



CEIP EL OLIVO STEAM (Robótica+Divermates)

PROGRAMA "STEAM" SCIENCE, TECHNOLOGY, EMOTIONS, ARTS AND MATHS
"APRENDE JUGANDO" INCLUYE LAS MATERIAS DE:

ROBÒTICA JUNIOR Y ROBÒTICA MÁSTER

Aprendizaje de programación mediante programas BeeBot, CODE, KODU, LEGO MINDSTROM y LEGO WE-DO, Scratch ...
Diseño e Impresión 3D para niños.



SCIENCE AND MATHS

Estimulación cognitiva que ayuda a mejorar la capacidad de aprendizaje y mejora del rendimiento académico.
Máquinas y Mecanismos Simples, Máquinas y Mecanismos Motorizados, Aprendo a hablar en Público, Desarrollo mi Cálculo Mental Rápido. Experimentos químicos sencillos.
Matemáticas con LEGO. Inteligencias Múltiples con LEGO Learn to Learn.

Material GRATUITO (LO APORTAMOS NOSOTROS)

Niveles, horarios y precios :

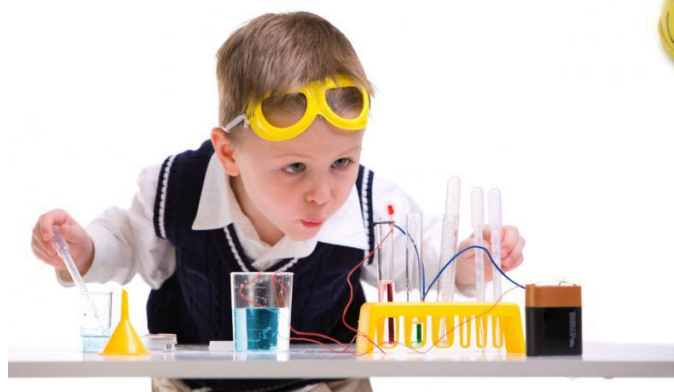
SUPER HERO (10 a 12 años) – VIERNES de 16:00h a 17:30h -- 35€ socios.

HERO (7 a 9 años) – MARTES Y JUEVES de 16:00h a 17:00h -- 42€ socios.

HERO (7 a 9 años) – VIERNES de 16:00h a 17:30h -- 35€ socios.

BEGGINERS (4 a 6 años) – MARTES Y JUEVES de 16:00h a 17:00h -- 42€ socios.

***Si no eres socio del AMPA del colegio, la cuota será incrementada en 4€ más.**



¿Qué trabajamos y cómo lo hacemos?

Con todas estas actividades el desarrollo general del alumno en integral, centrándose en su potencial intelectual, emocional y creativo. Somos pioneros en la visión del desarrollo integral de la inteligencia en tres dimensiones: MIND+BODY+EMOTION. Nuestra metodología utiliza instrumentos eficaces y actividades novedosas para el desarrollo de estas tres dimensiones a través del trabajo individual y en grupo de forma activa, y seguimos trabajando para abrir próximamente nuevos canales a la vanguardia de la tecnología.

Mecánica

Máquinas y Mecanismos simples. Niños y niñas a partir de 5 años podrán:

- Explorar principios mecánicos básicos, como los engranajes, las palancas, las poleas, las ruedas y los ejes.
- Investigar la fuerza, la flotabilidad y el equilibrio.
- Resolver problemas a través del diseño.
- Trabajar con los demás y compartir descubrimientos.

Máquinas y Mecanismos Motorizados. Valores a desarrollar a partir de 8 años:

- Explorar principios mecánicos básicos, como los engranajes, las palancas, las poleas, las ruedas y los ejes.
- Investigar la fuerza, la flotabilidad y el equilibrio.
- Resolver problemas a través del diseño.
- Trabajar con los demás y compartir descubrimientos.
- Construcción e investigación sobre Máquinas y Mecanismos de la vida real.
- Investigar máquinas motorizadas gracias a motorización de los equipos
- Investigación sobre los mecanismos de engranajes gracias a los engranajes incorporados, entre ellos el diferencial.

Robótica Educativa y Programación

Niños y niñas a partir de 5 años pueden:

- Investigar, crear modelos y diseñar soluciones.
- Involucrar a los alumnos en las ciencias al convertirlas en algo real y relevante.
- Habilidades básicas de programación, pensamiento crítico y resolución de problemas
- Habilidades de colaboración y presentación

Valores a desarrollar a partir de 9 años:

- Diseño y construcción de robots programables usando motores, sensores, engranajes, ruedas, ejes y otros componentes técnicos.
- Conocer e interpretar los dibujos bidimensionales para crear modelos tridimensionales.
- Construir, probar, solucionar problemas y revisar diseños para mejorar el desempeño del robot.
- Adquirir la experiencia práctica con conceptos matemáticos como la estimación y medición de distancia, tiempo, velocidad
- Comunicarse de manera efectiva con el uso de lenguaje científico y técnico

Matemáticas con LEGO

Proporcionamos las herramientas para que los niños y las niñas hagan matemáticas abstractas de forma tangible. A lo largo de las actividades, los estudiantes utilizan los ladrillos **LEGO** para modelar soluciones, consiguen así comprender y aplicar las matemáticas de forma práctica en temas tales como:

- **Resolución de problemas:** dar sentido a los problemas y el uso de herramientas apropiadas de manera estratégica.
- **Razonamiento: pensar de forma abstracta y cuantitativa, mejorar la expresión oral mediante la construcción de argumentos válidos y fomentar el razonamiento crítico con relación a las soluciones propuestas por los demás.**
- **Perseverancia: dar sentido a los problemas y trabajar de forma constante para resolverlos.**
- **Precisión: buscar los mejores resultados en sus soluciones.**
- **Modelado: buscar modelos y representaciones matemáticas y hacer uso de las estructuras encontradas.**

Las actividades están en español y han sido especialmente adaptadas a los contenidos curriculares de la LOMCE

Diseño e Impresión 3D

Los principales objetivos del curso son:

- **Comprender el funcionamiento de la tecnología de impresión en 3D para saber aplicarlo.**
- **Capacitarte para el diseño de innumerables piezas con el modelado en 3D, que permita utilizarlas en vida cotidiana y profesional.**
- **Aprender las claves que permitan preparar los diseños en 3D antes de imprimir.**
- **Proporcionar una formación completa.**
- ¡La impresión en 3D es una nueva forma de fabricar cosas que abre nuevas e increíbles posibilidades desconocidas hasta ahora!

Método Ábaco

- Trabajamos de forma simultánea los dos hemisferios cerebrales y fomentamos el cálculo mental rápido.
- Ensayo de operaciones aritméticas rápidas mediante el uso del ábaco SOROBAN.
- Trucos para mejorar las operaciones matemáticas simples y complejas.

Experimentos Químicos

- Mediante la experimentación sencilla y personal van descubriendo conceptos de la ciencia que desarrollarán más adelante en el instituto/universidad.

FICHA DE INSCRIPCIÓN EXTRAESCOLARES 2019-2020

CEIP EL OLIVO



DATOS DEL ALUMNO

| NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO | Fecha nacimiento | EDAD | CURSO |
|-------------------------------|------------------|------|-------|
| | | | |

DATOS DE LOS RESPONSABLES DEL ALUMNO

| RESPONSABLE (madre, padre o tutor) | | |
|------------------------------------|-------------|-------------|
| NOMBRE | 1º APELLIDO | 2º APELLIDO |
| | | |
| RESPONSABLE (madre, padre o tutor) | | |
| NOMBRE | 1º APELLIDO | 2º APELLIDO |
| | | |

DOMICILIO FAMILIAR

| CALLE | Nº | Piso/Letra | Código Postal |
|--------------------|----|------------|---------------|
| | | | |
| TELEFONO | | | |
| | | | |
| CORREO ELECTRÓNICO | | | |
| 1. | | | |
| 2. | | | |

Solicitud de grupo

Solicito plaza en el grupo que se señala a continuación:

| CURSO (*) | DÍA | HORARIO |
|--|-----------------|---------------------|
| <input type="checkbox"/> STEAM BEGINNERS (DIVERMATES+ROBÓTICA) | MARTES Y JUEVES | 16,00 / 17,00 horas |
| <input type="checkbox"/> STEAM HERO | MARTES Y JUEVES | 16,00 / 17,00 horas |
| <input type="checkbox"/> STEAM HERO | VIERNES | 16,00 / 17,30 horas |
| <input type="checkbox"/> STEAM SUPER HERO | VIERNES | 16,00 / 17,30 horas |

- Los pagos serán domiciliados. **POR FAVOR CUMPLIMENTAR LOS DATOS BANCARIO AL DORSO**

- Las bajas de la actividad deberán notificarse por email a extraescolares@educalia.es o bien mediante mensaje de Whatsapp al 603 608 807, antes del día 25 del mes anterior a que se produzca la baja, indicando nombre y apellidos del alumno, y nombre de madre/padre/tutor, y mes en el que se producirá la baja.

DATOS BANCARIOS:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---------|--|-------------|--|------|--|------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Titular de la cuenta y DNI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nombre de la entidad | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dirección de la entidad | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| IBAN | | Entidad | | Nº Sucursal | | D.C. | | Número de cuenta | | | | | | | | | | | | |
| E | S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Como titular de la cuenta arriba indicada autorizo al pago de los recibos emitidos en concepto de cuota mensual de las actividades extraescolares correspondientes al curso 2019-2020.

Observaciones generales:

1. El abajo firmante es conocedor de que los datos bancarios reseñados a continuación se incorporarán a un fichero de datos del que es responsable el titular del centro y que tienen por objeto la adecuada organización y prestación de la gestión del cobro de las cuotas de la actividad indicada.
2. Asimismo, el abajo firmante es consciente que los datos relativos a su cuenta de cargo serán transferidos a la entidad bancaria que determine la empresa que presta el servicio para la adecuada gestión informatizada del cobro de las cuotas.
3. Igualmente, garantiza la veracidad de los datos bancarios facilitados y se compromete a proporcionar a CES CAMPUSMANIA, S.L. cualquier actualización de los mismos.
4. Los costes de las devoluciones por el impago de los recibos correrán a cargo de los responsables de los alumnos@s.
5. Según la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de datos de carácter personal, le informamos que se incorporará los datos proporcionados en un fichero informatizado y declarado ante la AEPD, que se utilizará para los fines propios y no se cederá a ningún tercero, excepto por obligaciones legales. Puede usted hacer su derecho de acceso, rectificación o cancelación dirigiéndose por e-mail a extraescolares@educalia.es o por teléfono al número 603 608 807 ó 91 8279185.

(La firma de la solicitud implica la aceptación de las normas de funcionamiento de las actividades de la AMPA y la publicación de la participación en esta actividad en los listados de extraescolares en la página web de la asociación)

En Coslada, a _____ de _____ de _____

Firmado el Titular de la cuenta bancaria

REGLAS INTERNAS

CES CAMPUSMANIA cumplirá con la normativa propia del centro en donde se impartirán los cursos y además dispone de unas reglas propias que regulan su funcionamiento. Conocerlas y cumplirlas es imprescindible para convivir en armonía y hacer nuestro trabajo más productivo.

1. Para la recogida de los niños se cumplirá con la norma del centro en donde se imparte el curso.
2. Por razones de seguridad, no se permitirá el ingreso a personas ajenas a curso, salvo en aquellas circunstancias que la dirección del centro estime oportuno: reuniones, información de cursos y recogida de personal autorizado por urgencias puntuales previa presentación del DNI.
3. Se intentará respetar al máximo los horarios de entrada y salida de las actividades.
4. No está permitido comer durante las sesiones de trabajo.
5. Los niños serán incorporados a cada grupo según edad cronológica y nivel de madurez.
6. El material entregado en el curso debe traerse al curso.
7. Evitar que traigan juguetes. En caso de rotura o extravío CES CAMPUSMANIA, S.L. no asumirá ninguna responsabilidad.
8. Nuestro personal no está autorizado a suministrar medicamentos a los niños.
9. La cuota mensual se abonará durante los 5 primeros días del mes durante el tiempo que dure el curso, mediante recibo domiciliado.
10. Se cobrarán a mayores gastos de devolución de recibo si los hubiera, en la cuota siguiente.
11. El coste de la cuota **mensual** será única, aunque el niño no asista a la totalidad de las clases.
12. El calendario académico es el definido por el organismo competente para la localidad en donde se encuentra el centro en donde se imparten los cursos.
13. Los alumnos/as participantes en las actividades serán recogidos por los monitores de la actividad en sus aulas antes de la hora de salida siempre y cuando la actividad en la que participen se desarrolle en un aula distinta de la suya. Si el aula a utilizar fuera la misma, permanecerían en su aula.

El presente documento está sujeto a posibles cambios que estime la dirección, la dirección del centro, o la dirección de la AMPA. Los recibos serán girados a su cargo por la sociedad mercantil: