta los sentimientos de los demás.
- Aprender a trabajar de modo cooperativo, en equipo.



Metodología

Enseñaremos a los niños y niñas las herramientas clave para poder gestionar de manera exitosa las emociones y las situaciones a las que se enfrenten. Potenciaremos la autoestima propia y la relajación, además de las fortalezas de cada uno.

Realizamos actividades de Storytelling, Role Playing, juegos teatrales, dibujo, escritura creativa, etc...





Robótica

Aprender jugando es la mejor manera de aprender. Con esta actividad los niños y niñas aprenderán a programar y a construir robots mientras juegan. Desarrollan el interés por las nuevas tecnologías de una manera dinámica y creativa mientras trabajan en equipo.

Además, las actividades de robótica se compaginarán con actividades de nuevas tecnologías como la programación de videojuegos, impresión 3D, drones... ¡y mucho más!

Objetivos

- Desarrollar su interés por la tecnología, robótica, programación y otras áreas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).
- Colaborar y trabajar en equipo. Aprender a resolver problemas.
- Aprender a construir con y sin instrucciones.
- Desarrollar el pensamiento analítico y lógico.
- Desarrollar su creatividad.
- Enfrentarse a la frustración y convertirla en innovación.



Metodología

Las sesiones están preparadas para que sean dinámicas y útiles para el desarrollo de los participantes en las nuevas tecnologías. Partiendo con una pequeña explicación teórica de lo que se hará en la sesión, serán capaces de ponerla en práctica en la segunda parte de la sesión. Se dividirán los grupos por niveles y edades, realizando actividades adaptadas para cada edad.





Informática

La actividad extraescolar de informática se caracteriza por su alto contenido pedagógico donde desarrollar la creatividad y el talento de los niños/as.

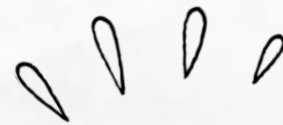
Es la extraescolar perfecta, ya que hoy en día un buen manejo de todo lo relacionado con la informática es crucial para desenvolverse en el mundo actual.

Trabajaremos sobre proyectos de diferente índole con los que los alumnos desarrollarán su competencia digital al máximo.

Objetivos



- Afianzar el manejo del ordenador.
- Familiarizarnos con el uso de diferentes sistemas operativos.
- Conocer aplicaciones para la edición, maquetación, editores y procesadores de texto...
- Descubrir las posibilidades lúdicas y educativas que nos ofrece la tecnología.
- Educar en seguridad y responsabilidad con el uso de equipos informáticos.



Metodología

En las sesiones de informática trabajaremos diferentes temáticas. En cada sesión o sesiones nos centraremos en aplicaciones o usos del ordenador para poder ir dominándolos y desarrollando habilidades digitales. Las sesiones se centrarán en conseguir un proyecto final que diseñar o preparar con las diferentes herramientas.



Servicios Extraescolares

Educatium