



CATÁLOGO

LEARN

MAKE

ENJOY

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Extraescolares de curso completo
Trainings (Cursos de 10 sesiones)
Talleres y jornadas



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

PRESENTACIÓN

CLIP Innovación Educativa es un centro de formación con más de 12 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.

Atención Educativa - Inglés - Tecnología - Neurodidáctica

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

Esperamos que sea de su agrado y tengamos la oportunidad de presentarles nuestros servicios personalmente para que puedan ver todos los materiales y herramientas.

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

● EXTRAESCOLARES DE CURSO COMPLETO

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

● TRAININGS (CURSOS DE 10 SESIONES)

- ATENCIÓN EDUCATIVA - INGLÉS -TECNOLOGÍA - NEURODIDÁCTICA

● TALLERES Y JORNADAS

- TALLERES FAMILIARES

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.



EXTRAESCOLARES DE CURSO COMPLETO

Duración: anual (octubre-mayo)



TÉCNICAS DE ESTUDIO. AAA

Técnicas de estudio para aprender a estudiar y desarrollar procesos metacognitivos

INGLÉS

Actividades de construcción y programación de corte tecnológico y uso de las TICS.

ROBÓTICA

Actividades de construcción y programación de corte tecnológico y uso de las TICS.

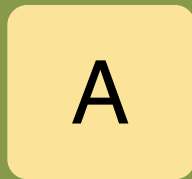
BRAIN COACHING

Actividades de estimulación y mejora cognitiva a través de juegos de mesa basados en la neurodidáctica.

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.



ALUMNADO
INTERVENCIÓN
CON ALUMNADO

Las sesiones con los niños se complementan con jornadas para las familias en las que trataremos temas referentes al aprendizaje propios de las distintas etapas escolares y del trabajo con los niños y niñas.

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



FAMILIAS
INTERVENCIÓN
CON FAMILIAS



EDADES RECOMENDADAS

- 4º, 5º Y 6º de primaria
- Secundaria

SESIONES

- Periodicidad semanal
- 1h/semana

Nº ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



INGLÉS. MÉTODO CLIP

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 objetivos 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 (aulas de 4 y 5 años)
- Primaria
- Secundaria

SESIONES

- Periodicidad semanal
- 2h/semana
- *Adaptación: 1h/semana

Nº ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 10



INFANTIL

BASADO EN
CUENTOS



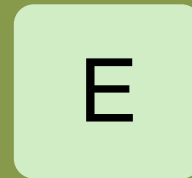
PRIMARIA

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

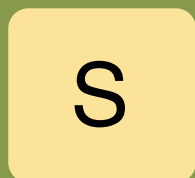
- Infantil (aulas de 4 y 5 años)
- Primaria
- Secundaria

SESIONES

- Periodicidad semanal
- 1h/semana

Nº ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



SCIENCE

CONOCIMIENTO
CIENTÍFICO



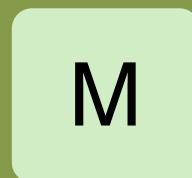
TECHNOLOGY

PRÁCTICAS
TECNOLÓGICAS



ENGINEERING

FUNDAMENTOS
DE INGENIERÍA



MATHS

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 (aulas de 4 y 5 años)
- Primaria
- Secundaria

SESIONES

- Periodicidad semanal
- 1h/semana

Nº ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



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.



TRAININGS (CURSOS DE 10 SESIONES)

Duración:: A lo largo del curso lectivo (de octubre a mayo)

*No se imparten durante fines de semana ni periodos vacacionales



Extraídos de las Extraescolares, los trainings son monográficos que tocan los distintos temas de manera focalizada.

Se pueden contratar por separado o hacer una combinación “a la carta” de varios de ellos para ofrecerlos de forma conjunta como extraescolar de curso completo.

TRAININGS

ÁREA ATENCIÓN EDUCATIVA

Actividades encaminadas a mejorar en los estudios

EDADES RECOMENDADAS

* Consultar según training.

SESIONES

- Sesiones a convenir (entre 5 y 10)
- 10 Horas en total

N^a ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



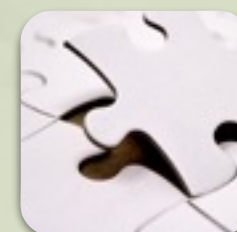
ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Orientado a mejorar la organización y gestión del tiempo del alumnado: agenda, distribución y organización de tareas, control de tiempos de estudio y en la ejecución de pruebas... etc.



HERRAMIENTAS TIC APLICADAS

Herramientas TIC de uso educativo cotidiano: lectores, traductores, diccionarios,, toma de notas, creación y edición de documentos, apps para la mejora cognitiva ,



TÉCNICAS DE MEMORIZACIÓN

Reconocimiento de las habilidades memorísticas propias y recursos y técnicas para su mejora de cara a su aplicación en el aula.



LEGO MATES

Comprensión y resolución de problemas con los materiales de la línea educativa de LEGO.

* Una vez comenzado el curso, los trainings solo se podrán contratar en función del profesorado que en cada momento esté disponible

TRAININGS

ÁREA INGLÉS

Actividades en inglés para promover el uso de la lengua en espacios afines.

EDADES RECOMENDADAS

* Consultar según training.

SESIONES

- Sesiones a convenir (entre 5 y 10)
- 10 Horas en total

N^a ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 10



INGLÉS DE CINE

Proyección de películas en inglés con la tutorización del profesor y actividades relacionadas para trabajar la comprensión y la expresión oral



ARTS & CRAFTS

Actividades de plástica y manualidades utilizando como lengua vehicular el inglés.



ENGLISH & TECH

Actividades de corte tecnológico y filosofía maker utilizando como lengua vehicular el inglés.



LEGO STORIES

Inglés con LEGO para practicar la expresión oral construyendo historias con materiales de la línea educativa LEGO

* Una vez comenzado el curso, los trainings solo se podrán contratar en función del profesorado que en cada momento esté disponible

TRAININGS

ÁREA TECNOLOGÍA

Actividades de corte tecnológico agrupados por temáticas

EDADES RECOMENDADAS

* Consultar según training

SESIONES

- Sesiones a convenir (entre 5 y 10)
- 10 Horas en total

N^a ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



PROGRAMACIÓN CON SCRATCH

Diseño de un videojuegos con Scratch para aprender a programar por bloques



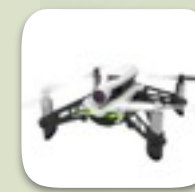
DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

Diseño y herramientas de modelado 3D para fomentar la creatividad



PROGRAMACIÓN CON ARDUINO

Programación con dispositivos que utilizan la placa de Arduino para ampliar horizontes



DRONÓTICA

Programación con drones para hacer despegar la imaginación



MAKE & CODE

Proyectos DIY de corte tecnológico para innovar de manera responsable



GIRLS & TECH

Taller “para chicas” para atraer el talento femenino hacia la tecnología

* Una vez comenzado el curso, los trainings solo se podrán contratar en función del profesorado que en cada momento esté disponible

TRAININGS

ÁREA NEURODIDÁCTICA

Estos trainings de 10 sesiones (o 10 horas agrupadas en menos sesiones de más tiempo) tienen relación con materias que abordamos en la actividad extraescolar de robótica clasificados por temáticas.

EDADES RECOMENDADAS

* Consultar según training

SESIONES

- Sesiones a convenir (entre 5 y 10)
- 10 Horas en total

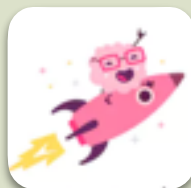
N^a ALUMNOS

- Min: 6
- Max: 16



ATEMPTION UP

10 sesiones con juegos de mesa para para trabajar la atención



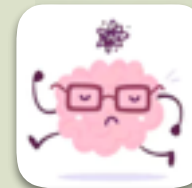
MEMORY UP

10 sesiones con juegos de mesa para para trabajar la memoria



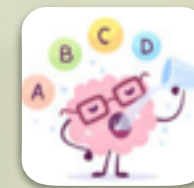
THINKING UP

10 sesiones con juegos de mesa para para trabajar los procesos de pensamiento



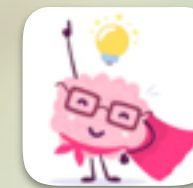
LOGIC UP

10 sesiones con juegos para para trabajar el cálculo la lógica y las matemáticas



LINGUISTICS UP

10 sesiones con juegos de mesa para para trabajar el vocabulario y la comunicación



CREATIVITY UP

10 sesiones con juegos de mesa para para trabajar los procesos creativos

* Una vez comenzado el curso, los trainings solo se podrán contratar en función del profesorado que en cada momento esté disponible

TALLERES Y JORNADAS

Duración:: A lo largo del curso lectivo (de octubre a mayo)

*No se imparten durante fines de semana ni periodos vacacionales



Los talleres y jornadas son acciones formativas puntuales a lo largo del curso escolar. Tienen una doble vertiente formativa e informativa y son ideales para amenizar cualquier jornada especial de las que tienen lugar a lo largo del curso.

TALLERES FAMILIARES (2H)

Talleres para niños, niñas y sus familias en los que disfrutar juntos aprendiendo.



TALLER DE ROBÓTICA

Taller de robótica para que los niños y niñas puedan venir a disfrutar de la actividad junto a sus familias.

El taller se orienta para que todos puedan participar y se pase una bonita jornada en familia



TALLER DE JUEGOS

Taller de juegos de mesa para que los niños y niñas puedan medirse a sus familiares y mostrar sus destrezas.

Los juegos se seleccionan para que todo el mundo participe y se divierta a la vez que se promueve la participación familiar.



CLIP Innovación Educativa

C/ Blas de Otero, 24
Vitoria-Gasteiz

C/ Martinostea, 3
Alegría-Dulantzi

www.centroclip.com
info@centroclip.com

945 400 727

