

**AULA 2**

aprendo más **OFERTA CAMPAMENTOS**

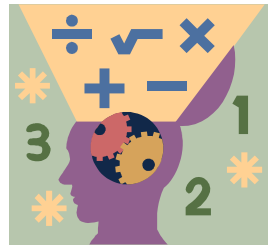
P  
R  
I  
M  
A  
R  
I  
A

**CAMPAMENTO URBANO PARA VIVIR EL INGLÉS: “LA AVENTURA DE PEQUEÑOS TURISTAS”**



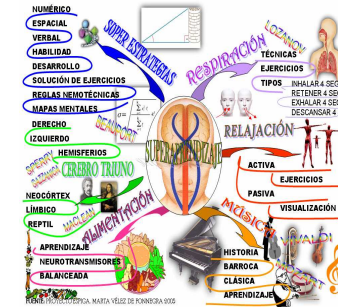
Se trata de un taller en el que se plantean **situaciones reales** de comunicación **en inglés**. Haciendo un recorrido imaginario por Londres visitaremos los sitios más típicos (Río Támesis, Museos, Palacios, etc.). Los niños **vivirán en inglés** y aprenderán la **utilidad del idioma**. Se trata de una aventura teórico/práctica simulando entornos reales. Para ello, se enfrentarán a diferentes **desafíos** como recuperar una maleta extraviada, comprar

**CAMPAMENTO URBANO: “JUEGOS ESTIMULAR LA INTELIGENCIA Y LAS HABILIDADES SOCIALES”**



Es un taller en el que niño/niña desarrolla la inteligencia y su capacidad de relacionarse con los demás. El profesorado propone una serie de desafíos que los niños/niñas deberán discutir, plantear estrategias, encontrar recursos y proponer soluciones. La **dinámica es grupal** y permite que los niños/niñas se apoyen unos a otros en la búsqueda de soluciones poniendo en marcha sus capacidades para “**aprender a pensar**”. Los juegos grupales se centran en la **comunicación, cooperación y creatividad**.

**CAMPAMENTO URBANO: “CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN: LOS INVENTOS DE LEONARDO DA VINCI”**



Es un taller práctico en el que el alumno aprenderá la técnica de **mapas mentales** para atrapar, organizar sus ideas y llevarlas a cabo. El niño se sumergirá en el mundo del **pensamiento creativo** mediante un método que le permitirá explorar al máximo su capacidad mental. Conocerán los inventos de Leonardo da Vinci (el leonardomóvil, el barco de palas, la escafandra, el puente de salvamento, etc.) para descubrir sus ideas: como las dibujaba y proyectaba, dado que la técnica que utilizaba era similar a la de los mapas mentales.

<p>un encargo para un amigo, preguntar como llegar a un sitio si perderse, entrevista a la reina de Inglaterra, etc.</p> <p>Se realizará mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividades al aire libre</b></li> <li>• <b>Juegos de rol</b></li> <li>• <b>Disfraces</b></li> <li>• <b>Teatro</b></li> <li>• <b>Dibujo, etc.</b></li> </ul> <p>El desarrollo del curso incluye elementos multimedia.</p> <p>Edades que va dirigido:  Nivel 1: de 1° a 4 de primaria  Nivel 2: de 5° y 6° de primaria</p>	<p>Mediante estas actividades el niño/ña potencia su inteligencia práctica <b>jugando, divirtiéndose, pensando...</b> en definitiva, entrenando las <b>NEURONAS PARA MANTENERLAS EN FORMA.</b></p> <p>Realizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de lógica</li> <li>• Acertijos</li> <li>• Enigmas</li> <li>• Desafíos de la vida real, etc.</li> </ul> <p>Edades que va dirigido:  Nivel 1: de 1° a 4 de primaria  Nivel 2: de 5° y 6° de primaria</p>	<p>Se les brindarán elementos para que desarrolle sus inventos tanto desde lo técnico, científico como artístico. Podrán construir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puentes levadizos</li> <li>• Torres</li> <li>• Juguetes</li> <li>• Maquetas</li> <li>• Obras de arte</li> <li>• Proyectos científicos, etc.</li> </ul> <p>Edades que va dirigido:  Nivel 1: de 1° a 4 de primaria  Nivel 2: de 5° y 6° de primaria</p>
--	--	---