



# CATÁLOGO

LEARN

MAKE

ENJOY

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES LÚDICO-EDUCATIVAS

Curso 2019-2020



*“Los tiempos cambian...  
... la educación debería hacerlo”*

## PRESENTACIÓN

**CLIP Innovación Educativa** es un centro de formación con más de 15 años de trayectoria.

Con varias **áreas** de negocio que buscan ser siempre pioneras en la formación que ofrecen, la investigación forma parte de nuestro día a día y en todas ellas, tenemos didácticas propias desarrolladas por el equipo pedagógico que formamos.

En esta ocasión, tenemos el gusto de hacerles llegar nuestro catálogo de actividades extraescolares destinadas a niños y niñas de todas las edades.

Esperamos que sea de su agrado y tengamos la oportunidad de trabajar juntos.

**Isabel Ortega**

Gerente/ Directora de formación



Todas nuestras actividades están diseñadas por nuestro equipo docente.

Siguen un enfoque lúdico-educativo, fundamentado en el plan Heziberri 2020 donde es tan importante el QUÉ se aprende como el CÓMO se aprende.



# ÍNDICE

- TÉCNICAS DE ESTUDIO. APRENDER A APRENDER
- INGLÉS
- ROBÓTICA. MAKE, CODE & PLAY
- BRAIN COACHING. ESTIMULACIÓN COGNITIVA A TRAVÉS DEL JUEGO
- ESCAPE ROOM

No dude en concertar una cita. Nos desplazamos a su centro en el horario que nos indique para poder ampliar toda la información que aquí se adjunta así como muestras de las herramientas y materiales con los que trabajamos.

Al final del catálogo se encuentra también la propuesta económica.

Consultar para otras opciones o adaptaciones de los cursos y talleres que aquí se presentan.



# TÉCNICAS DE ESTUDIO. APRENDER A APRENDER

Aprender a estudiar es una de las necesidades básicas que tienen los niños y niñas durante la etapa escolar. Estudiar de una manera eficiente es una de las claves del éxito educativo.

A través de Técnicas de Estudio eficientes, hacemos al alumnado consciente de cuales son los procedimientos para estudiar mejor y le ayudamos a desarrollar procesos de metacognición para que, poco a poco, vaya afianzando herramientas que le sirvan para todas las etapas educativas.



## EDADES RECOMENDADAS

- 5º Y 6º de primaria
- Secundaria

A

**ALUMNADO**  
INTERVENCIÓN  
CON ALUMNADO

F

**FAMILIAS**  
INTERVENCIÓN  
CON FAMILIAS

### \*\*\* ESCUELA DE PADRES \*\*\*

Consultar en caso de que se desee implantar la escuela de padres de forma continuada durante el curso.

Las sesiones con los niños se complementan con jornadas para las familias (una por cuatrimestre) en las que tratamos con las familias los mismos temas que trabajamos con los niños y niñas.

De este modo, la intervención en la escuela se enriquece con un acompañamiento familiar eficiente.



# INGLÉS.

El trilingüismo se ha implantado ya en la mayoría de los centros escolares. Sin embargo, los ratios de alumnado por aula, no permiten que los niños se expresen en la tercera lengua con asiduidad e integren de ese modo los contenidos aprendidos.

En CLIP hemos desarrollado una metodología propia basada en la participación del alumnado y en impartir los contenidos de cada etapa con dinámicas afines a cada grupo. De este modo, mantenemos siempre en un nivel óptimo la motivación de los niños y niñas para que aprendan de una manera significativa mientras se divierten.



## EDADES RECOMENDADAS

- Infantil
- Primaria
- Secundaria



INFANTIL

BASADO EN  
CUENTOS



PRIMARIA

BASADO EN  
INTERESES  
Nivel alcanzado:  
A2 (con 2h/sem)



SECUNDARIA

MARCO COMÚN  
EUROPEO  
Nivel alcanzado:  
B2 (con 2h/sem)



EXÁMENES  
OFICIALES

FCE

Llevamos más de 15 años enseñando Inglés con un sistema avalado por cientos de niños que han aprendido inglés con nosotros y un 100% de aprobados en los exámenes oficiales de Cambridge en la última década.



# ROBÓTICA - MAKE, CODE & PLAY

Nuestro programa de robótica educativa combina multitud de actividades con gran diversidad de materiales para acercar la robótica y la tecnología de forma lúdica y educativa a los niños y niñas.

Con un triple enfoque: técnico, curricular y competencial, nuestro alumnado además de aprender a construir y programar, lo hace en paralelo a los contenidos que se dan en el aula y trabaja todas las \*competencias que intervienen en el aprendizaje significativo: comunicación, aprender a pensar, iniciativa, convivencia y aprender a ser.

\*Competencias recogidas en el Plan Heziberri 2020



## EDADES RECOMENDADAS

- Infantil
- Primaria
- Secundaria

S	T	E	M
SCIENCE	TECHNOLOGY	ENGINEERING	MATHS
CONOCIMIENTO CIENTÍFICO	PRÁCTICAS TECNOLÓGICAS	FUNDAMENTOS DE INGENIERÍA	LÓGICA Y MATEMÁTICAS

Todos los programas de robótica se adaptan a las distintas etapas con materiales acordes a las edades de los niños y niñas.

Los grupos son de 6 a 16 niños y se pueden juntar de dos edades diferentes siempre que haya máximo un año de diferencia.



# BRAIN COACHING

Brain Coaching es una actividad de desarrollo propio basada en la neurodidáctica y el neuroaprendizaje.

A través de juegos de mesa, los niños disfrutan durante una hora interactuando con sus iguales mientras fortalecen las sinapsis neuronales que intervienen en los procesos de atención, la memoria y las funciones ejecutivas



## EDADES RECOMENDADAS

- Infantil
- Primaria
- Secundaria



ATENCIÓN

ENTRENAMIENTO  
ATENCIONAL



MEMORIA

ESTRATEGIAS  
MEMORÍSTICAS



FUNCIONES  
EJECUTIVAS

PROCESOS DE  
PENSAMIENTO

Todas las dinámicas se adaptan a las edades de los niños.

Para los grupos de infantil se incluyen actividades también de lenguaje, lógica y psicomotricidad.



# ESCAPE ROOM

CLIP se suma a una actividad de tendencia como son las “salas de escape” adaptando las dinámicas propias de estas salas al ámbito educativo y el trabajo con niños en edad escolar.

En esta actividad el alumnado pone en cada sesión a prueba su agudeza, lógica y conocimientos de distinta índole además de su capacidad para trabajar en equipo y aunar fuerzas con sus compañeras y compañeros.



## EDADES RECOMENDADAS

- 5º Y 6º de primaria
- Secundaria

S

MOTIVACIÓN

SUPERACIÓN DE  
RETOS

H

HABILIDAD

AGUDEZA Y  
EMPLEO DE LA  
LÓGICA

C

COOPERACIÓN

TRABAJO EN  
EQUIPO

Esta actividad se realiza con juegos y materiales específicos de distinta índole.

