



PROYECTO CAMPUS DE VERANO talentO19

Organiza y Colabora:



EXCMO. AYUNTAMIENTO DE
MARBELLA
DELEGACIÓN DE CULTURA, ENSEÑANZA Y PATRIMONIO HISTÓRICO



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Delegación Territorial de Málaga

Coordinación Pedagógica y Académica:

D. German Bernal Girón, Licenciado en Pedagogía. Gerente de Ciencias Divertidas España.



Colaboradores:





CAMPUS DE VERANO talent019

ASOCIACIÓN DE ALTAS CAPACIDADES MARBELLA, SAN PEDRO ALCANTARA Y ESTEPONA

¿QUIÉNES SOMOS?

Somos una entidad sin ánimo de lucro constituida principalmente, pero no de forma exclusiva, por padres y madres de chicos y chicas con Altas Capacidades Intelectuales, ayudamos a niños o niñas con alta capacidad o sobredotación a través de nuestros talleres y profesionales. Entre nuestros fines están atender las necesidades de las chicos y chicas con altas capacidades intelectuales (en adelante ACIIS) y crear las condiciones de apoyo y reconocimiento a nivel social, educativo y familiar para lograr un desarrollo integral como personas; mejorar la cualificación profesional del personal vinculado a las personas con altas capacidades intelectuales, así como la formación de padres, tutores y entidades interesados en la atención de este colectivo.

Está inscrita en el Registro de Asociaciones de Andalucía y en Censo de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza, con el número 10.924, Secretaría General Provincial de la Consejería de Justicia e Interior de la Junta de Andalucía. Igualmente, figura inscrita en el Registro Municipal de Entidades Ciudadanas con el número 295 del Excmo. Ayuntamiento de Marbella. Contacto: Centro Social Municipal Parque Miraflores. Calle José Luis Morales Marín 29601 Marbella. Tel.: 616.582.723- CIF número G93299196.

Contacto:

admin@altascapacidadescostadelsol.org; <http://www.altascapacidadesmarbella.org>.

<http://www.altascapacidadesmarbella.org>



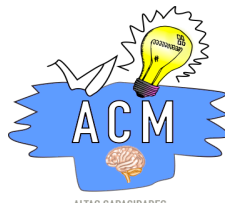
CAMPUS DE VERANO **talent019**

La presente oferta tiene por objeto la organización, gestión y desarrollo de un Campus de Verano, bilingüe, orientada a niños con edades comprendidas entre 6 y 12 años y con grupos de atención diferenciada de 12 a 13 y de 14 a 15 años para mejorar su calidad de vida durante los periodos de vacaciones escolares, fomentando el desarrollo integral de cada participante y fomentando el trabajo de diferentes competencias intelectuales trabajando diferentes tipos de talento.

Este servicio surge de la necesidad que el colectivo de familias con hijos e hijas ACIIS de Marbella y Estepona manifiesta en verano cuando la oferta educativa es más escasa y sus hijos e hijas demandan atención educativa intelectual y retos de talento en diferentes modalidades y áreas de contenidos apostando siempre por una Educación basada en valores y planteada por profesionales.

Planteamos una propuesta diversa, múltiple y que recoge los principales campos y áreas de interés de los chicos y chicas de la Asociación. Con una sólida base educativa y la coordinación académica y pedagógica necesaria para implementar un programa diferente, innovador, novedoso y atractivo. Queremos hacer de su denominación, **talent019** una declaración de la intención del servicio, Una acción socioeducativa multidisciplinar y enfocada en el trabajo de diferentes talentos, inteligencias, motivaciones y emociones.

LA BASE PEDAGOGICA DE NUESTRA ACCIÓN



Sin la pretensión de ofrecer un extenso marco teórico de referencia, el cual hemos tenido en cuenta a la hora de reflexionar sobre qué campamento queremos ofrecer, mencionamos qué tipo de acción socio-educativa enmarcada dentro de la educación no formal pero con contenido atractivo, variado, que despierte la curiosidad hacia la acción y la investigación, el trabajo en equipo y los valores, las relaciones personales y la gestión personal en diferentes contextos, queremos planificar e implementar con éste servicio.

“Queremos atender la diversidad de talentos que pueden trabajarse en un contexto educativo no formal desde una perspectiva técnica pedagógica apropiada.”

La palabra talento se ha convertido en una forma de indicar personas capaces, guardianes de habilidades, protagonistas de relaciones humanas positivas, artífices de obras que sirven a las comunidades para las que trabajan con pasión y compromiso. El talento procede de procesos de auto-realización y cultivo de un potencial que se convierte en obras y relaciones concretas. Sin embargo, hay que quitarse de encima la idea del talento como sinónimo de genio innato, solitario y un poco excéntrico. El talento se nutre de conocimiento, de confrontación, de estímulos y de profesores. En lo que se refiere, en cambio, a las características principales del talento, destacaríamos:

Conocimiento: una educación 'cualquiera' no sirve, es necesaria una educación de calidad y profesores capaces de transmitirla, tanto en ámbitos formales como no formales, como es el caso; **Especialización:** en la actualidad el nivel de dominio de un ámbito es tan complejo que la especialización es una necesidad. Para las edades objetivo del servicio, mostrar en qué, cómo y dónde están esas áreas especializadas, como interaccionan y cómo pueden ser abordadas es una clave; **Interdisciplinariedad:** sirve una cultura polifacética, artística y científica, filosófica y técnica, como base para el desarrollo del talento, que es operativo pero también relacional; **Entrenamiento:** el ejercicio intencional, la aplicación de campo, el mentoring del profesor-monitor son elementos absolutamente necesarios para el desarrollo del talento; Conciencia y



compromiso: la empatía y la capacidad de escuchar y entender a la gente son el principio de todo.

Queremos plantear el trabajo de diferentes talentos, en base a cinco puntos transversales y relacionados que pretendemos que conviertan al campamento en una propuesta socioeducativa eficaz:

- I. ENRIQUECIMIENTO
- II. CIENCIA Y TECNOLOGÍA
- III. HABILIDADES COMUNICATIVAS
- IV. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN
- V. GESTIÓN PERSONAL

I. ENRIQUECIMIENTO

Complementa y enriquece todas las áreas, proporcionando a los alumnos oportunidades de profundización en diferentes áreas del saber a través de la experimentación, investigación y creación, implementándose a través de variadas estrategias metodológicas:

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO talentO19:

El objetivo de este club es instruir a los niños y a las niñas respecto a la argumentación, la retórica y el debate, dotándoles de habilidades sociales y de



exposición, así como ofrecerles la capacidad de posicionarse respecto a posturas y creencias y lograr así que desarrollen la empatía. Igualmente potenciar inteligencias:

Interpersonal: argumentación, habilidades de escucha, vencer la timidez, pensamiento crítico; Intrapersonal: ofrecer la posibilidad de posicionarse ante un tema con diversas elecciones. Lingüística: rebatir, argumentar, ofrecer opiniones. Emocional: Aceptar críticas, ofrecerlas, aceptar rechazos. Tendrá como objetivo ofrecer una serie de experiencias de aprendizaje adaptada a la complejidad cognitiva de los alumnos con altas capacidades intelectuales. Pretendemos favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas, sociales y emocionales a través de experiencias de aprendizaje más complejas y abstractas que el currículum ordinario. En este sentido, complementan la atención educativa proporcionada desde los centros educativos donde están escolarizados los alumnos.

Este taller se hace necesario para responder a las necesidades educativas de estos alumnos, siendo una de las respuestas que más le benefician. Estas actividades se realizarán en grupos de alumnos con altas capacidades intelectuales y son de tipo cooperativo. Nuestro objetivo principal es el desarrollo armónico de la personalidad del alumno.

En éste taller nos proponemos los siguientes objetivos: Facilitar que los alumnos con alta capacidad intelectual alcancen el pleno desarrollo armónico e integral en función de sus posibilidades, estimular y enriquecer las capacidades cognitivas de alumnos con alta capacidad Intelectual, estimular y desarrollar los potenciales y actitudes creativas teniendo en cuenta las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, conocer actividades de entrenamiento para aprender a pensar, afianzar su personalidad y autoestima, fortalecer las habilidades sociales para mejorar la calidad en las relaciones con los demás y favorecer el crecimiento personal, fomentar las relaciones sociales de los niños con alta capacidad intelectual, mejorar y desarrollar la capacidad de resolución de problemas, ampliar o profundizar en temas específicos de interés en los alumnos, posibilitar el contacto y trabajo entre iguales, a partir de centros de interés y



proyectos a realizar, formar y orientar a los profesionales de la educación y ayudar y orientar a las familias en la educación de sus hijos.

Los contenidos que abarcaremos en el programa se refieren al desarrollo cognitivo, aptitudinal, creativo y socioafectivo del alumno. Razonamiento inductivo, Razonamiento deductivo, Memoria, Percepción, Pensamiento lateral, Creatividad figurativa, verbal y matemática, Autoestima y Habilidades sociales.

Planteamos tres niveles de actividades a realizar y van de la más general a la más específica, citamos: De exploración para presentar a los alumnos temas o campos de conocimientos nuevos e interesantes, acciones y experiencias diseñadas para poner al alumno en contacto con áreas y temas de estudio que pudieran atraerle o despertar su interés; se desarrollarán habilidades o destrezas generales de pensamiento creativo, resolución de problemas, pensamiento crítico, procesos afectivos, destrezas de aprender a aprender como tomar apuntes, entrevistar, clasificar, analizar datos, extraer conclusiones, etc.; destrezas de uso de material de consulta y habilidades de comunicación oral, escrita y visual.

Y se prende la Investigación real y producción artística, motivación por investigar a través del trabajo individualizado. Se planteará un proyecto para cada uno de los alumnos.

II. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ciencia Divertida- PLANETAEXPLORA, STEMXION y EVAD (Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital): Nuestros colaboradores, son expertos y líderes en éste importante área que será clave en el desarrollo del campamento. Además de, debido a su trayectoria pedagógica y la de su Director nos ayudan en la coordinación académica del servicio:



TALLERES DE CIENCIA DIVERTIDA talentO19

ROBÓTICA EDUCATIVA Y VIDEOJUEGOS Y ARTE DIGITAL talentO19

ASTRONOMÍA talentO19:

Es la puerta a las oportunidades globales. Integrarla en nuestra vida es la mejor manera de adaptarse a los nuevos tiempos y de hacer brillar los distintos talentos de la persona a nivel mundial. Los que sean pioneros en el uso de la tecnología conseguirán ventajas competitivas frente a quienes las asumen de forma tardía. Sin embargo, en esta área también es importante educar en su uso, ya que las tecnologías siempre deben facilitar la vida y no convertirse en una fuente de control, estrés o dependencia.

Ofrecemos un servicio de ocio y entretenimiento juvenil especializado a través de actividades de enriquecimiento cognitivo en **talentO19** que permita mejorar la experiencia de los niños dentro de una propuesta de campamento completo. Ejemplo de actividades y talleres:

Robótica Educativa. Taller en el que aprender y experimentar los conceptos iniciales de construcción y programación de robots; Diseño y programación de videojuegos, todos los beneficios de la programación (coding) a través de la creación de videojuegos; Pre ingeniería y diseño mecánico, desarrollo de conceptos básicos de mecánica y destreza manual a través de diseño y construcción de modelos mecánicos y motorizados; Otros contenidos, electrónica programable, (arduino, Makey) impresión 3D, preparación de competiciones de robótica educativa, diseño y animación 3D, etc.

Otros talleres que impartir temáticos: Campus Minecraft temáticos, programación y creatividad a través del más famoso juego educativo de construcción Minecraft; Campus Drones ocio, diversión y conceptos de electrónica, radio frecuencia y



aeronáutica, por supuesto con vuelo de drones; Campus YouTubers, Rock Tech Band, video, etc., campus o mini.

III. HABILIDADES COMUNICATIVAS

Actualmente, tan importante es tener talento como saber comunicarlo. Vivimos en sociedades hiperconectadas en las que la comunicación es el eje central de las relaciones. Por ello, es esencial educar en habilidades comunicativas, tanto on-line como off-line, que permitan a las personas dar visibilidad a sus fortalezas y valor diferencial. La orientación de las áreas de ciencias y las demás tratará siempre la comunicación como un objeto de trabajo más, pero la lectura y el teatro les divertirá específicamente para mejorar y potenciar éste área:

TALLER CLUB DE LECTURA talentO19:

Con este taller, indicado tanto para alumnos que empiezan a leer como para adolescentes y jóvenes, proponemos una actividad de diversión e interacción a la vez que animamos a leer y a familiarizarse con todos los géneros y formatos de lectura. A la vez potenciaremos las habilidades sociales como elemento integrador y desarrollaremos distintas inteligencias (H. Gardner).

Sabemos que la lectura de libros (y otros formatos: revistas, artículos) está en desuso frente a otros usos tecnológicos, con lo que los jóvenes, que luego serán adultos pierden un gran elemento de aprendizaje, concentración y ocio como son los libros en papel como afición. Con nuestros talleres queremos cambiar las cosas y hacer que se acerquen a los libros y a una cultura de los libros, la lectura, la creatividad y la iniciativa.



Entendiendo por cultura de los libros y de la lectura de una forma amplia e inteligente. Aquí nosotros concebimos muy interesante la lectura además de libros de: cómics, letras de canciones, música, poesía y rap, artículos de periódicos, revistas, Wikipedia, blogs e internet, etc. (No nos cerramos a nada).

Utilizamos un aula. Con un gran espacio abierto libre donde colocar asientos en círculo. Mediante medios de reproducción y amplificación utilizamos música actual y cercana a los jóvenes. Llevamos también micrófono buscando la expresión individual y la desinhibición. Una pizarra para escribir. Papel, bolígrafos para actividades de escritura. Facilitamos material fotocopiable para repartir. A veces en distintos idiomas. Cada sesión se suele tematizar y en cada una de ellas llevamos libros, cómics, álbumes ilustrados, novelas gráficas, mangas, letras de canciones u otros formatos de texto para realizar la actividad. Usamos por supuesto medios tecnológicos como tablets, móviles, libro electrónico, etc.

Se organizarán actividades diferentes según edad. Con los más pequeños lee más el profesor y propone actividades motivadoras, buscando siempre el desarrollo de habilidades de atención, orales y lectoras acordes. Conforme son mayores ya leeremos más todos y hablaremos en voz alta, a veces en otros idiomas. Leeremos con luz y a oscuras, realizamos concursos de conocimiento, retos, propuestas de participación, lectura y comprensión lectora, canciones grupales, microrrelatos, etc. Desplegamos una amplia serie de recursos grupales e individuales y con actividades que les permiten participar y conocerse, irán descubriendo mejor el mundo en el que se desenvuelven y las lecturas que pueden acompañarlos en cada etapa.

La sociedad va cambiando. Conocer el entorno es importante y tampoco dejamos de actualizarnos: Nos servimos de temáticas para realizar actividades, como: Arte y cultura Pop; Ciencia e invenciones; Tecnología, pasado y presente; Sostenibilidad; Mujeres protagonistas; Problemas juveniles y sociales (Bullying, acoso); los Contenidos televisivos y de internet; Publicaciones en la Web: creepypasta, Wattpad, Fanfiction, etc.: Autores actuales; Novedades editoriales...



TALLER DE ROL talentO19:

Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumirán un papel (un rol) con el que se desenvolverán en una historia diseñada por el Director de Juego (que en este caso será el Docente) a través de acciones y diálogos coherentes con su personaje. Aunque el Director de Juego diseñe la historia, el desarrollo de esta dependerá en gran medida de las decisiones de los jugadores a la hora de resolver los retos y conflictos planteados: el guion se crea conforme avanza la partida, siendo la imaginación y la creatividad las características más influyentes en dicho desarrollo.

¿POR QUÉ JUGAR AL ROL EN EL AULA? Los juegos de rol son utilizados habitualmente de forma meramente lúdica, sin embargo son muchas las experiencias que los han empleado como herramienta didáctica, como un medio para el desarrollo de determinadas competencias que van desde lo más académico, como puede ser el abordaje de la Historia o la Biología (por ejemplo, competencias básicas en Ciencia y Tecnología), hasta otros más afectivo-sociales, como la educación ética y moral o la adquisición de habilidades sociales (como las competencias cívico-sociales, conciencia y expresiones culturales), como es mi caso profesional. La presencia de unas u otras dependerá, por un parte, de los contenidos curriculares que queramos desarrollar y, por otro, de las necesidades y características del alumnado, puesto que la realidad social y emocional de cada uno de ellos es particular y única.

Son muchos los organismos que respalda el uso de los Juegos de Rol como herramienta psicoeducativa, desde que fueron creados en 1960 por el Sociólogo William Gamón para abordar, sobre todo, procesos de comunicación grupales. Algunos de ellos son el Ministerio de Educación y Ciencia, el Colegio de Psicólogos de Madrid o la UNESCO. De estos y otros estudios podemos señalar los siguientes beneficios asociados al empleo de los Juegos de Rol en programas psicoeducativos.



Beneficios de los Juegos de Rol como herramienta psicoeducativa: Atractivo para adolescentes (y también para niños); implican una ruptura con la dinámica habitual de las clases; fomentan la motivación; empleo de la imaginación, inteligencia, inventiva y la capacidad de improvisación; estimula el aprendizaje, destreza y felicidad; ejercita facultades que pueden estar coartadas u oprimidas por el entorno; permiten acceder al conocimiento de forma significativa, útiles para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental; promueven la lectura, enriquecen el vocabulario y el diálogo; fomentan la tolerancia, la empatía y la socialización; perspectiva lúdica, voluntaria, creativa; promueven la construcción de nuevos significados, también la autoorganización del conocimiento e investigación, pensamiento crítico, atención a los pequeños detalles; seguridad, autoestima, anima a aprender a aprender, libertad de movimientos y expresión, liberador de tensión; permite trabajar en valores, conocer el patrimonio cultural e histórico, herramientas de gestión y resolución de conflictos, la educación para la salud, fomentar la autonomía moral a través de dilemas, modificación de problemas de conductas.

Encontramos que la ciencia, especialmente desde el campo de la educación, respalda este método de enseñanza para determinadas competencias, para alumnos creativos y para docentes que busquen un cambio respecto a las enseñanzas escolares. La clave está en ofrecer unos juegos e historias orientados a objetivos justificados y estimulantes para el desarrollo del alumnado. Y es que no hay aprendizaje sin emoción, y el Rol está más que facultado para generar dicha emoción.

IV. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

Para poder destacar en cualquier sector hay dos caminos: ser el primero en llegar o bien innovar. Así, en el 99% de los casos será esencial trabajar la capacidad de hacer las cosas de manera diferente al resto. Una destreza muy vinculada con las habilidades



propias de la inteligencia emocional. Trabajaremos por proyectos, por grupos colaborativos donde potenciaremos el uso de la creatividad orientada a la innovación, en todas las áreas que componen la estructura del servicio.

V. GESTIÓN PERSONAL

Trabajar la marca personal sería el resultado de aplicar de una forma práctica las cuatro herramientas anteriores en la carrera de desarrollo personal y profesional de una persona concreta. A través del autoconocimiento, la focalización de objetivos y las habilidades comunicativas, toda persona puede dejar una huella o recuerdo positivo en la mente de los demás y lograr, de este modo, grandes oportunidades. Podríamos definirlo como la estrategia para potenciar los talentos y aprender a comunicarlos con eficacia con el fin de alcanzar nuestras metas o sueños.

ORGANIZACIÓN DEL CAMPUS DE VERANO:

NUESTRO EQUIPO PEDAGÓGICO: Se esfuerza en encontrar estímulos de aprendizaje permanentes para nuestros niños y niñas y lo cristalizamos en unas PROGRAMACIONES que no dejan nada sin revisar, donde la educación está planificada, cuidada y bien servida. **COMPOSICIÓN DEL SERVICIO y ESTRUCTURA DIARIA:**

Mostramos un cuadro de partida con propuesta de todas las actividades relacionadas distribuidas en 4 grupos de edad:



CAMPUS TALENT019 MARBELLA

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 1	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
6-8 AÑOS	9:00	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO DE ARQUEOLOGÍA
	10:00	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO DE ARQUEOLOGÍA
	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	OCIO Y CLUB LECTURA	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	13:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	OCIO Y CLUB LECTURA	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	14:00	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 2	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
6-8 AÑOS	9:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	OCIO Y CLUB LECTURA	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	10:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	OCIO Y CLUB LECTURA	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO DE ARQUEOLOGÍA
	13:00	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO DE ARQUEOLOGÍA

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 3	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
9-11 AÑOS	9:00	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EMPRENDIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	10:00	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EMPRENDIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA	EMPRENDIMIENTO



	13:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA	EMPENDIMIENTO
--	-------	------------------------------	-------------------	------------------------------	---------------------	---------------

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 4	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
12-15 AÑOS	9:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	TALLER DE ROL	TALLER DE ROL
	10:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	TALLER DE ROL	TALLER DE ROL
	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EMPENDIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	13:00	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	EMPENDIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS

CAMPUS TALENTO19 ESTEPONA

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 1	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
6-8 AÑOS	9:00	PROYECTO ROBOTICA	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA
	10:00	PROYECTO ROBOTICA	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA
	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	13:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	14:00	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA	ENTREGA

		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 2	8:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
9-11 AÑOS	9:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS
	10:00	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	EVAD ARTE 3D, DISEÑO DE JUEGOS	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS



	11:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
	12:00	PROYECTO ROBOTICA	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA
	13:00	PROYECTO ROBOTICA	ENRIQUECIMIENTO	PROYECTO ROBOTICA	PROYECTO CIENCIAS DIVERTIDAS	OCIO Y CLUB LECTURA

PERIODO DE REALIZACIÓN: El campamento de verano se celebrará, en los días de vacaciones escolares, que comprende el mes de julio en los dos periodos siguientes:

1. Primera quincena de julio: Periodo comprendido entre el día 1/7/2019 al 12/7/2019.
2. Segunda quincena de julio: Periodo comprendido entre el día 15/7/2019 al 26/7/2019.

HORARIO: Las actividades tendrán lugar de lunes a viernes en horario de 9:00 a 14:00 horas. Cabrá la opción, una vez se apruebe el presente proyecto se valorará la contratación de un servicio externo de comedor o catering. Dispondremos de un servicio de aula matinal desde las 08:00 hasta las 09:00 y desde las 14:00 hasta las 15:00.

DESTINATARIOS: Podrán inscribirse todos los menores con edades comprendidas entre 6 y 12 años. Y un grupo especial de 13 a 15 que se trabajará a demanda y con horario y actividades específicos. El número de plazas ofertadas está en función de la idoneidad del espacio seleccionado.

Se organizarán grupos por edades, dependiendo el número de grupos a crear de las edades de los/las participantes. En cualquier caso, los tramos de edad serán: a. Niños y niñas con edades comprendidas entre los 6 y los 8 años. b. Niños y niñas con edades



comprendidas entre los 9 y los 11 años. c. Niños y niñas con edades comprendidas entre los 12 y los 13 años. d. Grupo especial de 14 a 15 años.

LUGAR DE REALIZACIÓN: En el CEIP Colegio Valdeolletas de Marbella y en el Centro Social de ACM en Estepona.

PRECIO: Adjuntamos los precios del Campus por cada quincena con los descuentos previstos por segundo o tercer hermano:

SOCIO ACM MARBELLA Y ESTEPONA:	180 EUROS.
SOCIO ACM MARBELLA Y ESTEPONA:	160 EUROS (SEGUNDO HERMANO)
SOCIO ACM MARBELLA Y ESTEPONA:	140 EUROS (TERCER HERMANO)
NO SOCIO:	220 EUROS.
NO SOCIO:	200 (SEGUNDO HERMANO)
NO SOCIO:	180 (TERCER HERMANO)

METODOLOGÍA

La metodología está orientada en proporcionar a ese clima familiar y agradable que permita que el aspecto lúdico y recreativo conviva con los matices educativos y de aprendizaje de las diferentes actividades. Evitaremos los esquemas excesivamente rígidos y rutinarios apostando por una mayor flexibilidad, aunque, por supuesto, con una base definida de orden y control.



El acercamiento de la relación entre el monitor y el niño o la niña, será otro de los elementos importantes, con ello conseguiremos que reine un clima de confianza y cariño mutuo que después se reflejará en la dinámica general de la Escuela de Verano. La alegría y el dinamismo son conceptos básicos en el estilo que le daremos a las actividades que se realizarán.

Por último, y no menos importante, el grado de unión y compenetración del grupo de monitores que lleva trabajando bastantes años en el mundo de los campamentos y la educación, contando con un equipo de personas que han desarrollado todo tipo de proyectos, posibilitará la implementación de las ideas y propuestas de la presente metodología. Será un equipo que ya ha trabajado con ellos en sus talleres de invierno, los conocen, se respetan y es un clave del éxito del programa.

El equipo estará coordinado por la dirección académica del campamento que enlazará con sentido educativo las diferentes áreas.

RECURSOS HUMANOS

En este punto vamos a identificar las personas que serían necesarias para llevar a cabo el proyecto y cada una de sus actividades. Por ello, procederemos a distribuir las distintas funciones y tareas, identificando las actividades y las personas responsables de su realización. Contamos para ello, con profesionales de la educación y la animación en el tiempo libre, que cuentan con amplia experiencia en actividades lúdico-educativas, así como profesionales con una trayectoria en la gestión y coordinación de proyectos y personal propio dando cumplimiento expreso a la normativa vigente. La asociación será la encargada de la contratación de la empresa o empresas que desarrollen los talleres bajo su supervisión técnica.

MATERIALES



En cuanto a los materiales, cada empresa todos los necesarios para realizar las actividades programadas para todo el periodo en que se realizará el servicio, así como el equipamiento que se precise para desarrollar el servicio de forma adecuada a excepción del mobiliario necesario en las instalaciones como aulas, mesas, sillas, tomas de corriente...

EVALUACIÓN

Con todo, en el mismo afán de mejora permanente que guía nuestra acción, al término de Campus de Verano emplearemos un cuestionario, diseñado por Ludociencia, que será un Modelo de Evaluación que nos permitirá, a través de una sistemática obtención de datos relevantes, la elaboración de una información pertinente y muy útil para nuestra acción. Los padres podrán evaluar todos los aspectos principales de la Escuela de Invierno al tiempo que podrán dejar constancia escrita de sus propias impresiones y las de sus hijos.

El cuestionario que se empleará estará diseñado para evaluar los diferentes aspectos que componen el desarrollo de la Escuela de Invierno, tales como: contenidos, gestión, personal...

PRIVACIDAD Y PROTECCION DEL MENOR

Se dará cumplimiento a lo previsto en la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales y de más normas de aplicación.

CALIDAD, SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL



Para contar con la debida cobertura en el desarrollo de las actividades que componen el servicio objeto de esta propuesta contará con el Seguro de Responsabilidad Civil correspondiente en el desarrollo de las normas de aplicación.

En Marbella a marzo de 2019.

ACM MARBELLA, SAN PEDRO ALCÁNTARA Y ESTEPONA