

CURSO 2023-24

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS DISEÑADAS
POR NUESTRO EQUIPO PEDAGÓGICO





 info@centroclip.com

 945 400 727

 www.centroclip.com

Presentación:

Antes de nada, déjame que te dé las gracias por dejarnos hacerte llegar nuestro catálogo de actividades extraescolares para el curso 2023/24. Es un placer haceros llegar las novedades y presentaros con la ilusión de siempre lo que hemos preparado para este año.

Si tienes este catálogo en tus manos por primera vez, gracias repetidas. Para el equipo que formamos CLIP es un reto apasionante que se nos abran nuevas puertas. Te prometemos que vamos a entregarnos al máximo para que este sea el primero de muchos años de trabajo juntos y confianza mutua.

En CLIP llevamos una larga trayectoria dedicados a la educación por lo que nos gusta hacer énfasis en que todas las actividades que te presentamos a continuación están desarrolladas al 100% por nuestro equipo pedagógico y son fruto de la experiencia de muchos años de trabajo con niños y niñas de todas las edades.

Lee con atención las primeras páginas donde explicamos las especificaciones que son comunes para todas las actividades y después, puedes ir viendo en qué consiste cada una.

En cualquier caso, no dudes en contactar con nosotros si necesitas cualquier aclaración o surge alguna duda. Siempre nos gusta hablar con vosotros y que nos hagáis llegar todos vuestros comentarios y sugerencias.

Sin otro particular, te dejo con todo lo que hemos preparado para este curso que viene deseando que os guste y que pueda formar parte de vuestras propuestas.

Gracias en nombre de todo nuestro equipo y en el mío propio:

Isabel Ortega
Directora Pedagógica

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Cadencia:

- **1 hora semanal:** todas las actividades se ofertan con una cadencia de una sesión semanal de 1 hora. Cada centro dispondrá el día y la hora para cada una de ellas y para cada uno de los grupos según la disponibilidad de espacios.

Duración del curso:

- Inicio de las actividades: **octubre**
- Fin de las actividades: **mayo**

Tamaño de los grupos:

Nº mínimo de alumnos/as: **6 alumnos/as**
Nº máximo de alumnos/as: **16 alumnos/as**

Para la formación de grupos, se podrá juntar alumnado de cursos contiguos, es decir, con un máximo de 1 año de diferencia.

*Si en algún centro se necesita ampliar el número máximo de alumnos por grupo, se valorará individualmente atendiendo a las distintas circunstancias.

Evaluaciones:

Al final de cada cuatrimestre se enviará la evaluación de cada alumno a las familias vía email, para lo cual se deberán facilitar las direcciones de correo electrónico a CLIP.

Así mismo, tanto el profesorado como los responsables del CLIP estarán a disposición del centro y las familias para cualquier tema que pudiera surgir.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Tarifas, pagos y descuentos:

Nº de actividades ofertadas	Precio anual de la actividad por alumno	Cuotas cuatrimestrales (a pagar en octubre y febrero)	Cuota mensual equivalente
1 actividad	Desde 30€/mes Consulta sin compromiso		
2 actividades			
3 actividades			
4 actividades o más			

Para acogerse a los descuentos por volumen, las actividades ofertadas deberán serlo para el total de la etapa, es decir, para todos los cursos para los que la actividad esté disponible.

En el caso en que las actividades ofertadas no salgan adelante, los descuentos se aplicarán igualmente.

Tal y como se indica en la tabla, la forma de pago será siempre cuatrimestral en dos cuotas equivalentes al inicio de la actividad (octubre) y coincidiendo con el inicio del segundo cuatrimestre (febrero). Una vez comenzados los cuatrimestres, las cuotas no serán reembolsables aunque el/la alumno/a abandone la actividad.

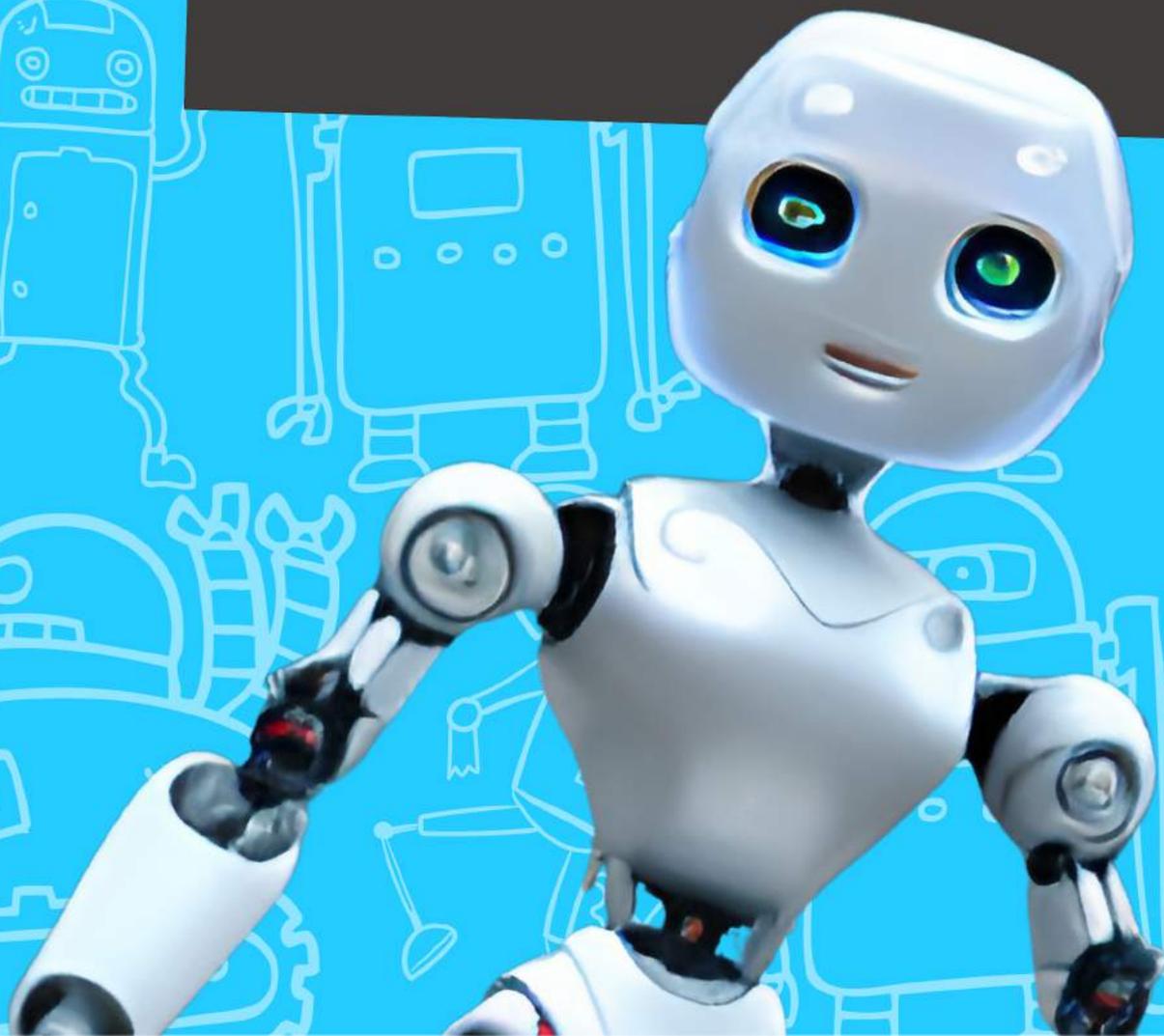
Contrato:

Antes de lanzar la actividad, el centro y CLIP firmarán un contrato con todas las cláusulas reguladoras. De no ser así, CLIP no se compromete a cumplir con las exigencias que el centro adopte de manera unilateral.

ACTIVIDADES STEAM

ROBÓTICA

PARA DISFRUTAR CONSTRUYENDO ROBOTS Y
APRENDER A PROGRAMAR



ROBÓTICA

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

TRIPLE ENFOQUE:

Competencial: queremos que nuestro alumnado, además de aprender a construir prototipos y a programarlos, le dé sentido a los conocimientos tecnológicos que va adquiriendo.

Más importante que el "Qué" construyo es el "Para qué" sirve. ¿En qué ayuda a las personas? ¿Cómo puedo mejorar mi entorno con la tecnología?. Nuestra metodología está orientada a que activen rutinas de pensamiento activo, disruptivo y creativo, que aprendan a trabajar en equipo y a comunicar sus ideas y soluciones de manera efectiva.

Técnico: trabajamos con materiales y software de última generación que actualizamos cada año para que la actividad sea siempre puntera y motivadora para el alumnado.

Curricular: en cada proyecto, enlazamos los retos con contenidos curriculares de las distintas asignaturas: matemáticas, sociales, idiomas. Es una forma de activar los conocimientos que ellos disfrutaban y que les ayuda a entender su significado.

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Sets de robótica específicos para cada edad y nivel que irán variando a lo largo del curso según la progresión del alumnado.
- Tablets como dispositivos principales de acceso al software.
- Licencias.

Para:

Infantil

(A partir de 4 años)

Primaria

(Todos los cursos)

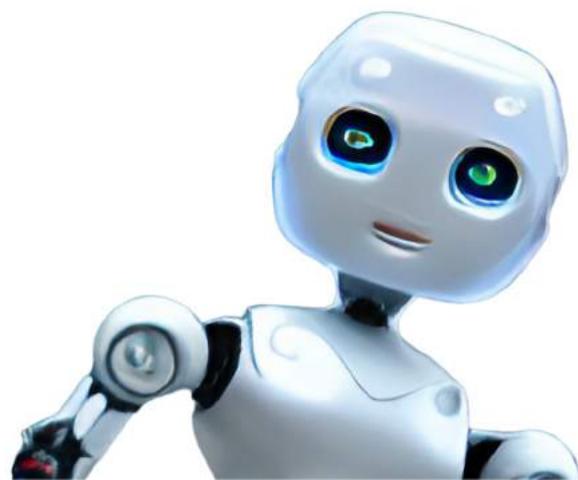
Secundaria

Necesitamos:

Aula con mesas que se puedan juntar.

Conexión Wifi.

Espacio de custodia de materiales



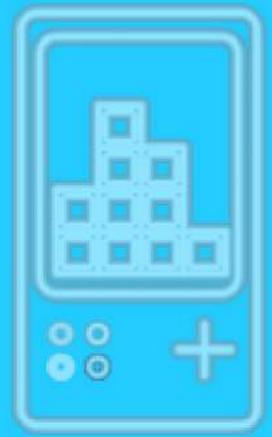
ACTIVIDADES STEAM

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

PARA APRENDER A PROGRAMAR Y DESCUBRIR
LO QUE HAY DETRÁS DEL APASIONANTE
MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS



DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



Una de las cosas que actualmente más capta la atención de los niños y niñas son los videojuegos. En esta actividad aprenderemos a diseñar videojuegos haciendo hincapié en todo el trabajo que hay detrás de los mismos.

Se trata de que el alumnado, a través de un escenario tan estimulante como es para muchos/as el mundo de los videojuegos trabajen todas las fases que, siendo propias de los videojuegos, también aportan multitud de conocimientos aplicables a otras materias curriculares:

- Concepción de la idea: género y guión gráfico.
- Estructura y desarrollo de escenarios y entornos.
- Diseño de elementos y personajes.
- Programación.
- Ejecución.

Para el diseño de los videojuegos se utilizan diferentes plataformas y lenguajes de programación adaptados a cada edad.

Al final del curso el alumnado será capaz de jugar a su propio videojuego.

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

Ordenadores individuales para cada alumno.

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Apuntes y material imprimible.
- Licencias.



DESARROLLO COGNITIVO

JUEGOS DE MESA

**PARA PONER EN FORMA LAS NEURONAS
JUGANDO Y DIVIRTIÉNDOSE**



JUEGOS DE MESA

Tras la irrupción masiva de las pantallas en el día a día de los niños y niñas desde edades muy tempranas, esta actividad surge como apuesta por formas de diversión que combinan la tradición de sentarse alrededor de una mesa con amigos con los juegos más vanguardistas del mercado.

En esta actividad, los juegos de mesa se convierten en verdaderas herramientas educativas que nos van a servir para trabajar desde múltiples enfoques.

Todos los juegos con los que trabajamos en esta actividad han sido cuidadosamente seleccionados y testados por nuestro equipo pedagógico. Así pues, a lo largo del curso llevaremos juegos de todas las categorías en las que los hemos clasificado según el área cognitiva que trabajan:

- Atención
- Memoria
- Funciones ejecutivas (estrategia)
- Habilidades matemáticas
- Habilidades lingüísticas
- Habilidades emocionales
- Coordinación

Además, los juegos son la mejor herramienta para que los niños y niñas afronten situaciones que se dan en la vida real y aprendan a resolverlas con éxito.

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Juegos de mesa que se rotan en cada clase y a lo largo de todo el curso.

Para:

Infantil

(A partir de 4 años)

Primaria

(Todos los cursos)

Secundaria

Necesitamos:

Aula con mesas que se puedan juntar.



DESARROLLO COGNITIVO

ESCAPE ROOM

**PARA DESAFIAR TU MENTE RESOLVIENDO
ENIGMAS Y ACERTIJOS**



SCAPE ROOM

CLIP se suma a una actividad de tendencia como son las salas de escape adaptando las dinámicas características 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 multitud de habilidades:

- agudeza visual
- lógica
- conocimientos matemáticos
- conocimientos lingüísticos
- conocimientos de ciencias
- conocimientos de historia

Además, tendrán que trabajar en equipo para aunar fuerzas con sus compañeras y compañeros y resolver entre todos los distintos enigmas y juegos.

Trabajamos con un montón de materiales de distinta índole que nos permiten adaptar la actividad a las distintas edades e ir modulando el nivel de dificultad a medida que se van superando los distintos retos.

Una actividad diferente que abarca entornos analógicos y digitales para horas y horas de aprendizaje y diversión

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

Aula con mesas que se puedan juntar.

Conexión Wifi

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Materiales y rompecabezas
- Tablets
- Licencias



MEJORA DE LA ESCRITURA

LETTERING

PARA APRENDERLO TODO SOBRE LETTERING
Y ESCRITURA CREATIVA

How
to
Hand
Letter



LETTERING

Una actividad nueva que estamos seguros tendrá mucho éxito entre el alumnado más creativo.

Con esta actividad queremos que los/as peques mejoren sus destrezas caligráficas haciéndolo además de un modo creativo.

Contenido:

- Trazo y mejora postural.
- Escritura creativa.

Trabajaremos distintas técnicas y distintos materiales que nos permitirán elaborar pequeños trabajos y creaciones.

- Lápices
- Rotuladores de punta fina
- Rotuladores de punta pincel
- Fluorescentes y colores pastel
- Rotuladores acrílicos para pintar en superficies variadas
- Acuarela

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Plantillas y material imprimible
- Lápices, rotuladores y acuarelas.

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

Aula con mesas que se puedan juntar.

Cercanía a un aseo o acceso a agua



MEJORA DE LA ESCRITURA

MECANOGRAFÍA

PARA APRENDER A ESCRIBIR CON FLUIDEZ
EN EL ORDENADOR



MECANOGRAFÍA

Actualmente, la mayoría de niños y niñas tienen acceso y necesitan el apoyo del ordenador en sus tareas diarias. En CLIP traemos esta actividad de siempre renovada y adaptada a las nuevas tecnologías y formas de aprendizaje

Parece contradictorio pero, así como hace años era una materia presente en muchas aulas, o se cursaba mecanografía de forma independiente, ahora que es más necesaria que nunca, es difícil encontrar un buen sistema que enseñe a teclear correctamente y a una velocidad adecuada.

En esta actividad, vamos de la mano de KLUPPY, desarrolladores de una plataforma específica para escolares que envuelve las clases en un entorno gamificado que las hace más atractivas y motivadoras.

Cada alumno, cuenta además con su propia licencia digital que le permitirá seguir trabajando y practicando en casa.

Se trabaja con un teclado ciego customizado con un código de color que facilita el aprendizaje.

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

**Ordenadores
individuales para
cada alumno.**

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Licencia personal a la plataforma Kluppy.
- Teclado ciego.



ACTIVIDADES CURRICULARES

TÉCNICAS DE ESTUDIO

PARA APRENDER A ORGANIZARSE Y ESTUDIAR DE UNA MANERA MÁS EFICIENTE



TECNICAS DE ESTUDIO

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.

Trabajaremos:

- Gestión del tiempo: técnicas para aprovechar bien las sesiones de estudio y organizar las tareas.
- Mejora de la atención: actividades para mejorar la atención focalizada, dividida y sostenida.
- Técnicas de memorización: encaminadas a mejorar tanto la memoria de trabajo como la memoria a largo plazo.
- Organización de la información: apuntes, esquemas, mapas mentales, visual thinking, lapbooks... distintas formas de organizar la información para mejorar el aprendizaje.
- Herramientas TICS: uso de apps y software de ayuda al estudio (procesadores de textos, hojas de cálculo, presentaciones, documentos compartidos, diccionarios, páginas de recursos... etc.)
- Exámenes: cómo prepararlos y hacerlos de manera adecuada.

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Materiales fungibles.
- Tablets.

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

**Aula con mesas
que se puedan
juntar.**

Conexión Wifi



PROBLEMAX

Un programa pionero para aprender a resolver los problemas aritméticos de primaria asegurando la comprensión y la resolución de los mismos.

Se trata de una metodología pionera basada en organizadores gráficos que ayudan a comprender la estructura de cada problema.

¿Sabías que existen 37 tipos de problemas aritméticos diferentes y que casi todos aparecen en primaria?

La correcta clasificación de estos 37 tipos de problemas y su presentación correcta y progresiva al alumnado es la clave para una buena comprensión y una resolución basada en el entendimiento y no en el azar o la suposición.

Además de utilizar los organizadores gráficos contaremos con numeroso material manipulativo para acompañar, no solo al desarrollo del problema sino a la resolución de las operaciones y algoritmos.

Un método testado que provee al alumnado de todas las herramientas necesarias para que resolver problemas no sea nunca MAX un PROBLEM.

Para:

Primaria

(A partir de 4º de primaria)

Secundaria

Necesitamos:

Aula con mesas que se puedan juntar.

Incluye:

- Monitor/a especializado/a.
- Materiales fungibles.
- Materiales manipulativos.





INCENTIVOS

Curso 2023-24

Plan COMBO Primaria

Robótica + una de las dos siguientes opciones:

- Juegos de mesa para todo PRIMARIA.
- Juegos de mesa para 1º, 2º, 3º de PRIMARIA + Scape Room para 4º, 5º y 6º de PRIMARIA.

Bono de **300€** para compra de materiales educativos en Ikastools.

Plan COMBO Infantil

Robótica + Juegos de mesa para las aulas de 4 y 5 años.

Bono de **200€** para compra de materiales educativos en Ikastools.

Condiciones:

La oferta está supeditada a que en ambas actividades salga al menos 1 grupo de 10 o más alumnos.

El bono será canjeable en una sola compra antes del 31/12/2023.