ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

CURSO 2026-2027

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

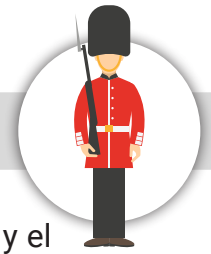
Son actividades que complementan a las materias del currículo oficial, por ello, tienen una programación y un carácter estable.

Estas actividades y sus costes son aprobados por el Consejo Escolar y forman parte de la Programación General Anual del centro.

La participación en las actividades escolares complementarias será en todo caso voluntaria y la participación o no en estas actividades no supondrá discriminación para los alumnos.

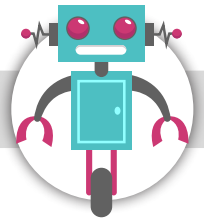
Tarifas sujetas a posibles modificaciones, pendientes de autorización de precios por parte de la administración educativa de este curso.

Educación INFANTIL y PRIMARIA



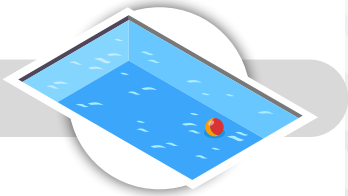
English Project Santa Gema - Cambridge

Proyecto diseñado e implementado por un profesor especialista de Inglés y el auxiliar nativo en coordinación con la coordinadora de Bilingüismo. El objetivo del taller es el de desarrollar y fomentar las destrezas orales: *Listening* y *Speaking* a través de juegos y dinámicas. Además, se invita y anima al alumno a conocer los aspectos socio-culturales del país natal del auxiliar compartiendo diferentes experiencias (*Halloween, Thanksgiving Day*, etc). Se realiza un seguimiento individualizado y personalizado de la evolución del alumno.



Robótics & Computational Thinking

Proyecto Computational Thinking. Este proyecto busca preparar alumnos ingeniosos comprometidos con su realidad y capaces de solucionar problemas a través del pensamiento computacional expresado en lenguaje de programación. Contamos con una programación común para todos los profesores que se adapta a nuestro proyecto de centro. Con ella, trabajamos desde la robótica “desenchufada” desde la etapa de Infantil hasta la puesta en práctica del ciclo de pensamiento computacional completo en 6º de primaria. Trabajamos la apertura a la comunidad con la participación en proyectos nacionales como Retotech de la Fundación Endesa o la propia Feria de Robótica Santa Gema. Contamos con los kits de robótica Kubo para Infantil, 1º y 2º de Primaria, Dash and Dot para 3º y 4º de Primaria y BQ Zum Junior para 5º y 6º de Primaria. Además, disponemos de un aula específica (Espacio Maker) donde los alumnos pueden desarrollar sus proyectos en un espacio amplio y diáfano con impresoras 3D, dispositivos específicos para robótica (ordenadores portátiles, Chromebooks, tabletas…), materiales y herramientas de construcción, entre otros.

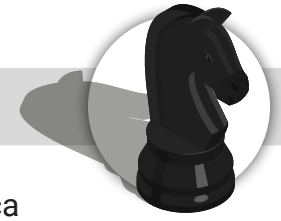


Natación - Nadar es Vida

Programa Nadar es Vida: desarrollado por la Real Federación Española

de Natación para garantizar la calidad de la enseñanza de la natación en España. Está diseñado para ofrecer grandes ventajas a todas las partes que intervienen en el proceso de la enseñanza: colegio, profesores, padres y a sus principales protagonistas, los niños/as. Incluye un conjunto de niveles y premios ("Al agua", "Primeras brazadas", "Dominando el estilo", "Pre Competición") dirigidos a aumentar la motivación y la adquisición de hábitos saludables. Cada categoría tiene unos objetivos claros y definidos que los niños irán alcanzando a medida que progresen en su aprendizaje. En este tiempo, también se trabaja con el alumnado los hábitos de autonomía y responsabilidad en cuanto a organización y preparación para la actividad. Al final de cada trimestre, se valorará en qué nivel están y se enviará un informe de progreso a los padres. Para más información: www.nadaresvida.es

Ponte en Jaque



Proyecto Ponte en Jaque (Ajedrez Primaria). Este proyecto busca acompañar el crecimiento del alumno en sus competencias matemáticas y socioemocionales a través del ajedrez. Contamos con una programación común para todos los profesores que se adapta a nuestro proyecto de centro. Con ella, trabajamos desde las reglas básicas de este juego en 1º de Primaria hasta el análisis de partidas históricas en 6º. Potenciamos el aprendizaje a través de una metodología en evaluación formadora y trabajamos la apertura a la comunidad con actividades entre distintos cursos, etapas y el entorno del alumno (por ejemplo: los torneos). Contamos con tableros y piezas físicas pero, también, aprovechamos el One to One de Chromebooks de 4º a 6º de Primaria para utilizar los recursos de plataformas como lichess.com o chess.com.

Taller de Expresión corporal



Taller de expresión corporal (Ampliación de Psicomotricidad Infantil). A través de la expresión corporal, el juego y la música se apoya al niño en su desarrollo integral. Con este taller se pretende acompañar al niño en su proceso madurativo, creando un espacio que permita su expresión, movimiento y juego, esencial para favorecer el desarrollo en estas edades. Se realizan juegos corporales, pequeñas danzas y otras actividades de movimiento que le ofrecen al niño la posibilidad de vivir su cuerpo como vehículo de expresión de sus emociones y como instrumento de comunicación con los demás y consigo mismo. Muchas de estas dinámicas corporales van acompañadas con diferentes tipos de música, ya que ésta nos evoca sensaciones, emociones creando un clima mágico y especial.

Educación SECUNDARIA

English Project Santa Gema - Cambridge



Proyecto diseñado e implementado por un profesor especialista de Inglés y el auxiliar nativo en coordinación con el coordinador de Bilingüismo. El objetivo del taller es el de desarrollar y fomentar las destrezas básicas del idioma con el objetivo de obtener una certificación del nivel alcanzado. Se profundizará tanto en *Listening, Speaking, Writing and Reading*, a través de juegos, dinámicas y actividades culturales. Además, se invita y anima al alumno a conocer los aspectos socio-culturales del país natal del auxiliar compartiendo diferentes experiencias (*Halloween, Thanksgiving Day,* etc). Se realiza un seguimiento individualizado y personalizado de la evolución del alumno y se valorará por nuestro especialista el nivel del certificado más adecuado al que el alumno se ha de presentar.

Taller de creación literaria y Cultural



La escritura es una de las principales herramientas que el ser humano escoge para expresar lo que siente, piensa y sabe, además de uno de los medios de comunicación más antiguos de la humanidad. Desde el colegio, vemos que un espacio de creación literaria es un lugar idóneo para que los jóvenes desarrollen el interés por la escritura y la lectura, se conozcan otros géneros que permitan un ejercicio más realista de la escritura y el desarrollo de su creatividad. Con este proyecto se pretende conectar la escritura con otras áreas como la Historia, la Cultura religiosa o el mundo científico.

Natación y actividades deportivas



La actividad de natación durante los 4 cursos de la ESO persigue la mejora, el desarrollo y el perfeccionamiento de las habilidades acuáticas, a través de ejercicios de progresión en los diferentes estilos, aumentando la dificultad a medida que se avanza en los cursos.

Si bien, la natación forma parte fundamental del proyecto del centro como vía de conseguir una mejor condición física de los alumnos, hemos ampliado la oferta deportiva para los alumnos que así lo deseen. Las instalaciones de las que disponemos nos facilitan poder ofrecer a los alumnos de la etapa de ESO, la posibilidad de escoger entre la natación y otras actividades deportivas en función de las preferencias de los alumnos. De esta manera, seguimos manteniendo un alto nivel de actividad física, fundamental en el desarrollo de los estudiantes.

Taller de conversación de inglés



Los objetivos generales del taller de conversación en inglés implican conocer las estrategias necesarias del idioma para poder manejarse de manera solvente en el inglés. Por ello, se persigue dotar a los alumnos de todas las herramientas cognitivas que implican: captar el tema principal a través del contexto, utilizar los conocimientos previos del alumno y potenciar elementos como la conversación, la producción de discursos orales, la escucha, la comprensión y la asimilación.

STEAM Project & Computational Thinking



El principal objetivo de este proyecto es mejorar los conocimientos y las habilidades de los alumnos en las materias STEAM (*Science, Technology, Arts & Mathematics*), planteándoles actividades e investigaciones prácticas a través del aprendizaje basado en proyectos, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.