

# ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES 2023-2024



Respira Ocio y Tiempo Libre es una entidad con larga trayectoria en proyectos de intervención educativa con infancia y juventud.



# RESPIRA OCIO Y TIEMPO LIBRE

Respira Ocio y Tiempo Libre es una entidad innovadora, **entusiasta** y responsable, comprometida con la educación y formación en el Ocio y Tiempo Libre, formada por personas con dedicación, **capacidad y vocación** que desarrollan proyectos de **intervención educativa de calidad**.

## EDUCACIÓN INTEGRAL

Desde el convencimiento de que la diversión y la experiencia son motores básicos de aprendizaje, queremos contribuir a la educación integral de niños, niñas y jóvenes, incidiendo especialmente en su **desarrollo emocional y social** para que se conviertan en personas socialmente preparadas, que participen activamente en las esferas sociales, familiares y laborales, construyendo con sus acciones una sociedad mejor.

## VALORES

### **Confianza**

Desde dentro en nuestros equipos, transmitiendo cercanía a nuestros destinatarios, y ofreciendo proyectos claros y de calidad a las familias

### **Respeto**

Hacia los niños y niñas desde la individualidad de cada uno/a, creyendo en ellos/as y en sus capacidades, acompañándolos en su desarrollo único y personal sin dirigirlo

### **Dinamismo**

Creemos en nuestra misión y para alcanzarla es fundamental evolucionar con nuestros destinatarios, siendo innovadores y en constante formación



# SERVICIO EDUCATIVO E INTEGRAL

No se trata de alargar el tiempo de horas lectivas del colegio, si no de que los niños y niñas disfruten de actividades acordes a sus inquietudes y a los intereses de las familias

## EXTRAS INCLUIDOS

Nuestro servicio cubre toda la gestión desde el primer momento, de manera directa y sencilla:

- ✓ Sistema de **inscripción** online y exclusivo
- ✓ Gestión integral de **recibos**
- ✓ Contratación del **equipo**
- ✓ **Coordinador/a presencial** en el centro a partir de 5 extraescolares al día.
- ✓ **Web** exclusiva de las extraescolares del centro
- ✓ Galerías de **fotos** privadas
- ✓ **Comunicación** continua con las familias durante el curso



# ÍNDICE POR TIPO DE ACTIVIDADES

EDUCACIÓN INFANTIL.....	5
DEPORTIVAS.....	8
DESARROLLO PERSONAL.....	11
CREATIVAS.....	12
TECNOLÓGICAS.....	14
EN INGLÉS.....	16
REFUERZO ACADÉMICO.....	17
HORARIO AMPLIADO Y DÍAS SIN COLE.....	18



# EDUCACIÓN INFANTIL



## PATINES – 25 €

La actividad, para niños y niñas de 4 a 6 años, se centra en la adquisición de destrezas básicas del patinaje en línea, como el equilibrio y la coordinación, que se irán entrenando a través de juegos grupales.

Los niños/as deberán traer sus propios patines y protecciones



**PREDEPORTE – 25 €**  
Desarrollamos hábitos tempranos de actividad física como medio para mejorar la salud, a través de juegos deportivos.

Esta actividad es una toma de contacto con los movimientos básicos, con la coordinación, las reglas y bases de la actividad deportiva.

## MINIBOTS – 30 €

Los niños y niñas se divertirán en esta clase con robots de suelo programables a través de los cuales ejercitarán el pensamiento computacional.

Además, se introducirán en el mundo de la construcción y el diseño con bloques de Lego STEAM.



## CHIQUIRRITMO – 25 €

¡A mover el esqueleto! La actividad está diseñada para que los participantes pongan consciencia en su cuerpo y lo desarrollen, a través de ejercicios y coreografías para además desarrollar el sentido del ritmo.

## PLAY'N ENGLISH –28 €

Los aprendizajes más significativos se crean a través de la propia experiencia, y en el caso de los niños ¡el juego es la mayor y mejor experiencia! Se crearán juegos y actividades completamente en inglés, para aprender vocabulario y comenzar a expresarse en inglés. Let's play!



# EDUCACIÓN INFANTIL



## CUENTOTECA – 25 €

Los libros consiguen que viajemos sin movernos, que imaginemos e interpretemos a nuestro antojo. ¡Rienda suelta a la imaginación! La actividad intenta desarrollar el placer de la lectura en los más pequeños, a través de juegos y técnicas con los cuentos como hilo conductor.



TEATRO – 26 €  
¡Arriba el telón! A través del teatro los niños desarrollarán el lenguaje y otras habilidades sociales..

Se desarrollarán juegos que abarquen desde la imitación hasta la representación. A final de curso se hará una representación a las familias.

## YOGA INFANTIL– 28 €

Ommmmmm! Aprender a estar tranquilo es algo cada vez más necesario con los ritmos actuales de vida que contagiamos sin querer a los más pequeños.

Gracias al yoga los niños y niñas aprenden a concentrarse en su respiración, estirarse o relajarse



## MINICHEF – 28 €

En esta actividad, para niños y niñas de 4 a 6 años, los participantes trabajarán en equipo para hacer recetas sanas y divertidas, o darán rienda suelta a su imaginación combinando sabores y elementos en sus propias creaciones.

## LOS MÚSICOS DEL COLE– 26 €

La música es un lenguaje simbólico que permite a los niños exteriorizar su mundo. Los diálogos sonoros, el uso del cuerpo y el movimiento para “contar” cosas, los juegos rítmicos, o el aprendizaje de canciones, son un conjunto de actividades orientadas a la comprensión rítmica y auditiva, desarrollo expresivo, acercamiento a la grafía...



# EDUCACIÓN INFANTIL



## STORY TELLING – 28 €

Desarrollamos nuestra particular cuentoteca en inglés, propiciando, además del desarrollo de la creatividad y el gusto por la lectura, el aprendizaje de comprensión y expresión oral del inglés. Once upon a time...



**ART ATTACK – 26 €**  
La expresión plástica se convierte en un lenguaje fundamental que utilizan los niños y niñas para expresarse.

Se propondrán ejercicios de diferentes técnicas, desde clásicas como la pintura con témpera hasta otras más novedosas como el “Frottage” o... ¡pintar soplando!

## TALLERES SENSORIALES – 26 €

En esta actividad, para niños y niñas de 3 a 6 años, los/as participantes trabajarán la psicomotricidad fina, los diferentes sentidos, la capacidad de reconocer y hacer uso de objetos de la vida cotidiana...

Para ello, utilizaremos diferentes texturas, durezas, olores, sonidos así como elementos con diferente dificultad: cremalleras, candados, cerrojos....



## BABYBIKERS – 28 €

¡Adiós ruedines! Una actividad “de paso” que realiza un día en semana con el objetivo de que

los niños y niñas aprendan a pedalear en una bici sin ruedines, mirando hacia delante y pudiendo frenar con su mano derecha. Una vez hayan conseguido esto, ya están preparado para pasar al siguiente nivel.

**LUDOTECA – 1DÍA 18€ / 2 DÍAS 23€ / 3 DÍAS 32€ / 4 DÍAS 41€ / 5 DÍAS 50€**  
¡A jugar! En la Ludoteca infantil los niños y niñas podrán jugar sin parar, tanto en las actividades propuestas por el monitor/a como dando rienda suelta a su imaginación en las actividades de juego libre. Una actividad económica para todos los días de la semana.



# DEPORTIVAS



## FLAG – 26 €

La alternativa al fútbol americano, sin placajes. Jugaremos con banderines o pañuelos que será el elemento que debes quitar si quieres placar a un contrincante.

Es importante, no sólo anotar un punto más en nuestro marcador, sino tener la habilidad de que no te quiten tu pañuelo



## ROUNDNET – 26 €

Tiene su base en el juego de Voleyball. Es un juego muy dinámico, donde será muy importante la coordinación con tu compañero/a así como la puntería para darle a la cama elástica.

## KIN BALL – 26 €

En esta ocasión, no será un equipo contra otro, sino tres equipos. Un equipo tendrá que lanzar la pelota a otro y éste cogerla. Es importante, abandonar el individualismo y moverse en grupo para conseguir que el resto de equipos no sumen. Además, se valora la rapidez.



## TCHOUKBALL – 26 €

Es el llamado Deporte de la Paz. Es una variante del juego del balonmano. Pero, en esta ocasión estará prohibido el contacto físico y además, no habrá un portero sino un marco donde rebotar el balón. Aprender a jugar en equipo será la única estrategia.



## SLACKLINE-26 €

Es un deporte de equilibrio, donde podremos trabajar con los/as participantes saltos y movimientos más dinámicos sobre la cinta fija. La altura de la cinta será ajustada en función del nivel de los/as participantes.







# DEPORTIVAS



## ARTES MARCIALES – 28 €

Las artes marciales conjugan deporte con disciplina, concentración, respeto. Son además una herramienta de superación personal para los alumnos, puedes elegir tu actividad entre judo, kárate, kung-fu o taekwondo ¡Kia!



## PATINES – 26 €

Esta actividad de patinaje en línea es de lo más divertida, velocidad, saltos, slaloms, circuitos, piruetas, figuras grupales... ¡Para ser unos auténticos rollers!

## HOCKEY PATINES – 26 €

Si ya te gusta patinar, puedes adentrarte un poco más en esta disciplina jugando al hockey. Trabajaremos la coordinación ojo mano mientras mantienes el equilibrio sobre ruedas, llevando un stick y consiguiendo pasar el disco a tus compañeros/as.



## AJEDREZ – 28 €

Es un juego milenario que recuperamos como una herramienta pedagógica a través de la cual ayudamos a que niños y niñas entrenen su capacidad de reflexión, el razonamiento y la lógica. Planteamos la actividad de manera que el aprendizaje de movimientos y estrategias vaya acompañado de un entrenamiento práctico, en forma de partidas.



## DEPORTES FEDERADOS - 30 €

Con entrenadores/as que harán que los alumnos/as aprendan las técnicas de cada deporte sin dejar de divertirse, y la Posibilidad de federar a los equipos en la liga de distrito o municipio. Fútbol, baloncesto, voléyball...



# ESCUELA BIKERS



## BABYBICKERS – 28 €

¡Adiós ruedines! Una actividad “de paso” que se realiza un día en semana con el objetivo de que los niños y niñas aprendan a pedalear en una bici sin ruedines, mirando hacia delante y pudiendo frenar con su mano derecha. Una vez hayan conseguido esto, ya están preparados para pasar al siguiente nivel.

## REBELBIKERS / ROOKIES – 32 €

Comenzamos a movernos con soltura y seguridad en la bici. A través de actividades divertidas los niños y niñas irán aprendiendo técnicas de conducción, maniobras y seguridad.



## FLYINGBIKERS – 34 €

Un nivel de perfeccionamiento, con actividades y ejercicios más complejos encaminados a circular y montar con total seguridad y confianza, además de aprender trucos y maniobras que nos convertirán en unos ¡auténticos flyingbikers!



# DESARROLLO PERSONAL

## EDUCACIÓN EMOCIONAL – 32 €

Reconocer las emociones, ser capaces de expresarlas y compartirlas, saber controlarlas... permite afrontar el día a día de una forma más eficiente y nos ayuda a ser felices. En esta extraescolar, daremos cabida al mundo de las emociones.



## YOGA Y MINDFULNESS – 28 €

Ommmmmm! Aprender a estar tranquilo es algo cada vez más necesario con los ritmos actuales de vida e intensas jornadas escolares. Gracias al yoga los participantes aprenderán a concentrarse en su respiración, estirarse o relajarse. ¡Qué buen aprendizaje para los periodos de exámenes!



# ACTIVIDADES CREATIVAS



## CINE Y CORTOS- 26 €

Luces, cámara... ¡y acción! El mundo del cine abarca muchas profesiones, en esta extraescolar podrás descubrir si lo tuyo es dirigir, actuar, el montaje... Se realizarán diferentes pizas a lo largo del curso que se podrán visionar en una muestra para todo el colegio.

## ART ATTACK- 26 €

La expresión plástica se convierte en un lenguaje fundamental que utilizan los niños y niñas para expresarse.

Se propondrán ejercicios de diferentes técnicas, desde clásicas como la pintura con témpera hasta otras más novedosas como el "Frottage" o... ¡pintar soplando!



## TEATRO - 26 €

¡Arriba el telón! A través del teatro los participantes desarrollarán el lenguaje y otras habilidades sociales. Se desarrollarán juegos de imitación, expresión, interpretación o improvisación. A final de curso se hará una representación a las familias.



## HUERTO - 28 €

Los participantes aprenderán de primera mano no sólo el origen de algunos alimentos si no el esfuerzo y dedicación que supone el cuidado para su crecimiento. El trabajo en equipo dará como fruto un hermoso y rico huerto urbano. ¡A la rica fruta y verdura fresca!

## TALLER DE EXPERIMENTOS - 28 €

Seleccionaremos los experimentos más interesantes y divertidos para que los niños y niñas puedan llevarlos a cabo y así estimular su interés por la ciencia, especialmente la física y la química pero también la geología, biología, electrónica...



# ACTIVIDADES CREATIVAS

## STREET ART – 28 €

Trasladaremos las técnicas y recursos del arte urbano a nuestra extraescolar.

Aprenderán las técnicas del graffiti, sobre el papel y en mural y customizarán prendas de vestir para darles un nuevo aspecto urbano.



## MODA – 28 €

Los niños/as trabajarán la psicomotricidad fina, la atención, el trabajo minucioso y la creatividad...

Aprenderemos distintas técnicas de costura, trabajaremos con diferentes telas y además, con prendas que creemos que ya no le podemos dar utilidad intentaremos crear nuevos diseños para así reutilizarlos.



## MAGIA – 28 €

Aquellos que creen en la magia, están destinados a encontrarla.

Desde las técnicas y destrezas más sencillas, hasta complicados ejercicios mágicos para dejar a todo el mundo con la boca abierta.



## LA MÁQUINA DEL TIEMPO – 28 €

En esta actividad los participantes aprenderán el trascurso de la historia a través del juego, el teatro o las artes plásticas viajando cada día a diferentes escenarios históricos. ¿A dónde nos llevará hoy la máquina del tiempo?



## CÓMICS – 26 €

¿Quieres conocer a fondo en el noveno arte? Si la respuesta es sí, nosotros/as te ayudaremos a conseguirlo

De la mano de nuestros/as monitores/as crearán historias, que más tarde se harán realidad con la creación de comics con sus propios dibujos en las viñetas



## COCINA CREATIVA – 28 €

Los participantes trabajarán en equipo para hacer recetas sanas y divertidas, o darán rienda suelta a su imaginación combinando sabores y elementos en sus propias creaciones. Todo ello guiados por un monitor experto que irá guiando el desarrollo de los futuros chefs



# ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS



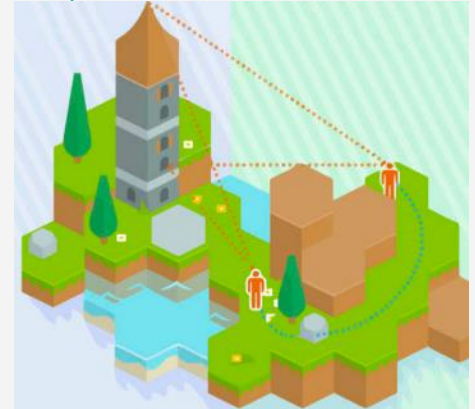
## INFORMÁTICA – 26 €

Los niños y niñas aprenderán a manejar herramientas útiles para su formación y motivadoras según sus intereses y edades, puesto que la clase se dividirá si es necesario en dos niveles.

Aprenderemos el manejo básico de la ofimática, trabajaremos herramientas de edición de textos, presentaciones, manejo de correo electrónico edición sencilla de fotos y videos...

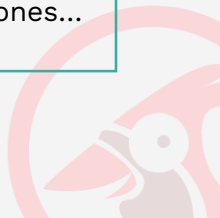
## DISEÑO DE VIDEOJUEGOS – 28 €

Según el nivel de los participantes, utilizaremos entornos de programación modulares como Scratch para familiarizarse con la programación de una forma divertida, la herramienta App Inventor con la podrán idear y programar sus propias aplicaciones Android, o programas como 3DS MAX, Unity o Unreal Engine.



## STOP MOTION – 30 €

Este taller pretende dar a conocer esta técnica basada en el principio de cine: la superposición de fotogramas para dar sensación de movimiento. En esta actividad, será muy importante la imaginación de los/as participantes para crear las piezas con diferentes elementos: juguetes, plastilinas, construcciones, alimentos... Además, no se irán de la actividad sin aprender diferentes planos, manejo de la cámara, roles y funciones...



# ESCUELA MAKER - ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN DIVERTIDA

## PRE-MAKERS: Programación y Robótica I. – 30 €

EDUCACIÓN INFANTIL

Pensamiento computacional con robots de suelo programables Colby Code y Beebot.

Construcción y diseño con bloques de Lego e inicio a los engranajes.

Trabajando en STEAM.



## MAKERS: Programación y Robótica II – 32 €

CURSOS 1º Y 2º PRIMARIA

Pensamiento computacional con robots y programación con Scratch Junior. Construcción y diseño con bloques de LEGO Wedo, creación de videojuegos, introducción al diseño 3D.





# ESCUELA MAKER - ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN DIVERTIDA

## MAKERS: Programación y Robótica II – 32 €

CURSOS 3º Y 4º PRIMARIA

Construcción de mecanismos simples con LEGO, programación de componentes con placas Arduino. Creación y programación de videojuegos con Kodu, diseño e impresión 3D con TinkerCad



## MAKERS: Programación y Robótica III – 32 €

CURSOS 5º Y 6º PRIMARIA

Programación de placas Arduino, trabajo con sensores y actuadores. Elaboración de pequeños proyectos electro-mecánicos. Creación de videojuegos en Python y JavaScript, diseño 3D y creación de aplicaciones móviles.

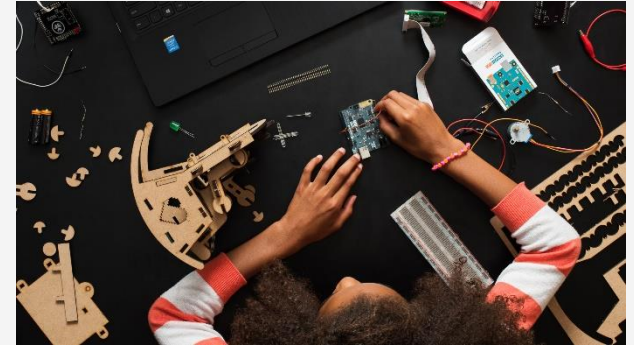


# ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN

MAKERS: Programación y Robótica IV y V – 34 €

CURSOS 1º Y 2º ESO / 3º y 4º ESO

Construcción de dispositivos inteligentes como en el mundo real gracias a las nuevas placas IoT de Arduino. Robótica mediante problemas del mundo real en el que hay que buscar soluciones, diseñar, construir y programar robots. Electrónica de forma divertida a través de metodología DIWO (Do it with others) construyendo circuitos y aplicándolos por ejemplo en tela y ropa. Diseño y desarrollo web y de aplicaciones en lenguaje HTML5 y CSS3 y App Inventor. Diseño y modelado de 3D con Autodesk Fusión 360. Conoceremos cómo desarrollar juegos en 2D y 3D tanto para móvil como para ordenador con Unity, aprendiendo a programar con editores de código como Visual Studio.



# LENGUAS EXTRANJERAS



## PLAY'N ENGLISH- 28 €

Los aprendizajes más significativos se crean a través de la propia experiencia, y en el caso de los niños ¡el juego es la mayor y mejor experiencia! Se crearán juegos y actividades completamente en inglés, para aprender vocabulario y comenzar a expresarse en inglés. Let's play!  
- 3 a 6 años -



## TALK'N ENGLISH- 28 €

La actividad se dividirá por niveles y reforzará la gramática y vocabulario impartido en el colegio a través de la práctica de la expresión y comprensión oral, con juegos y actividades motivadoras y cercanas a los participantes.  
- 6 a 12 años -

## PLAY CENTER – 1DÍA 20€ / 2 DÍAS 26€ / 3 DÍAS 36€ / 4 DÍAS 46€ / 5 DÍAS 56 €

Nuestra ludoteca para todos los días de la semana, con un monitor/a bilingüe. Los niños y niñas podrán jugar sin parar, tanto en las actividades propuestas por el monitor/a como dando rienda suelta a su imaginación en las actividades de juego libre.



## FRANCÉS- 28€

A través de la actividad de francés los participantes podrán aprender y practicar un nuevo idioma mediante actividades lúdicas y dinámicas grupales.  
- 6 a 12 años -



# LENGUAS EXTRANJERAS



## STORYTELLING- 28€

Desarrollamos nuestra particular cuentoteca en inglés, propiciando, además del desarrollo de la creatividad y el gusto por la lectura, el aprendizaje de comprensión y expresión oral del inglés. Once upon a time...

ARTS & CRAFTS  
2 días 28 € - 3 días 36 €  
1 día 22 € (sólo viernes)

Las actividades artísticas en inglés desarrollarán la imaginación y creatividad de los niños de una forma activa y participativa. Además, aprenderán diferentes técnicas artísticas tales como la acuarela, el estampado, etc.



## MULTIDEPORTE- 28 €

A través del deporte los participantes practicarán inglés de forma lúdica mientras juegan fútbol, baloncesto, voleyball, con deportes más novedosos y alternativos: ultimate, rugby...



# ACTIVIDADES DE REFUERZO ACADÉMICO



## CLUB DE ESTUDIO – DESDE 20 €

Un espacio donde realizar las tareas y deberes diarios con la ayuda necesaria. Se propondrán además

diferentes técnicas motivadoras y lúdicas que entrenen diversas capacidades que ayuden al buen desarrollo de la vida escolar.



## TALLER DE TÉCNICAS DE ESTUDIO – CONSULTAR

“Aprender a aprender” es la premisa desde donde partimos en este taller. Los alumnos y alumnas aprenderán técnicas que maximicen los resultados de su esfuerzo para la consecución de buenos resultados académicos, sintiéndose más capaces y menos frustrados a la hora de estudiar

## LIBROFÓRUM – 26 €

Un espacio que facilita la reflexión, el análisis y la comprensión de diferentes libros, así como la discusión, el debate y la creación grupal.

En cada sesión se sintetiza, debate y analiza cada libro a través de técnicas motivadoras y divertidas.



## REFUERZOS POR ASIGNATURAS – 26 €

Son talleres específicos de asignaturas que se plantean más difíciles para los alumnos/as y necesitan de un refuerzo para afianzar los conocimientos: matemáticas, lengua, física y química, inglés....



# APOYO EDUCATIVO

Las clases de apoyo escolar se conforman como un espacio en el que realizar las tareas diarias con ayuda de un profesional que tendrá como objetivos:

Que el alumnado sea capaz de organizar su tiempo de estudio

Que el alumnado sea eficiente a la hora de hacer sus tareas

Reforzar los contenidos académicos a través del apoyo y resolución de dudas.

## ESTRUCTURA DE LA CLASE

- ✓ El profesor/a, a través de las agendas organizará con cada alumno/a sus tareas, ejercicios y técnicas para que trabaje individualmente.
- ✓ Se realizarán las tareas y deberes individuales, o se prepararán los exámenes o controles.

Tareas y deberes

Preparación de exámenes y controles

Actividades y ejercicios de refuerzo



# LAS TARDES DE JUNIO Y SEPTIEMBRE

- ✓ Las tardes de Septiembre y junio tendrán un hilo conductor durante las diferentes sesiones del mes. Trabajaremos bajo una misma temática realizando diferentes juegos y actividades.
- ✓ Las actividades estarán adaptadas a la etapa de infantil y de primaria en cada uno de los casos.
- ✓ Además, al finalizar cada semana haremos una actividad especial, para que se lleven su cuaderno de bitácora al finalizar el mes correspondiente.

## UNA TEMÁTICA MES

LA CIENCIA DEL AGUA

EL ARTE PICTÓRICO

LA MÚSICA COMO MEDIO DE EXPRESIÓN

### ACTIVIDADES ADAPTADAS A INFANTIL Y PRIMARIA

- ✓ Cuentacuentos
- ✓ Juegos de lógica
- ✓ Pintando dibujos
- ✓ Acertijos
- ✓ Lectura de libros
- ✓ Espacio para hacer deberes



# PRIMEROS DEL COLE

Se plantea la actividad como un espacio lúdico y acogedor para aquellos/as niños y niñas cuyas familias necesitan de este servicio de conciliación. Se trata de una actividad idónea para

La adquisición de hábitos y rutinas relacionados con la alimentación, la higiene y la autonomía

El intercambio y la relación entre niños y niñas de diferentes cursos, propiciándose las conductas de cuidado y confianza entre ellos/as

El juego es la herramienta más potente de socialización, y una fuente importante de aprendizajes. Los niños y niñas pondrán en práctica sus habilidades de comunicación y relación a través del juego tanto libre como guiado. A través del juego se aprende a ganar y perder, se desarrolla la imaginación y se adquieren valores importantes para la vida.

Se dispondrá de un espacio abierto entre las 7:30 y las 8:00 para tomar el desayuno (tanto en los colegios en los que se sirve como en los que no, presuponiendo que niños/as traerán desayuno de casa) para que en la medida en que vayan llegando puedan tomárselo a gusto y acompañados/as.

En otro espacio se contará diferentes materiales para el juego como juegos de mesa, material de papelería, material deportivo para interior y de talleres:

- ✓ Un bloque de actividades libres entre las 7:30 y las 8:15, donde, bajo la supervisión del equipo, desarrollen la imaginación y creatividad a través del juego.
- ✓ Un bloque de actividades dirigidas de 8:15 a 8:45, donde el /la monitor ofrezca diferentes actividades, juegos, canciones o talleres adaptados a las edades y con unos objetivos definidos en torno a la adquisición de valores como el compañerismo, igualdad, respeto...





## 1. ACOGIDA Y DESAYUNO

Entra las 7:30 y las 8:00 los participantes irán llegando y sentándose a desayunar y, en muchos casos, terminar de despertarse...El equipo tratará de que sea un momento relajado y distendido, propicio para que los participantes tomen su desayuno tranquilamente.

## 2. JUEGO LIBRE

Desde las 7:45 y hasta las 8:15 los niños/as que vayan terminando de desayunar irán al espacio de juego para jugar, pintar o charlar con sus compañeros/as.

## 3. ACTIVIDAD

Para comenzar el día con energía el equipo propondrá un juego y canciones entre las 8:15 a 8:45.

- Tapa, tapita, tapón: colocados/as en círculo, cada participante alternativamente será tapa, tapita o tapón. Dentro del círculo se colocará un pañuelo en el centro. Cuando el monitor/a grite ¡Tapa! Las “tapas” deberán meterse por debajo de las piernas de las “tapitas” de su derecha y recorrer todo el círculo por fuera hasta meterse por debajo de las piernas del “tapón” que al principio estaba a su izquierda y ser el primero/a en coger el pañuelo que está en el centro.
- Canciones: se realizarán diferentes canciones, tanto de repetición, con baile o rotativas: cuando un pirata baila, bugui-bugui, piojo Juancho, la selva tropical, oh King-Kong, pelota de ping-pong, la cuchilla palanca, batalla del calentamiento... Se escogerán canciones que los niños/as demanden más, pero se incluirán también canciones nuevas para que aumente su repertorio.

## 4. RECOGIDA Y A CLASE

A las 8:45 cada participante recoge su mochila y abrigo, y el grupo se divide en dos filas, educación infantil y primaria. El equipo acompañará a cada fila al lugar pertinente acordado con cada centro, ya sean las propias aulas, un punto de encuentro con el profesorado, cada pasillo...

## TARIFAS

Lunes a Viernes (7:30 a 9:00) – 58 €

Lunes a Viernes (8:00 a 9:00) – 48 €



# DÍAS SIN COLE Y ESCUELAS DE VERANO



## DÍAS SIN COLE

Proponemos jornadas de actividades, excursiones, deportes, talleres... con el mismo horario escolar para aquellos días que no hay cole... ¡pero si hay que ir a trabajar!

## CAMPAMENTOS URBANOS

Igual que un campamento de verano, pero volviendo a casa cada día. Realizaremos una programación de temáticas por semanas donde se realicen todo tipo de actividades: deportivas, gymkhanas, baúl de juegos, talleres creativos, juegos y dinámicas.



## SECUENCIA HORARIA



9 - 9:30

RECIBIMIENTO Y BAÚL DE JUEGOS



9:30 - 11:30

DINÁMICAS / CANCIONES / TALLERES



11:30 - 12

DESCANSO, Y BAÚL DE JUEGOS



12 - 13:30

GYMKHANA / DEPORTE / JUEGO



13:30 - 14

VUELTA A LA CALMA / TALLER

## TARIFAS

	4H	5H	6H
1 DÍA	19 €	21 €	24€
1 SEMANA	77 €	83 €	94 €
2 SEMANAS	148 €	160 €	183 €
3 SEMANAS	214 €	231 €	266 €

IVA incluido

Gestión integral de inscripciones

Seguro de responsabilidad civil y accidentes

Ratio 1/10

Mínimo 8 participantes por turno

# ACTIVIDADES

Planteamos una programación temática por semanas, que facilitará el trabajo de la educación en valores a través de temas motivadores para los/as participantes, que funcionan a modo de hilo conductor. Se trata de **temáticas lúdicas** en torno a las cuales **se programan todas las actividades**.

## EJEMPLOS DE TEMÁTICAS

### GRUMETES, ¡AL ABORDAJE!

- El primer día elaboraremos un cuaderno de bitácora que nos acompañará durante todo el campamento, en él anotaremos los distintos talleres, las nuevas especies marinas que vamos a conocer, nuestras batallas navales...¡todas las experiencias vividas en el campamento!

### ESPÍAS EN ACCIÓN

- Ha desaparecido un elixir especial para conseguir la eterna juventud...Muchas personas de la Tierra lo están buscando, incluso de otros planetas. Nuestra misión es encontrar a la persona que se lo ha llevado y, una vez encontrado, devolverlo al laboratorio del que nunca debió salir. En nuestra búsqueda nos encontraremos con numerosas pruebas.

### TROTAMÚSIC OS

- Recorreremos diferentes países y regiones a través de sus músicas, costumbres, instrumentos y danzas.

### LA CONQUISTA DEL ESPACIO

- Haremos una inmersión en el mundo galáctico, donde inventaremos, imaginaremos, descubriremos y crearemos de la manera más divertida. Ejemplos de actividades: gymkhana galáctica, salvad al huevonauta (trabajo en equipo), hundir la flota humano, disfraces marcianos, olimpiadas planetarias. Mars Survival.

### LAS 7 MARAVILLAS ...

- Nos divertiremos aprendiendo sobre las 7 maravillas del mundo antiguo y del mundo moderno, viajaremos a las 7 maravillas naturales y elegiremos nuestras propias 7 maravillas de España. Ejemplos de actividades: pasaporte maravilloso, construcción de la muralla china(trabajo en equipo), gymkhana de las maravillas naturales, gymkhana Hincapié del Macchu Picchu, el secreto de la pirámide de Giza (gymkhana de pistas), maqueta de la estatua de Zeus

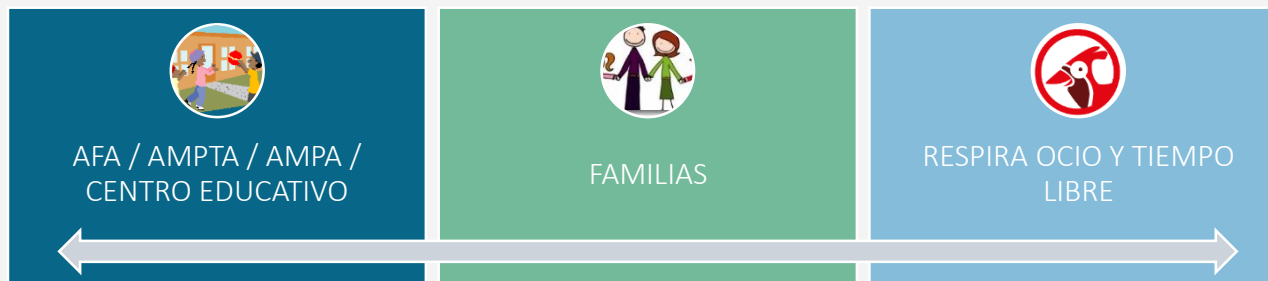
### ART ATTACK!

- El arte no es solo pintar, dedicaremos la quincena a conocer y practicar cada una de las artes modernas: arquitectura, danza, escultura, música, pintura, literatura y cine. Ejemplos de actividades: esculturas humanas, Land Art, danza acuática, carreras de cuentos, Gymkhana de las Artes, Mannequin Challenge, minicortos



# SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y COORDINACIÓN

Establecemos canales de comunicación y coordinación básicos para garantizar una coherencia técnica y educativa del proyecto.



## COORDINACIÓN CON LA SECCIÓN DE EDUCACIÓN

- ✓ Desde el momento de la adjudicación, Respira Ocio y Tiempo Libre estará disponible y accesible para cualquier consulta o propuesta por parte del AFA / AMPTA / AMPA / CENTRO EDUCATIVO. Se establecerá una coordinación constante y dinámica con la Asociación de familias del alumnado durante todas las fases del proyecto a través del coordinador/a técnico designado por Respira:

### PREVIA A LA INTERVENCIÓN

- ✓ Se realizarán las reuniones y contactos necesarios para adecuar el diseño de las actividades y los contenidos a las demandas de la Sección de Educación. También se concretarán los aspectos relevantes previos a la intervención: inscripciones, toma de contacto con los espacios...



## DURANTE LA INTERVENCIÓN

- ✓ El coordinador/a técnico estará **plenamente disponible** telefónicamente en el horario de la intervención a través del teléfono móvil que se indicará en el momento de la intervención, con la intención de facilitar y agilizar la comunicación y la resolución de posibles incidencias, así como en el teléfono de nuestra oficina.
- ✓ Así mismo, se **comunicará con toda diligencia** cualquier incidencia ocurrida en el desarrollo de las actividades.
- ✓ Anualmente, se enviarán **memorias evaluativas** de desarrollo de actividad de cada grupo donde se indicará: horas impartidas de cada actividad, altas y bajas que hayan tenido lugar, asistencia de alumnos/as a cada grupo, evolución del grupo en materia de autonomía, participación, aprendizajes, relaciones intragrupales e incidencias.
- ✓ Periódicamente se realizarán **reuniones de coordinación** con la AFA para:
  - ✓ Supervisar y valorar la direccionalidad del proyecto.
  - ✓ Informar sobre la situación, asistencias y grado de participación de los participantes.
  - ✓ Valorar el grado de consecución de los objetivos
  - ✓ Llevar a cabo las rectificaciones oportunas en el caso de considerarse necesarias.

## AL FINALIZAR LA INTERVENCIÓN

- ✓ Se realizará una memoria de la intervención y se trabajará sobre ella en una reunión final de coordinación en la que revisaremos las evaluaciones de los/as participantes, las familias, el equipo y los centros, expondremos todos los puntos sobre la intervención y sacaremos las conclusiones oportunas.
- ✓ El contenido de la memoria se explicita en el punto de “Sistemas de evaluación”



# INSCRIPCIÓN ONLINE EXCLUSIVA

Iniciaste sesión correctamente. ✕

Este formulario te permite reservar una actividad. Puedes realizar a la vez la reserva de varios participantes. Pasa el ratón sobre los iconos ⓘ para obtener más información sobre un campo. **TU RESERVA SERÁ COMPLETADA UNA VEZ ENVÍES ESTE FORMULARIO Y LLEGUES A LA PÁGINA DE CONFIRMACIÓN.** Si tienes cualquier consulta, no dudes en contactarnos, estaremos encantados de atenderte.

\* Participante(s) ⓘ

MARCO NOÉ BAEZA

Haz clic [aquí](#) para añadir un nuevo participante.

\* Centro

2019/2020 - Ortega y Gasset

\* Actividad



Art Attack L y X - L, X

Cineforum V - V

Club estudio 3 días - L, M, X, J

Club estudio 4 días - L, M, X, J

General coordinación - L, M, X, J, V, S, D

Infantil Chiquirritmo M y J - M, J

\* Forma de pago

Curso académico

\* Desde

Comentario

Condiciones ⓘ



Haz clic [aquí](#) para descargar nuestras condiciones

Enviar



# COMUNICACIÓN CONTINUA CON LAS FAMILIAS

## \* Confirmación de preinscripción y actividad



**¡Gracias por realizar tu reserva!**

A continuación te mostramos el detalle de tu reserva. Puedes acceder a tus reservas online pinchando [aquí](#).

Temporada	2019/2020
Centro	Ortega y Gasset
Curso	Tardes de septiembre 15h a 16h
Días de la semana	Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, Viernes
Meses del año	Septiembre

Número de reserva RS92CF78

Email

Nombre completo

Fecha de reserva 12 de febrero de 2020 14:44

Mes de inicio Septiembre

Mes de fin Septiembre

Forma de pago Recibo bancario

Total 29,00 €

Importe pagado 0,00 €

Importe pendiente 29,00 €

[Descargar el recibo](#)



saludo

← RESPIRA

miércoles, 4 sept. • 15:29

¡Hola familia! Confirmamos la inscripción de tu/s hijo/a/s a tardes de septiembre de 15h a 16h desde el próximo lunes en el CEIP José Ortega y Gasset. ¡Gracias!



# COMUNICACIÓN CONTINUA CON LAS FAMILIAS

\* **Hojas de bienvenida y trimestrales**

TE DAMOS LA BIENVENIDA A TU EXTRAESCOLAR DE...

## PATINES PRIMARIA

LOS LUNES Y MIÉRCOLES DE 16H A 17H  
La clase será en el patio, en la pista de baloncesto.

¡NOVEDAD! INFORMACIÓN Y FOTOS ACTUALIZADAS EN EL BLOG EXCLUSIVO:  
[WWW.RESPIRAOCIO.COM/CEIP-JOSE-ORTEGA-Y-GASSET/](http://WWW.RESPIRAOCIO.COM/CEIP-JOSE-ORTEGA-Y-GASSET/)

¡HOLA! SOY SANDRA. TU MONITORA

¡NO TE OLVIDES!

- ✓ Trae tus patines en línea
- ✓ Protecciones para: cabeza, rodillas y codos
- ✓ Y, ¡ropa cómoda!

Si no traes el material adecuado es posible que no puedas participar en la actividad

PUNTO DE RECOGIDA A LAS 17H: PUERTA DEL PATIO

**Respira** OFICINA  
INFO@RESPIRAOCIO.COM  
91 733 70 67 66 66 55 25  
COORDINACIÓN (HORARIO DE ACTIVIDADES)  
636 37 91 03

## EXTRAESCOLAR DE PATINES. PRIMER TRIMESTRE

¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

- Cómo colocarnos y ajustarnos correctamente las protecciones
- A patinar en línea recta y frenar con seguridad
- A sortear obstáculos sencillos
- A otra cosa muy chuli.

¿Y CÓMO VAN A SER LAS CLASES?

- Antes de todo haremos un calentamiento a través de juegos para no lesionarnos, los primeros días sin patines, hasta que cojamos confianza y estabilidad
- Explicaremos una técnica cada 1 o 2 semanas y la practicaremos hasta tenerla controlada.
- Realizaremos prácticas en grupo, por parejas o individuales, a través de ejercicios, juegos y circuitos cada vez más complejos.
- El/la profe irá haciendo correcciones para que todas aprendamos bien la técnica.
- Los últimos minutos los dedicaremos a quitarnos los patines y las protecciones y prepararnos para la salida.

¡Pincha aquí y danos tu opinión sobre las extraescolares!

¡PUNTA ESTA FECHA IMPORTANTE!

El día XX de diciembre podrás venir a ver de primera mano lo que hacemos en clase. ¡y a participar con tu niño/a!

**Respira**

**ENLACES DE INTERÉS**

Información y fotos actualizadas en nuestro blog: [www.respiraocio.com/ceip-jose-ortega-y-gasset/](http://www.respiraocio.com/ceip-jose-ortega-y-gasset/)

Puedes poner un enlace a algún tutorial, recurso o material interesante...: [enlace](#)

OFICINA: INFO@RESPIRAOCIO.COM / 91 733 70 67 / 628 31 72 90 COORDINACIÓN (HORARIO DE ACTIVIDADES) 666 66 66 66



# COMUNICACIÓN CONTINUA CON LAS FAMILIAS

## \* Guía de extraescolares

### GUÍA DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES 2019-2020

CEIP JOSÉ ORTEGA Y GASSET



TODA LA INFORMACIÓN DE LAS EXTRAESCOLARES EN EL NUEVO BLOG

[WWW.RESPIRAOCIO.COM/CEIP-JOSE-ORTEGA-Y-GASSET/](http://WWW.RESPIRAOCIO.COM/CEIP-JOSE-ORTEGA-Y-GASSET/)

PUBLICACIÓN DE FOTOS DE CADA EXTRAESCOLAR MENSUALMENTE

DOCUMENTOS Y AVISOS IMPORTANTES

BUZÓN DE SUGERENCIAS Y PREGUNTAS FRECUENTES

### NORMATIVA

#### GESTIÓN

- Es imprescindible ser socio/a del AMPA para poder hacer uso de las extraescolares.
- Las inscripciones se podrán realizar por correo electrónico a [info@respiraocio.com](mailto:info@respiraocio.com) o entregando la ficha de inscripción en papel en conserjería o AMPA.
- No se podrá comenzar en la actividad hasta recibir confirmación por parte de RESPIRA.
- Las bajas o cambios se deberán comunicar POR ESCRITO antes de la última semana del mes anterior al efectivo del alta/baja.
  - Mail a [info@respiraocio.com](mailto:info@respiraocio.com)
  - SMS o WhatsApp al 616 86 55 25
- Las bajas o cambios de actividad entran en vigor el día 1 del mes siguiente al que se ha comunicado.
- Los/as alumnos/as que dejen de asistir a las actividades sin comunicarlo a Respira en el plazo señalado deberán abonar igualmente el recibo mensual correspondiente.
- Las incorporaciones se realizarán por estricto orden de inscripción teniendo prioridad aquellos niños/as que vayan al comedor escolar. Se crearán listas de espera en caso de haber más solicitudes.
- La falta de puntualidad reiterada a la hora de recoger a los/as alumnos/as podrá provocar que el/la alumno/a cause baja en las actividades, sin que tenga derecho a reembolso económico alguno por este motivo.
- Los recibos se abonarán por domiciliación bancaria, dentro de los primeros 10 días de cada mes, no pudiendo fraccionarse ni reducirse por la no participación del alumno/a en las actividades algún día.
- Los recibos devueltos tendrán un recargo de 3 € cada uno por gastos bancarios.
- El mesaje de los recibos durante un mes suonderá la base del

#### COMPORTAMIENTO

- Todos los/as participantes deberán seguir las directrices del equipo de monitores/as y las normas que aquí se establecen.
  - Tanto los/as participantes como sus responsables legales aceptan el cumplimiento de estas normas.
  - Además respecto al resto de compañeros/as y monitores/as así como a las instalaciones y material.
  - El material del centro educativo es propiedad de este, y en las actividades extraescolares no se puede hacer uso de él.
  - No está permitido ningún tipo de comportamiento violento o faltas de respeto, ni físico, ni verbal.
  - No se puede abandonar la dinámica del grupo, el espacio de realización de la actividad o la instalación si no es en compañía de los familiares autorizados o sin el permiso expreso de los mismos.
  - Cualquier incumplimiento de alguno de estos criterios y normas, o de cualquier comportamiento que se diera en la actividad que pudiera influir negativamente en el adecuado desarrollo de la misma, supondrá su estudio por el equipo de monitores y la coordinación técnica de Respira, activándose el procedimiento para el trato de conductas inadecuadas que se explica a continuación y se realizará siempre en comunicación con los responsables legales.
- En el primer y segundo aviso se apartará al participante de la actividad, el monitor/a le explicará el comportamiento inadecuado y recordará las normas, pases y situación del participante con respecto a este procedimiento. La persona que recoja al participante será informada de lo mismo, contando esta comunicación como un primer o segundo aviso del procedimiento.
  - El tercer aviso implica que, en caso de volver a tener un mal comportamiento, será expulsado de la actividad, sin posibilidad de volver a participar en ella durante el curso. Esta situación será comunicada a la persona que recoja al alumno/a y telefónicamente a la familia.

### EXTRAESCOLARES 2019-2020

PARA HACER USO DE LAS ACTIVIDADES ES NECESARIO SER SOCIO DEL AMPA. CUOTA ANUAL 25€ POR FAMILIA.  
Tendrán prioridad los alumnos/as que hagan uso del comedor escolar.

	ACTIVIDAD	DÍAS	€
INFANTIL	PATINES	LyX	21 €
	PREDEPORTE	LyX	21 €
	CHIGUIRRITMO	M y J	21 €
	MINIBOTS	M y J	28 €
INFANTIL Y PRIMARIA	PLAY'N ENGLISH	M y J	24 €
	ART ATTACK	LyX	24 €
PRIMARIA	CINEFORUM	V	15 €
	PATINES	LyX	21 €
	TALK'N ENGLISH	LyX	24 €
	ROBÓTICA	LyX	28 €
	EXPERIMENTOS	M y J	26 €
	KUNG FU	M y J	24 €
	MULTIDEPORTE	M y J	21 €
	INFORMÁTICA	M y J	21 €
	FÚTBOL	M y J	20 €
	CLUB DE ESTUDIO	1,2,3 ó 4 DÍAS	15 € / 19 € / 23 € / 29 €

#### INSCRIPCIONES

- Ficha de inscripción disponible en la web del AMPA
- Envío de la ficha de inscripción por mail a [info@respiraocio.es](mailto:info@respiraocio.es) o [ampaortega@gmail.com](mailto:ampaortega@gmail.com) o dejando el formulario de inscripción en la conserjería del colegio.
- La asignación de plazas y la gestión de listas de espera se realizará por estricto orden de inscripción

#### CONTACTO

COORDINADOR/A EN EL CENTRO:  
LURDES 636379103 (de 15:30 a 17:30)  
[AMPAORTEGAEXTRAESCOLARES@GMAIL.COM](mailto:AMPAORTEGAEXTRAESCOLARES@GMAIL.COM)  
RESPONSABLE OFICINA RESPIRA:  
CRISTINA 616 86 55 25 / 91 733 70 67 /  
[CRISTINA@RESPIRAOCIO.ES](mailto:CRISTINA@RESPIRAOCIO.ES)

[www.respiraocio.com](http://www.respiraocio.com) - [info@respiraocio.es](mailto:info@respiraocio.es) - 91 733 70 67

### ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN INFANTIL



#### PATINES - LyX - 21 €

La actividad, para niños y niñas de 4 a 6 años, se centra en la adquisición de destrezas básicas del patinaje en línea, como el equilibrio y la coordinación, que se irán entrenando a través de juegos grupales. Los niños/as deberán traer sus propios patines y protecciones.



#### PREDEPORTE - LyX - 21 €

Desarrollamos hábitos tempranos de actividad física como medio para mejorar la salud, a través de juegos deportivos.

Esta actividad es una toma de contacto con los movimientos básicos, con la coordinación, las reglas y bases de la actividad deportiva.

#### MINIBOTS - M y J - 28 €

Los niños y niñas se divertirán en esta clase con robots de suelo programables a través de los cuales ejercitarán el pensamiento computacional.



Además, se introducirán en el mundo de la construcción y el diseño con bloques de Lego STEAM.



#### CHIGUIRRITMO - M y J - 21 €

¡A mover el esqueleto! La actividad está diseñada para que los participantes pongan consciencia en su cuerpo y lo desarrollen, a través de ejercicios y coreografías para además desarrollar el sentido del ritmo.

#### PLAY'N ENGLISH - M y J - 24 €

Los aprendizajes más significativos se crean a través de la propia experiencia, y en el caso de los niños ¡el juego es la mayor y mejor experiencia! Se crearán juegos y actividades completamente en inglés, para aprender vocabulario y comenzar a expresarse en inglés. Let's play!



[www.respiraocio.com](http://www.respiraocio.com) - [info@respiraocio.es](mailto:info@respiraocio.es) - 91 733 70 67

# COMUNICACIÓN CONTINUA CON LAS FAMILIAS

\* Web exclusiva para cada centro y galerías privadas

**EXTRAESCOLARES 2019-2020**

PARA HACER USO DE LAS ACTIVIDADES ES NECESARIO SER SOCIO DEL AMPA. CUOTA ANUAL 25€ POR FAMILIA. Tendrán prioridad los alumnos/as que hagan uso del comedor escolar.

	ACTIVIDAD	DÍAS	€
INFANTIL	INFINES	L y X	21 €
	PREESCOLAR	L y X	21 €
	QUINTOS	M y J	21 €
	SEXTOS	M y J	28 €
	PLAY & ENGLISH	M y J	24 €
DOMINIA	1º Y 2º DE PRIMARIA	L y X	24 €
	3º Y 4º DE PRIMARIA	V	35 €
	INFINES	L y X	21 €
	TALÓN FINES	L y X	24 €
	QUINTOS	L y X	28 €
	SEXTOS	M y J	28 €
	SEPTIMOS	M y J	34 €
	MULTIDEPORTES	M y J	21 €
	MATEMÁTICA	M y J	21 €
	FOTOLÍ	M y J	20 €
	CLUB DE ESTUDIO	3,2,3,4 / 24 € / 29 €	

**INSCRIPCIONES**

- ✓ Ficha de inscripción disponible en la web del AMPA
- ✓ Envío de la ficha de inscripción por mail a [inscripciones@respiraocio.com](mailto:inscripciones@respiraocio.com) o dejando el formulario de inscripción en la consigna del colegio.
- ✓ La asignación de plazas y la gestión de listas de espera se realizará por estricto orden de inscripción

**CONTACTO**

COORDINADOR/A EN EL CENTRO:  
LUNES 6.363.79303 (de 15:30 a 17:30)  
[AMPORTEGAEXTRAESCOLARES@GMAIL.COM](mailto:AMPORTEGAEXTRAESCOLARES@GMAIL.COM)

RESPONSABLE ORCINA RESPIRA:  
ORCINA 638 86 55 25 / 91 733 70 67 / [ORCINA@RESPIRAOCIO.COM](mailto:ORCINA@RESPIRAOCIO.COM)

**GALERÍA DE FOTOS**

**PLAZO DE INSCRIPCIÓN CURSO 2019-2020**

Del 1 de junio al 15 de septiembre.

Haz la inscripción online [aquí](#) o descarga la hoja de inscripción y envíala a [info@respiraocio.es](mailto:info@respiraocio.es) o [amparortega@gmail.com](mailto:amparortega@gmail.com)

**CONFIRMACIÓN DE PLAZAS**

Del 16 al 20 de septiembre.

Recibirás un SMS de confirmación de la plaza, o una llamada en caso de que no hayas tenido plaza en la extraescolar solicitada.

**INSCRIPCIONES FUERA DE PLAZO Y CAMBIOS**

- Retiema la ficha de inscripción y entrégala en el colegio o envíala escaneada a [info@respiraocio.es](mailto:info@respiraocio.es)
- Espera a una llamada o SMS de confirmación para poder empezar a asistir a la actividad

**SE ASIGNARÁN PLAZAS POR ERICTO ORDEN DE INSCRIPCIÓN, CON PREFERENCIA PARA ALUMNADO QUE UTILICE EL SERVICIO DE COMEDOR**

**PREGUNTAS FRECUENTES**

- + ¿DÓNDE TENGO QUE ENTREGAR LA FICHA DE INSCRIPCIÓN?
- + ¿CÓMO Y CUÁNDO ME VAN A CONFIRMAR QUE MI HIJO/A PUEDE EMPEZAR EN UNA ACTIVIDAD?
- + ¿CÓMO SE ADJUDICAN LAS PLAZAS?
- + ¿QUÉ PASA SI NO TENGO PLAZA? ¿HAY UNA LISTA DE ESPERA?
- + ¿CÓMO SE PAGA LA ACTIVIDAD?
- + ¿DÓNDE TENGO QUE RECOGER A MI HIJO/A?
- + ¿QUÉ PASA SI UN MES NO SE HA CARGADO EL RECIBO?
- + ¿SE PUEDE CAMBIAR DE ACTIVIDAD A MITAD DE MES?
- + ¿SE PUEDE CAMBIAR DE ACTIVIDAD A MITAD DE CURSO? ¿QUÉ HAY QUE HACER?
- + ¿QUÉ TENGO QUE HACER PARA DARME DE BAJA? ¿CUÁNDO SE DEJAN DE PASAR LOS COBROS?

Nuestras actividades **extraescolares** todo el año 2019-2020 para colegios de Madrid



# MUESTRA DE ACTIVIDADES



**RESPIRA**  
OCIO Y TIEMPO LIBRE

## ACTIVIDAD RECOMENDADA PARA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

- ✓ Saber inglés es una **necesidad** cada vez mayor en la sociedad actual. La economía, las relaciones profesionales, los estudios y la formación en general, los intercambios culturales de todo tipo, el incremento del turismo y de la ayuda humanitaria a países en desarrollo, así como las nuevas tecnologías, convierten esta necesidad en una exigencia dentro del **proceso formativo** de las personas.
- ✓ Además, aprender lenguas extranjeras contribuye también al desarrollo integral de la personalidad ya que **incrementa la autoestima**, acelera la construcción del pensamiento formal y genera confianza en las propias estrategias de aprendizaje, todo lo cual repercute a su vez en un mayor dominio de la lengua materna.
- ✓ Dominar otras lenguas permite también conocer otras culturas y ayuda a **forjar valores de tolerancia y respeto** hacia los diferentes modos de pensar y de entender la realidad.
- ✓ Aunque la situación de España en el campo de la enseñanza y aprendizaje del inglés ha mejorado en los últimos años, la información disponible sobre la **competencia lingüística** en lengua extranjera de los españoles muestra que la posición que nuestro país ocupa en este ámbito es manifiestamente mejorable. Las carencias que aún permanecen, atribuibles a razones históricas, sociológicas, lingüísticas y educativas, justifican sobradamente la necesidad de actividades de refuerzo de los idiomas en el ámbito escolar, que impulse definitivamente el desarrollo de competencias en idiomas.
- ✓ Establecemos unos “contenidos de partida” desde los cuales comenzaremos a trabajar. Estos contenidos son flexibles y se adaptarán a los conocimientos del grupo respecto a cada idioma.
- ✓ Los contenidos que se trabajarán en los talleres de inglés, corresponden a los contenidos curriculares de inglés correspondientes a cada curso, adaptados del Programa de Educación Bilingüe del Ministerio de Educación.
- ✓ En caso de coincidir varios niveles en la misma clase se atenderá a ambos, adaptando las mismas actividades a los contenidos pertinentes.



# CONTENIDOS

## EDUCACIÓN INFANTIL

- Colores
- Números del 1 –10
- Animales
- Partes del cuerpo
- Adjetivos
- Órdenes sencillas

## 1º A 3º DE PRIMARIA

- Abecedario
- Presente simple
- Singulares y plurales
- To be/to have, être/avoir
- Presente continuo
- Expresiones comunes
- Preposiciones de lugar
- Vocabulario: días de la semana, comida y bebida, el tiempo, medios de transporte, deportes y tiempo libre...

## 4º A 6º DE PRIMARIA

- Tiempos verbales
- verbos de sentidos: oler, parecer...
- Vocabulario: ropa, estaciones del año, comida, objetos de la casa, meses del año, lugares (aeropuerto, cine, mercado...), oficios, viajes..
- Adjetivos (ampliación)
- Expresiones comunes (ampliación)

- ✓ Se establecen unas clases eminentemente **prácticas y muy participativas**.
- ✓ El profesor/a propondrá **diferentes técnicas** a través de las cuales trabajará los contenidos específicos: puzzles, sopas de letras, juegos de imitación y adivinanzas, competición de deletreo de vocabulario, lectura e interpretación de historias, canciones y danzas...
- ✓ Se utilizarán también complementos como **CDs y DVDs** en versión original como elementos motivadores y facilitadores del asentamiento de los aprendizajes.
- ✓ En **fechas señaladas**, como **Christmas, Halloween, fiestas nacionales...** el profesorado añade actividades y celebraciones extraordinarias a sus clases, con lo que los niños encuentran un incentivo especial a su tiempo en clase durante esos días (talleres, disfraces, canciones, regalos...)
- ✓ El tipo de actividad se adecuará a las edades de los grupos, pudiendo especificar, de manera general, las siguientes actividades:



# ACTIVIDADES

## EDUCACIÓN INFANTIL

- Juegos de presentación (aprender a saludar)
- Preguntas y respuestas sencillas (lenguaje de clase)
- Escuchar y repetir frases cortas.
- Lectura de cuentos
- Juegos de concentración y aprendizaje de órdenes sencillas (actions).
- Acciones: “symon says”
- Aprendizaje de vocabulario a través de canciones.
- Juegos de coordinación de movimiento y ritmo (canciones con baile).

## 1º A 3º DE PRIMARIA

- Juego del “ahorcado”.
- Manualidades
- Juegos de dominó en inglés.
- Puzzles
- Adivinanzas.
- Juegos de mímica.
- Juegos de imitar y adivinar.
- Canciones (con baile)
- Cuentos e interpretación (comprehension)

## 4º A 6º DE PRIMARIA

- Manualidades: collages, dibujos
- Puzzles
- Juegos de dominó (frutas/animales) en inglés
- Sopas de letras.
- Juegos de imitación y adivinanzas
- Competición de deletreo de vocabulario sobre temas diferentes.
- Lectura e interpretación de historias.
- Canciones (con baile)

- ✓ Proponemos un método específico para el aprendizaje de idiomas, basándonos en:
  - ✓ La teoría de la inmersión lingüística, que supone la creación de un entorno donde todos los estímulos se reciban en inglés
  - ✓ El aprendizaje por descubrimiento, donde el educando es el protagonista de la acción, en un marco lúdico con actividades motivadoras y divertidas, donde los niños y niñas aprendan el idioma a la vez que se divierten.
- ✓ A través de un aprendizaje lúdico y vivencial, los niños y niñas conocerán vocabulario, construcciones gramaticales, formas de expresión... que mejorarán no sólo su comprensión de idioma, sino también su expresión, gracias a la inmersión lingüística.



- ✓ La secuencia horaria habitual de cada día será:

Recibimiento y pasar lista	10'
Actividades de aprendizaje	20'
Puesta en práctica	20'
Recogida y despedida	10'

- ✓ Las **actividades de aprendizaje**, se adecuarán a cada grupo, y se realizarán a través de explicaciones del profesor/a, listenings, ejercicios en grupo e individuales...
- ✓ La **puesta en práctica** es la actividad lúdica de cada día, donde se realizarán diferentes técnicas donde la expresión y comprensión oral son la pieza principal (juegos, canciones, actividades de teatro, rol playing, debates, juegos de pregunta respuesta, etc.) y en las que los participantes tengan que aplicar los contenidos aprendidos.
- ✓ Para asegurar una inmersión lingüística establecemos las siguientes pautas y criterios:

Cuando los grupos no comprendan las consignas o indicaciones del profesor, se volverá a intentar explicar, utilizando un vocabulario más sencillo reforzado con gesticulación, si aún no lo entienden, se realizará una traducción en español, acompañada inmediatamente de su correspondiente indicación en inglés/francés, de manera que relacionen los significados.

Se instará a los participantes a hablar en inglés con el profesor. Cuando no lo hagan, el profesor/a repetirá su demanda en el idioma extranjero, (expresando concretamente que lo hace, por ejemplo... Do you mean...? Are you asking for...? So you would like to...?) y responderá a la misma también en el idioma concreto.

Se reforzará positivamente cuando se observe a los participantes hablar entre ellos/as en el idioma escogido, así como cuando se dirijan así al grupo.

A partir de la mitad de curso será obligatorio utilizar ciertas expresiones o palabras en inglés/francés. Aquel que no lo haga, se le enseñará y deberá repetir, antes de que pueda acceder a lo que esté solicitando o expresando



## ACTIVIDAD RECOMENDADA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

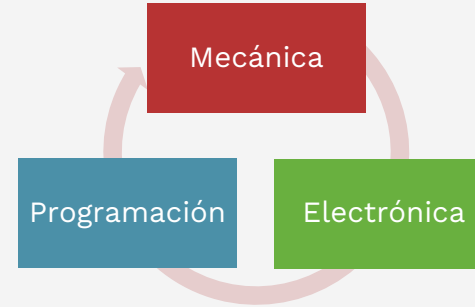
- ✓ La práctica de un deporte desde la primera infancia aportar grandes beneficios en el desarrollo integral del participante.
  - ✓ Por un lado, resulta un desfogue después de la jornada escolar, donde gran parte del tiempo desarrollan un ejercicio mental en vez de físico.
  - ✓ Por otro lado, experimentar desde pequeños/as los beneficios que tiene la práctica de un deporte tanto a nivel físico como mental, siendo más fácil a posteriori mantenerlo y tener pues, unos hábitos de vida saludable.
- ✓ Esta actividad da la posibilidad de iniciarse en varios deportes con la finalidad de que conozcan la multitud de deportes que existen y puedan elegir aquel que se adecuó mejor a sus capacidades y/o intereses.
- ✓ Los objetivos que queremos alcanzar con esta extraescolar es conseguir que los/as participantes desarrollen una serie de habilidades motrices a través de la práctica del juego. Esas habilidades son: desplazamientos, saltos, giros, botes... incentivar a ver el deporte como ocio y disfrute y no como una obligación que tienen que cumplir.
- ✓ Además la práctica de un deporte en equipo, tiene otros muchos beneficios a nivel personal como el aprendizaje de la colaboración y el compañerismo, la importancia del trabajo en equipo siendo todos los miembros importantes para conseguir el objetivo marcado en ese deporte en concreto.
- ✓ Cada mes o dos meses, trabajaremos un deporte diferente con el que también desarrollaremos la psicomotricidad, el equilibrio..





# MAKERS: ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN DIVERTIDA

Añadimos a la programación dos disciplinas más que conforman una extraescolar de robótica más completa.



Al terminar el curso, los niños y niñas participantes

Tendrán una buena base sobre programación modular

Sabrán aplicar la electrónica y la mecánica en proyectos robóticos

Adquirirán competencias de trabajo en equipo y comunicación

Serán capaces de construir y programar robots sencillos

Sabrán identificar diferentes componentes (sensores y actuadores) robóticos en su vida cotidiana y entorno urbano, y serán capaces de trabajar con ellos.

La programación está desarrollada para que trabajaremos con todas las herramientas de forma gradual, de manera que podamos aplicar los conocimientos previamente adquiridos en futuros retos y aumentemos su complejidad.

Los proyectos concretos que se desarrollarán en cada bloque, no solo serán los propuestos por el profesor/a sino que se adaptarán teniendo en cuenta las propuestas y los intereses de los participantes.



# CONTENIDOS ROBÓTICA EDUCACIÓN PRIMARIA

## PROGRAMACIÓN DE PLACAS: RETOS 4.0

- ✓ Descubriremos conceptos básicos de la robótica y programación: como qué tipos de componentes electrónicos existen, cómo se utilizan, de qué se componen las placas, y como programarlas.
- ✓ Programaremos las placas para superar retos que irán incrementando en dificultad, y donde los participantes comiencen a contemplar la tecnología como un recurso mas que nos rodea.
- ✓ Emplearemos sensores y actuadores y programaremos las placas controladoras para hacer que nuestros proyectos cobren vida.

Kit de Arduino Educación

Lego We Do

Makey Makey

## PROGRAMACIÓN MODULAR

- ✓ Los/as niños/as desarrollarán sus propios programas, se sentarán al ordenador pero esta vez para introducirse en el mundo de crear sus propios juegos.
- ✓ Trabajaremos mediante el nuevo software de Scratch 3.0, el lenguaje modular creado por el MIT, para inicialmente familiarizarnos con los entornos de programación modular de una forma divertida con la que podamos crear juegos de carácter básico.
- ✓ Al comenzar con el curso iremos introduciendo diferentes tipos de funciones de programación (if, for, while, etc) realizando un pequeño juego guiado para posteriormente proponerles un reto relacionado.

Scratch 3.0

## CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE ROBOTS

- ✓ Consiste en la construcción y programación de robots basada en materiales educativos. Se abordan proyectos a desarrollar durante tres o cuatro sesiones.
- ✓ Los niños abordarán de manera secuencial la resolución de distintos retos, de dificultad gradual, desde un Alien con diferentes expresiones faciales, un catador de sabores, un dinosaurio al acecho...hasta un robot que recicla!
- ✓ La resolución del reto tiene una parte constructiva y una parte de programación en la que de manera sencilla y visual se determina el comportamiento del robot.

Lego WeDo

Robots Edison



## PROYECTOS ELECTROMECA'NICOS

- ✓ Acercar la ciencia, el funcionamiento de máquinas simples y la electrónica a través de retos en los que los participantes desarrollen sus habilidades STEAM, empleando materiales cotidianos, trabajando con elementos electrónicos, descubriendo como realizar circuitos, por ejemplo, creando un robot que dibuje solo.
- ✓ Al apostar por el aprendizaje por proyectos, ellos serán los que irán resolviendo situaciones, gracias a la cooperación en equipo, la reflexión y los conocimientos que irán adquiriendo.

Elegoo Fun Kit

Máquinas simples y mecanizadas  
de Lego

Placas Arduino

### EJEMPLO DE SESIÓN ROBÓTICA PRIMARIA: TORIBIO EL ADIVINO

#### 1. SALUDO Y PREPARACIÓN

Llegamos y nos colocamos en nuestro sitio para escuchar la propuesta de actividad del día de hoy.

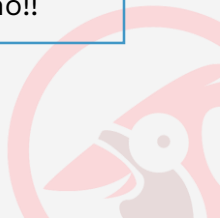
#### 2. CONSTRUCCIÓN DEL ROBOT

Construimos nuestro primer Robot, donde al programar emplearemos el uso de las funciones, variables y condicionales.

A través de las plantillas de DIWO de BQ, construiremos nuestro propio robot, adecuando la placa y los periféricos en el lugar que queramos.

#### 3. PROGRAMACIÓN DEL ROBOT

Después deberán programar el robot para que pueda responder SI o NO a las preguntas que le hagamos. Para ello, se colocarán las piezas de programación modular impresas en una mesa, cada grupo podrá ir a verlas, a modo de relevos para memorizarlas y reproducirlas en BitBloq en el ordenador, comprobar que funciona y después conectar la placa y que Toribio el Adivino comience a funcionar, ¡¡da comienzo la sesión de brujería con Toribio el Adivino!!



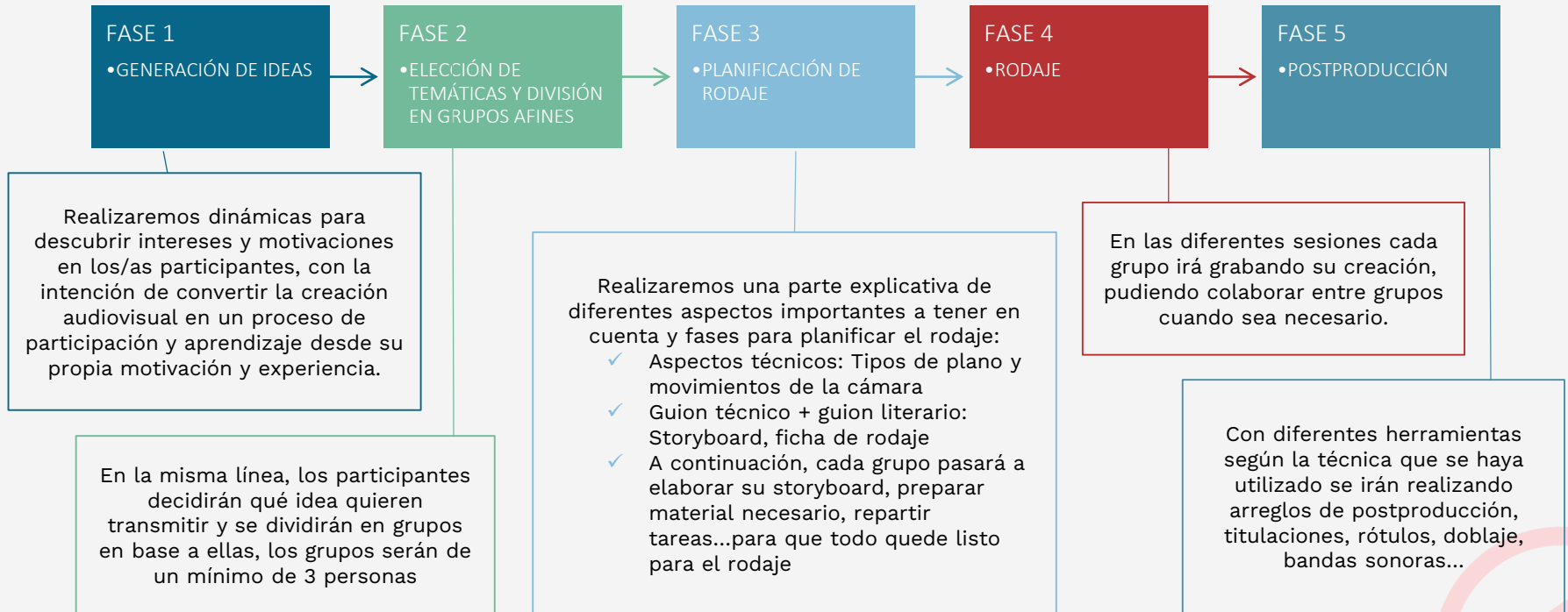
# CINE Y CORTOS

- ✓ Este taller pretende dar a conocer los aspectos menos conocidos del mundo del cine, la televisión y los videos, creando un espacio de aprendizaje facilitador de la expresión y creatividad.
- ✓ Elaboraremos diferentes piezas audiovisuales que a lo largo del curso que se podrán visionar en una muestra para todo el colegio.

## CONTENIDOS

- ✓ Tipos de piezas
- ✓ Planos
- ✓ Manejo de la cámara
- ✓ Diferentes roles y funciones
- ✓ Trucos y prácticas
- ✓ Planificación de rodaje
- ✓ Storyboard
- ✓ Escenografías
- ✓ Rodaje

Los contenidos se trabajarán de manera práctica a través de las creaciones de las distintas piezas audiovisuales como videominutos, cortometrajes, stopmotion o lipdub que se irá realizando en diferentes fases:



## STOP MOTION

- ✓ Es una técnica basada en el principio del cine: la superposición de fotogramas (fotos, imágenes fijas) para dar sensación de movimiento
- ✓ Cada grupo realizará una pieza de stopmotion que se puede realizar con

Diferentes elementos y materiales: juguetes, plastilina, construcciones, alimentos...

Personas o personajes

Dibujos

La combinación de varios

## LIP DUB

- ✓ La técnica del lipdub con la que aprenderemos y practicaremos los plano-secuencia (una misma toma, sin cortes). Un lipdub es un vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical. Para la ejecución de la técnica pasaremos por diferentes fases:

### ELECCIÓN

- En gran grupo realizaremos una dinámica para elegir la canción de nuestro lip-dub

### PLANIFICACIÓN

- Es la fase más importante donde se establecerán los elementos esenciales: recorrido de la cámara, personajes, y estaciones.

### TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS

- Los grupos se conforman según las estaciones que se hayan elegido, y cada uno debe idear y practicar su parte del lipdub.

### RODAJE

- Con un ensayo general previo, se procederá a la grabación del plano secuencia

# CREATIVIDAD

- ✓ La actividad busca que los participantes descubran su lado creativo y lo conviertan en una herramienta más de expresión, ayudando así en su desarrollo físico y psicológico.
- ✓ La creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse abiertamente. Partiendo de actividades grupales e individuales se pretende favorecer aspectos sociales y de convivencia entre los participantes.
- ✓ La extraescolar será un espacio diferente en el que sean los propios participantes los que decidan qué, cuándo y cómo, siempre dentro de los límites necesarios.
- ✓ Está pensada para permitir al 100% la creatividad en los niños/as, para favorecer su imaginación y capacidad de creación espontánea a partir de técnicas y recursos muy variados. Se propondrán diferentes temáticas cada mes:

Pintura

Plástica

Reciclaje

Maquillaje

Música

Decoración

Expresión  
corporal

Improvisación

Filosofía y  
debate

Se seguirán las siguientes pautas metodológicas para permitir a creatividad, y sobretodo, no coartarla:

Se proporcionará el tiempo, el espacio y los recursos necesarios para no coartar la creatividad.

Los tiempos no serán rígidos, se permitirá a cada participante tardar lo que necesite en sus creaciones, evitando la presión porque “se acaba el tiempo” (lo que no puedan terminar hoy, lo terminarán mañana)

Cada creación es única y las valoraciones son subjetivas, por lo tanto se evitará juzgar las creaciones con adjetivos categóricos como bonito o feo.

Dentro de las posibilidades se permitirá a los niños/as realizar y utilizar cualquier material disponible.

Las creaciones no tendrán unas pautas u órdenes fijas.



Los errores están permitidos, y además son bienvenidos, es la mejor forma para aprender.

Se escucharán con atención todo tipo de iniciativas. En ningún caso por muy absurdas que parezcan se ridiculizarán

Se creará un ambiente de absoluto respeto hacia los participantes y las creaciones, evitando juicios y ofensas de cualquier tipo.

No se dirigirán ni intentarán guiar sus creaciones.

Se evitará interrumpir su proceso creativo con cuestiones como ¿qué es eso? ¿Por qué haces eso? ¿para que sirve?...

Se plantearán retos y metas alcanzables, pero con dificultad para que tengan que poner en marcha los mecanismos para solucionarlos.



## ACTIVIDAD RECOMENDADA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

- ✓ El ajedrez es un juego milenario que recuperamos como una herramienta pedagógica a través de la cual ayudamos a que niños y niñas entrenen su capacidad de reflexión, el razonamiento y la lógica.
- ✓ Psicólogos y pedagogos coinciden en la necesidad de fomentar estas capacidades a edades tempranas, con el fin de asentar bases sólidas para la adquisición de aprendizajes posteriores.
- ✓ Por esto, planteamos la actividad de manera que el aprendizaje de movimientos y estrategias vaya acompañado de un entrenamiento práctico, en forma de partidas, de manera que los aprendizajes se consoliden y sean más significativos.
- ✓ Gracias a las clases, los participantes aprenderán a:

Tomar decisiones

Controlar sus emociones

Ganar y perder

Asumir su responsabilidad individual.



Pensar antes de actuar

Planificar

Competir

Conceptos de materias como aritmética, geometría, lengua, dibujo y música.





# BALONCESTO

## ACTIVIDAD RECOMENDADA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

- ✓ La actividad extraescolar de baloncesto ayuda a mejorar el desarrollo motriz y les enseña valores como el esfuerzo, la dedicación y la constancia.
- ✓ Durante el desarrollo de la actividad, el alumnado aprenderá a trabajar en equipo así como a desarrollar estrategias a través de la práctica deportiva y sus reglas.
- ✓ Las habilidades físicas que se desarrollan durante la actividad son:

Coordinación

Destreza

Rendimiento

Velocidad

Potencia

Elasticidad



# HAZLO AHORA, ¡LLÁMANOS!

Y atenderemos encantados todas las consultas, además, nos reuniremos con vosotros ¡sin ningún compromiso!



# OTROS PROYECTOS DE RESPIRA

---

Escuela Oficial de Ocio y Tiempo Libre

---

Actividades Extraescolares Innovadoras

---

Viajes de Esquí

---

Excursiones Culturales y de Naturaleza

---

Campamentos de Verano

---

Escuelas de Verano

---





Respira Ocio y Tiempo Libre es una entidad con larga trayectoria en proyectos de intervención educativa con infancia y juventud.

