

Ampliación de información al “**PROYECTO DE ACTIVIDADES**” culturales y deportivas a desarrollar durante el curso 2011/12.

1. Para el curso 2011/12 ACTIVA mantiene el importe de las cuotas del curso 2010/11.
2. El número de plazas en la actividad de **Informática LINUX** está limitado por el número de ordenadores. La prioridad hasta completar el grupo será la misma que la de recepción del Bolefín de Inscripción.
3. El **material** necesario para el desarrollo de la actividad de Informática, será entregado por ACTIVA a cada alumno al inicio del curso.
4. La actividad de **INFORMATICA** para educación Primaria, se puede desarrollar en Castellano o usando el inglés como lengua vehicular.
5. Los alumnos que participen en la **Ludoteca** (Multiactividad) pueden optar por la semana completa, por 2 días (martes y jueves) o por 3 días (lunes, miércoles, viernes):
 - . Opción: 5 días/semana 60,00 euros/mes
 - . Opción: 3 días/semana 52,00 euros/mes
 - . Opción: 2 días/semana 39,00 euros/mesAl realizar la inscripción deberán indicar la Opción elegida.

En esta actividad a las 17:30 horas los niños tomarán la merienda, que traigan de sus domicilios y a continuación realizarán la actividad programada desarrollando en el transcurso de la semana diferentes talleres de duración determinada: **inglés** (2 días a la semana), **cuenta cuentos**, **iniciación a la música**, **predeporte**,.....

6. El plazo de **inscripción** para los alumnos de E.S.O. y Bachillerato finaliza el día **27** de septiembre.
7. El plazo de inscripción para poder iniciar las actividades el día 3 de octubre finaliza el día **23** de septiembre. Las matrículas entregadas a partir de dicha fecha no podrán iniciar las actividades hasta que reciban, por parte de ACTIVA, la conformidad de la existencia de plaza en el grupo que solicitan.
8. Al dorso de este documento se detallan, de forma breve, los contenidos que esta previsto desarrollar en cada una de las actividades programadas.

Ourense, 12 de septiembre de 2011

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Descripción de los contenidos a desarrollar en cada una de las actividades:

INICIACIÓN AL INGLÉS

Nuestro propósito es iniciar a los alumnos en el aprendizaje del idioma desde edades tempranas trabajando con un enfoque principalmente comunicativo y fundamentalmente práctico. Para conseguir este enfoque trabajaremos dinámicas, actividades y juegos comunicativos.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Fomentar el interés en aprender inglés y el disfrute haciéndolo.· Familiarizar al alumno con las expresiones y el vocabulario más común.· Desarrollar las habilidades lingüísticas básicas.· Asociar descripciones orales con representaciones visuales.· Conocer aspectos y costumbres de la cultura y forma de vida Inglesas (<i>Halloween, Easter,...</i>)	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Canciones tematizadas, <i>chants</i>.· Actividades a partir de posters, videos, <i>flashcards,...</i>· Juegos de vocabulario.· Cuentacuentos y dramatizaciones.· Manualidades temáticas.
---	---

TRINITY COLLEGE LONDON

Las clases se basan en trabajar las destrezas que desarrollan la comunicación oral, ya que el objetivo de las mismas es preparar a los alumnos para un examen oral. Los aspectos productivo y receptivo se tratan con profundidad, sin olvidar la habilidad escrita, puesto que es necesario para conocer un idioma. La organización de la clase tiene como premisa principal la participación del alumnado. Para validar la asimilación de conocimientos y comprobar la competencia comunicativa de los alumnos al final del curso, Activa como centro examinador, les ofrece la posibilidad de presentarse a los exámenes oficiales de *Trinity College London*, que se realizan a finales de mayo en el propio colegio. Es una experiencia motivadora para los niños, ya que serán conscientes de sus logros y de haber conseguido superar la timidez al enfrentarse a una prueba de este tipo. Se trata de una actividad en la cuál el nivel de preparación y examen no depende de la edad del niño sino de su competencia lingüística. Cada uno de los doce niveles de *Trinity* está vinculado al Marco Común Europeo de Referencia del Consejo de Europa.

CAMBRIDGE EXAMINATIONS

Se trabajan las cuatro destrezas lingüísticas (comprensión oral y escrita y expresión oral y escrita) dándole un enfoque de aprendizaje práctico del inglés. Se incentiva a los alumnos para que utilicen y hablen este idioma durante las actividades de clase, adquiriendo más práctica, habilidad y confianza en su inglés. Tendrán la opción de presentarse a un examen al final del curso que consta de un número variable de pruebas, en función del nivel que se trate, para evaluar cada una de las destrezas adquiridas. Este sistema de exámenes, expedidos por la Universidad de Cambridge, siguen las directrices del Marco Común Europeo de Referencia del Consejo de Europa.

INFORMÁTICA (1º y 2º EP)

Es un método de formación informática para niños, flexible, con objetivos pedagógicos adecuados a cada nivel, que busca capacitar a los alumnos para usar de forma autónoma las opciones básicas de las aplicaciones informáticas más comunes.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Usar el ordenador como herramienta de trabajo.· Conocer las partes del ordenador.· Dibujar con Microsoft Paint.· Iniciarse en la mecanografía.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Pantalla, teclado y ratón.· Ejercicios para copiar, cortar y pegar.· Realización de un ordenador (manualidad).
---	---

INFORMÁTICA (3º y 4º EP)

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Trabajar las herramientas básicas de Windows.· Aprender a organizar los archivos.· Explorar internet.· Perfeccionar la mecanografía.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· El ordenador (periféricos, hardware, software y unidades de almacenamiento).· Microsoft Word y Power Point.· El correo electrónico.
---	--

INFORMÁTICA (5º y 6º EP)

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Trabajar con Windows.· Navegar por la web.· Usar hojas de cálculo.· Realizar presentaciones multimedia.· Crear páginas Web sencillas con Front Page.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Bases de datos.· Manejo de Internet Explorer.· Microsoft Word, Power Point, Access, Excel, Sierra Print Artist...
--	--

GUITARRA

La Guitarra es un instrumento que se aprende a tocar con facilidad, pero es uno de los más difíciles de dominar. Ofrece ilimitadas posibilidades de expresión musical a aquellos que estén dispuestos a dedicarle tiempo y esfuerzo. La práctica instrumental favorece el desarrollo integrado de capacidades muy variadas: ejercita destrezas motrices y capacidades auditivas.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Adoptar una posición adecuada del cuerpo respecto al instrumento.· Trabajar la elasticidad, agilidad y las distintas funciones de ambas manos.· Realizar composiciones musicales aumentando la dificultad.· Comprender la música escuchando y entendiéndola.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Desarrollo y motivación de la creatividad.· Conocimiento de las partes de la guitarra: caja, cuerdas...· Sonido de cada cuerda y cómo se afinan.· Estilos y formas musicales.· Desarrollo de la sensibilidad auditiva.
---	---

TEATRO

El teatro es una vía de simbolización que utiliza el cuerpo, la voz, el espacio, el tiempo escénico, la imaginación,..., para expresar y comunicar hechos, ideas, sentimiento y vivencias. También incluye la dimensión estética y la integración de los diferentes recursos expresivos. El teatro es una forma de canalizar las necesidades creativas de los alumnos.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Propiciar y motivar al niño a descubrir sus posibilidades de expresión dramática.· Reconocer cuentos, poesías y adivinanzas.· Expresar sentimientos, deseos e ideas.· Interpretar esquemas rítmicos, canciones y danzas más complejas.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Memorización de relatos.· Adquisición de vocabulario.· Desarrollo de la improvisación.· Obras teatrales.
---	--

INICIACIÓN A LA MÚSICA

Se trabaja la música como una materia interrelacionada con las demás porque colabora en la adquisición del lenguaje por medio del canto y es un instrumento muy valioso en el proceso de escritura. Pretende desarrollar la percepción auditiva, el sentido del ritmo y la sensibilidad artística.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Escuchar instrumentos musicales.· Aprender sonidos nuevos.· Potenciar la inteligencia.· Mejorar las capacidades de atención y memoria.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Juegos musicales.· Conocimiento de canciones infantiles.· Diferencia entre sonidos graves y agudos.
---	--

PREDEPORTE

El juego es un medio de exploración del mundo que rodea al niño y a la vez representa una forma de autoconocimiento. A través de él es posible establecer el punto de aprendizaje y desarrollo general en el que se encuentra el alumno. Los juegos proporcionan diversión, entretenimiento y placer, refuerzan el desarrollo de la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional y la estabilidad.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Promover la desinhibición.· Potenciar la integración en un grupo.· Impulsar la cooperación.· Conocer las posibilidades de los objetos y de su propio cuerpo.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Expresarse de manera espontánea.· Juegos dinámicos y de cooperación.· Desarrollo de la lateralidad y de la coordinación de movimiento.
---	---

DIBUJO Y PINTURA

La expresión y representación artística es parte integral del proceso educativo. Mediante esta actividad se desarrolla la sensibilidad, la originalidad, la creatividad necesaria en todas las facetas de la vida. El alumno manifiesta sus sentimientos, desarrolla su pensamiento creativo, su lado emocional y mental.

Objetivos: <ul style="list-style-type: none">· Potenciar la creatividad.· Crear escenas mediante dibujos.· Manejar materiales básicos.· Aprender la técnica adecuada en dibujo.· Aprender a compartir el material.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">· Mezcla de colores.· Iniciación al sombreado.· Conocimiento de los instrumentos de dibujo.· Figuras geométricas como base para dibujar.· Dibujo de personajes y dibujo humorístico.
---	---