

# Horarios

## 1º Cuatrimestre

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
15:30-16:00				
16:00-16:30	Aprender a pensar	Guitarra		
16:30-17:00	Programación Videojuegos	Fotografía Artística Digital	Oratoria	Fundamentos Robótica
17:00-17:30			Baloncesto	Baloncesto
17:30-18:00				Danza-Teatro
18:00-18:30				
18:30-19:00				

## 2º Cuatrimestre

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
15:30-16:00				
16:00-16:30	Aprender a pensar	Guitarra		
16:30-17:00	Fundamentos Robótica	Ilustración y Cómic		Robótica Iniciados
17:00-17:30			Baloncesto	Baloncesto
17:30-18:00				Danza-Teatro
18:00-18:30				
18:30-19:00				

## Precios mensuales

ACTIVIDAD	1º Hijo	2º Hijo	Observaciones
Programación videojuegos – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Fundamentos de Robótica – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Robótica para iniciados – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Fotografía Artística Digital – 1,5 h/sem	25 €	21 €	
Danza-Teatro – 1,5 h/sem	21 €	19 €	
Oratoria	45 €	41 €	Taller de 8 sesiones de 1 h. cada sesión
Ilustración y Cómic – 2 h/sem	30 €	26 €	
Aprender a pensar – 1 h/sem	25 €	21 €	
Guitarra – 1 h	10 €	8 €	
Baloncesto – 2 h/sem			Cuota única de 90 €/año al C.B. JAEN

Para más información...



[www.colegiopedropoveda.org](http://www.colegiopedropoveda.org)

<https://m.facebook.com/ColegioPedroPovedaJaen>

Calle Josefa Segovia, nº6

Tfno.: 953 23 84 16

[administracion@colegiopropoveda.org](mailto:administracion@colegiopropoveda.org)



Colegio Pedro Poveda

# ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para ESO

2018  
2019



# ACTIVIDADES

## Danza-Teatro



Actividad que permite al alumno desarrollar la creatividad, la imaginación, la expresión oral y gestual, potenciar la capacidad de relacionarse con los demás y generar interés y amor por las artes escénicas y la cultura.

## Baloncesto



Deporte en el que el alumno se introduce de forma progresiva en el conocimiento del baloncesto, aprendiendo sus normas y técnicas básicas. Se busca la participación y el fomento de este deporte como actividad saludable y divertida, respetando los valores de compañerismo, cooperación, juego en equipo, juego limpio, etc.

## Guitarra



Actividad donde se enseñan los conocimientos básicos y las técnicas necesarias para que el alumno/a aprenda a tocar este instrumento tan cultural, desarrollando así capacidades de expresión, sensibilidad, memoria y comunicación, además de fomentar su área más creativa.

## Aprender a pensar



Taller basado en el Programa Filosofía para Niños de M. Lipman y Ann Sharp, cuyo objetivo es ayudar al alumno a aprender a pensar mejor, a ser individuos más reflexivos, más razonables y a desarrollar la capacidad de pensamiento autónomo.

## Oratoria



Taller en el que el alumno/a disfruta de espacios, de recursos y práctica donde descubrir y explorar aspectos relacionados con la comunicación y presentación de materiales y proyectos, gestión emocional durante la exposición oral y elementos de dinámica y relación con el público.

## Fotografía Artística Digital



NATIVO DIGITAL  
TALENT SCHOOL



Actividad que inicia al alumno/a en la fotografía, para que esta se convierta en una herramienta de expresión personal. El propósito es que, sin necesidad de tener una cámara profesional, pueda realizar una fotografía con calidad artística y técnica. Además se trabajará la edición fotográfica en los programas informáticos correspondientes.

## Ilustración y Cómic



NATIVO DIGITAL  
TALENT SCHOOL



Taller que inicia al alumno/a en el mundo de la ilustración y del diseño y maquetación del cómic, mediante el desarrollo de actividades que facilitan al alumnado la adquisición de las competencias, habilidades y técnicas artísticas necesarias para ello.

## Programación video juegos



NATIVO DIGITAL  
TALENT SCHOOL



Actividad en la que se introduce al alumno/a en el uso de las nuevas tecnologías, en este caso en la de programación, explorando las posibilidades del aprendizaje a través del juego. Tiene un enfoque práctico en el que el alumno desarrolla su propio proyecto de creación de un videojuego.

## Fundamentos Robótica Robótica Iniciados



NATIVO DIGITAL  
TALENT SCHOOL



Actividad en la que se introduce al alumno/a en el uso de las nuevas tecnologías, en este caso en la robótica, explorando el aprendizaje a través del juego. Tiene un enfoque práctico en el que el alumno desarrolla su propio robot, así como aprende diferentes técnicas de diseño y montaje, una vez adquiridos los conocimientos básicos.

Estas actividades **están abiertas a la participación de alumnos no escolarizados en nuestro Centro.**

**INSCRIPCIONES:** entregar en Administración o, enviar por correo electrónico: [administracion@colegiopedropoveda.org](mailto:administracion@colegiopedropoveda.org), **antes del 14 de Septiembre.**

**No dudéis en consultarnos todas vuestras dudas e inquietudes**