

ESCUELAS AGRUPACIÓN DEPORTIVA ADESO

CURSO 2026/2027

ESCUELAS DEPORTIVAS

AJEDREZ



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Trabajar la reflexión, planificación y toma de decisiones.
 - ✓ Manejar la geografía del tablero.
 - ✓ Conocer el reglamento general del Ajedrez.
 - ✓ Iniciar y desarrollar jugadas elementales.
-

ATLETISMO



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Adquirir una adecuada técnica de carrera.
 - ✓ Desarrollar progresivamente las cualidades físicas básicas.
 - ✓ Aumentar la amplitud de movimientos de articulaciones (movilidad articular) y elasticidad muscular.
 - ✓ Rentabilizar habilidades básicas: desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos.
 - ✓ Desarrollar la coordinación dinámica general.
-

BÁDMINTON



Dirigido a alumnos **a partir de 3º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Trabajar en los conceptos básicos: Reglamento, forma de coger la raqueta...
- ✓ Trabajar en las técnicas básicas: Saque, lanzar la pluma, desplazamientos...
- ✓ Mejorar la coordinación corporal a través de juegos y competiciones.
- ✓ Practicar la concentración y la agilidad.

BALONCESTO



Dirigido a alumnos de **a partir de 1º de primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar la coordinación-óculo manual y coordinación dinámica general.
 - ✓ Iniciarse en los fundamentos individuales del baloncesto: bote, pase y tiro.
 - ✓ Aprender y aceptar las normas del juego y disciplina de equipo.
-

ENTRENAMIENTO FUNCIONAL



Dirigido a alumnos **a partir de 5º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Mejorar la condición física general y específica.
 - ✓ Aprendizaje en introducción a la técnica de ejercicios de fuerza.
 - ✓ Crear hábitos saludables, basados en el deporte y actividad física.
 - ✓ Trabajar los diferentes grupos musculares adquiriendo hábitos y conocimientos para las rutinas diarias.
-

ESCALADA



Dirigido a alumnos **de 1º a 6º de Primaria**

OBJETIVOS (alumnos de 1º a 3º de Primaria):

- ✓ Desarrollar la psicomotricidad del niño.
- ✓ Familiarización con el medio y los elementos básicos de la escalada.
- ✓ Desarrollar habilidades motrices generales como el equilibrio y la lateralidad y específicas de trepa y escalada.
- ✓ Ayudar a otros compañeros favorece en el desarrollo de las habilidades sociales.

OBJETIVOS (alumnos de 4º a 6º de Primaria):

- ✓ Conocer las técnicas de agarre y apoyo
- ✓ Aprender técnicas de cabuyería.
- ✓ Buscar soluciones ante obstáculos que vayan encontrando.
- ✓ Fomentar capacidades como la agilidad, la fuerza y el equilibrio.
- ✓ Promover la superación personal y la motivación del niño

GIMNASIA RÍTMICA

Dirigido a alumnos **a partir de 4 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Iniciar y desarrollar las cualidades físicas, potenciando la flexibilidad y coordinación.
- ✓ Trabajar los elementos específicos: equilibrios, saltos, flexibilidad y giros.
- ✓ Conocer y aprender a trabajar los aparatos de Gimnasia Rítmica: Pelota, aro, ma-zas, cinta, cuerda...
- ✓ Aprender los elementos acrobáticos: volteretas y pinos.
- ✓ Fomentar los ejercicios de creación de rutinas.

INICIACIÓN GIMNASIA ACROBÁTICA

Dirigido a alumnos **de 4 y 5 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Descubrir la Gimnasia Acrobática y Trampolín a través del juego, desarrollando el gusto por la actividad física.
- ✓ Aprender habilidades motrices básicas como saltar, girar, equilibrarse rodar y desplazarse de diferentes formas.
- ✓ Desarrollar la coordinación, la flexibilidad, el equilibrio y la conciencia corporal mediante actividades adaptadas a su edad.
- ✓ Fomentar la confianza en sí mismos, la autonomía y respeto a los demás en un entorno lúdico y seguro.

GIMNASIA ACROBÁTICA Y TRAMPOLÍN

Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Aprender las habilidades gimnásticas básicas adaptadas a cada edad: desplazamientos, saltos, giros, equilibrios, volteretas e inversiones.
- ✓ Desarrollar progresivamente la fuerza, la flexibilidad, la coordinación, el equilibrio y la conciencia corporal.
- ✓ Conocer y practicar los fundamentos de la Gimnasia Acrobática mediante figuras de pareja, trío y grupales, fomentando la confianza y la cooperación.
- ✓ Aprender a utilizar de forma segura los diferentes aparatos y materiales específicos de trampolín y gimnasia acrobática, como airtrack, cama

elástica y minitramp.

- ✓ Favorecer la creatividad y la expresión corporal mediante la creación de ejercicios , montajes y coreografías adaptadas a cada nivel.
- ✓ Fomentar valores como el respeto, la disciplina, el esfuerzo, el compañerismo y el trabajo en equipo.

IDECO



Dirigido a alumnos **de 4 y 5 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Aprender el esquema corporal.
- ✓ Conocer de forma progresiva los deportes (fútbol y baloncesto).
- ✓ Aprender los aspectos técnicos y orientación espacial.
- ✓ Desarrollar las habilidades motrices: Lanzamientos, saltos, giros...
- ✓ Promover por medio del juego la relación, cooperación y comprensión en el aprendizaje a deportes colectivos

JUDO



Dirigido a alumnos **a partir de 4 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Conocer las técnicas básicas del judo.
- ✓ Desarrollar las cualidades físicas básicas.
- ✓ Conocer el esquema corporal y control postural.
- ✓ Iniciar la competición con compañeros y en competiciones externas con otros clubs y colegios.
- ✓ Conocer y trabajar los distintos desplazamientos y posicionamiento en el tatami.
- ✓ Conocer el reglamento específico del judo

KÁRATE



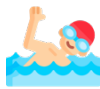
Dirigido a alumnos **Desde 4 años a 6º de primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Consolidar el equilibrio estático y desarrollar el equilibrio dinámico a través de las técnicas de katas.
- ✓ Descubrir las posibilidades de movimiento del eje corporal y sus segmentos.

- ✓ Desarrollar la coordinación y consolidar el uso de las nociones espaciales, su combinación y adaptar el movimiento a ellas.
 - ✓ Mejorar la coordinación de las formas básicas de desplazamientos a través de técnicas por parejas
 - ✓ Aprender a aceptar las normas y el resultado como elementos del propio juego
 - ✓ Reconocer los diferentes roles y sobre todo valores sociales (amistad, compañerismo, esfuerzo para conseguir objetivos....)
 - ✓ Tomar conciencia de la simetría corporal.
 - ✓ Lograr dominio en la coordinación y desarrollo del movimiento
 - ✓ Ejecutar con musicalidad los movimientos
 - ✓ Fortalecer los músculos y mejorar la flexibilidad
 - ✓ Mejorar la concentración y la memoria
-

NATACIÓN



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Adquirir autonomía para desenvolverse en el agua sin peligro para la vida.
 - ✓ Aprender contenidos elementales de habilidades acuáticas básicas (desplazamientos, giros, saltos y lanzamientos) y técnicas de nado.
 - ✓ Iniciar la práctica de otras modalidades acuáticas: waterpolo, salvamento y socorrismo, natación sincronizada...
 - ✓ Vivenciar la actividad física en el medio acuático con sentido lúdico, tanto si se realiza de forma individual como colectiva.
-

PADEL



Dirigido a alumnos **a partir de 4 años.**

OBJETIVOS - NIVEL INICIACIÓN:

Este nivel es para alumnos que golpean ocasionalmente la bola, no tienen control del golpe y no conocen los golpes esenciales:

- ✓ Introducción y cambio de empuñaduras de derecha y revés.
- ✓ Definir preparación, punto de impacto y terminación en golpes de fondo.
- ✓ Conocer el punto de impacto y terminación de globo, volea y remate.
- ✓ Aprender el juego de defensa, ataque y contraataque.
- ✓ Realizar rebotes en pared básicos (fondo, lateral y dobles paredes), saque y resto.
- ✓ Práctica regular de puntos entre alumnos (especialmente en el tercer

trimestre)

OBJETIVOS - NIVEL PERFECCIONAMIENTO:

Este nivel es para alumnos que golpean siempre la bola con un control y mantenimiento regular del golpe, conociendo los movimientos esenciales:

- ✓ Consolidar golpes de fondo con y sin pared e iniciación de golpes especiales
- ✓ Consolidar empuñaduras derecha y revés (añadir efectos, trabajo pies y desplazamiento).
- ✓ Progresión juego contraataque (aproximación y subida a la red).
- ✓ Consolidar la volea y remate e inclusión de ejercicios entre alumnos.
- ✓ Trabajo de parejas en defensa, ataque y contraataque.
- ✓ Práctica habitual de juegos con peloteo con y sin servicio

OBJETIVOS - NIVEL AVANZADO:

Este nivel es para alumnos que golpean y dirigen siempre la bola manteniendo un peloteo con golpes esenciales de forma constante, y tienen conocimiento táctico y experiencia mínima en partidos:

- ✓ Practicar golpes esenciales y de peloteo entre alumnos.
- ✓ Perfeccionar desplazamientos, posición de ataque, defensa y contraataque.
- ✓ Realizar ejercicios de volea entre alumnos, remate y bandeja.
- ✓ Dominar servicio y resto.
- ✓ Práctica regular de juegos con y sin saque incorporando estrategia.

PATINAJE



Dirigido a alumnos **a partir de 4 años.**

* Los objetivos por grupos son orientativos puesto que las edades no son tan importantes como las capacidades de los niños.

OBJETIVOS - GRUPO 5 AÑOS:

- ✓ Practicar a andar con los patines y poco a poco a deslizar.
- ✓ Aprender a estar solo con los patines y desplazarse de manera independiente.
- ✓ Mantener el equilibrio sin tener que estar agarrado a nada ni nadie para ello.

Estos tres objetivos dependen de las habilidades motoras de cada alumno y de la capacidad de aprendizaje, sin obligarles a realizar ningún esfuerzo para no fomentar el miedo o sus frustraciones por no conseguir los objetivos. Se les deja libertad para realizar los ejercicios a su ritmo.

OBJETIVOS - GRUPO 6 - 10 AÑOS:

- ✓ Aprender a ponerse y quitarse los patines y las protecciones.
- ✓ Lograr la correcta posición para patinar, no solo para mantener

el equilibrio sinopara evitar lesiones y dolores de espalda, rodillas y tobillos.

- ✓ Dar zancadas seguras sobre un patín consiguiendo el equilibrio.
 - ✓ Aprender a realizar una caída segura hacia delante para que los alumnos pierdan el miedo a caerse y lo hagan cuando se sientan inseguros. No es doloroso porque llevan protecciones.
 - ✓ Frenar, se les enseña varias formas de frenar, desde la más simple hasta la más efectiva.
-

PICKLEBALL



Dirigido a alumnos **a partir de 3º de primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Realizar el saque con bote y sin bote.
 - ✓ Aprender y conocer el golpeo del "Dink".
 - ✓ Saber diferenciar las distintas zonas de la pista: zona de no volea, cuadro de servicio...
 - ✓ Ejecutar los diferentes golpes en el pickleball: derecha, revés, volea.
 - ✓ Conocer la regla del doble bote y aplicarla en partidos.
-

TECNIFICACIÓN FÚTBOL



Dirigido a alumnos **a partir de 1º Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Disfrutar y aprender la práctica del fútbol transmitiendo valores educativos y compañerismo.
 - ✓ Conocer y comprender las diferentes acciones técnicas fundamentales: individuales y colectivas, ofensivas y defensivas.
 - ✓ Aprender a jugar en situaciones reales de juego y espacios reducidos.
-

TECNIFICACIÓN DE PORTEROS

Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria**



OBJETIVOS:

- ✓ Aprendizaje de conceptos técnicos como saque con el pie, con la mano, bloques despejes y caídas.
- ✓ Colocación y desplazamientos en las distintas fases del juego.
- ✓ Desarrollo de diferentes aspectos físicos esenciales como la agilidad, coordinación, fuerza, pliometría y velocidad.

TENIS



Dirigido a alumnos **a partir de 5 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar la coordinación dinámica general, coordinación óculo – manual y la percepción espacial y temporal.
 - ✓ Conocer y realizar los diferentes desplazamientos y posicionamiento en la pista.
 - ✓ Familiarizarse con el material y la pista.
 - ✓ Conocer los aspectos técnicos aplicándolos en ejercicios y juegos reales.
 - ✓ Adquirir conocimientos básicos del reglamento.
 - ✓ Fomentar el trabajo en grupo, cooperación, respeto, atención y motivación.
-

VOLEIBOL



Dirigido a alumnos **a partir de 3º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Conocer el reglamento general del voleibol.
 - ✓ Desarrollar los fundamentos técnicos: toque de dedos, toque de antebrazos, saque de mano baja, saque de mano alta y remate.
 - ✓ Desarrollar capacidades físicas de agilidad, velocidad, fuerza y coordinación.
 - ✓ Fomentar la cooperación y el juego en equipo
-

ZUMBA



Dirigido a alumnos **a partir de 3º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Mejorar la condición física.
- ✓ Aumentar la capacidad cardiovascular.
- ✓ Mejorar la coordinación a través de movimientos rítmicos con música.
- ✓ Tonificar, moldear y definir los músculos.
- ✓ Aumentar la flexibilidad y la amplitud de movimiento.
- ✓ Divertirse y disfrutar bailando.

ESCUELAS ARTÍSTICAS Y PSICOPEDAGÓGICAS

BAILE MODERNO



Dirigido a alumnos **a partir de 1º Primaria.**

OBJETIVOS

- ✓ Controlar la correcta colocación del cuerpo
- ✓ Lograr dominio en la coordinación y desarrollo del movimiento
- ✓ Ejecutar con musicalidad los movimientos
- ✓ Fortalecer los músculos y mejorar la flexibilidad
- ✓ Mejorar la concentración y la memoria
- ✓ Crear vínculos con otros niños
- ✓ Liberar tensiones y aumentar la autoestima y confianza en uno mismo

*En las actividades: Baile moderno, danza española y ballet clásico, podéis contactar con Marta (659 95 07 31) para resolver cualquier duda.

BALLET CLÁSICO



Dirigido a alumnos **a partir de 4 años.**

OBJETIVOS:

- ✓ Controlar la correcta colocación del cuerpo.
- ✓ Lograr dominio en la coordinación y desarrollo del movimiento
- ✓ Ejecutar con musicalidad los movimientos
- ✓ Fortalecer los músculos y mejorar la flexibilidad
- ✓ Mejorar la concentración y la memoria
- ✓ Crear vínculos con otros niños
- ✓ Liberar tensiones y aumentar la autoestima y confianza en uno mismo

*En las actividades: Ballet clásico, danza española y baile moderno, podéis contactar con Marta (659 95 07 31) para resolver cualquier duda.

DANZA ESPAÑOLA



Dirigido a alumnos **Desde 1º de Primaria hasta 2º de secundaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Controlar la correcta colocación del cuerpo
- ✓ Lograr dominio en la coordinación y desarrollo del movimiento
- ✓ Ejecutar con musicalidad los movimientos
- ✓ Fortalecer los músculos y mejorar la flexibilidad
- ✓ Mejorar la concentración y la memoria
- ✓ Crear vínculos con otros niños
- ✓ Liberar tensiones y aumentar la autoestima y confianza en uno mismo

*En las actividades: Danza española, ballet clásico y baile moderno, podéis contactar con Marta (659 95 07 31) para resolver cualquier duda.

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES E INTELIGENCIA EMOCIONAL



Dirigido a alumnos **desde 4 años hasta 6º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollo la comunicación, interacción social y cohesión grupal.
- ✓ Aprender a cooperar y compartir.
- ✓ Desarrollar la comunicación e interacción social: Escucha activa, dialogar y tomar decisiones, expresar sentimientos positivos, autoafirmación y búsqueda de alternativas; fomentar la colaboración, autovaloración, actitudes pro sociales y capacidad de regulación y gestión emocional.
- ✓ Aprender dinámicas cooperativas: Juegos prosociales, cooperativos y creativos que estimulan la ayuda mutua para contribuir a un fin común o meta de grupo.
- ✓ Fomentar relaciones sociales constructivas: Aprender a compartir y relacionarse con los demás de forma empática y comunicativa, mejorando la autoestima, el respeto por el otro y la solución de conflictos de forma divertida.
- ✓ Desarrollo afectivo – emocional: Expresión y control emocional a través de dramatización, técnicas de relajación, música, movimiento, lenguaje verbal y no verbal.
- ✓ Desarrollo de la creatividad: Inventar y crear historias, ejercitar la imaginación y la originalidad, flexibilidad, expresividad verbal y gráfica.
- ✓ Desarrollo cognitivo: Atención – concentración, memoria,

capacidad de planificar y organizar, ser reflexivo, desarrollar el pensamiento simbólico y lenguaje.

ESTIMULACIÓN COGNITIVA



Dirigido a alumnos **de 4 y 5 años de edad.**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar competencias cognitivas. Atención (auditiva, conjunta, sostenida y selectiva), memoria (verbal y visual), lenguaje (comprensivo y expresivo), razonamiento (verbal y perceptivo), percepción y representación mental, y capacidad de memoria. Integración del esquema corporal y comprensión de conceptos abstractos (espaciales, de cantidad, expresión de sentimientos y necesidades).
- ✓ Desarrollar el pensamiento simbólico y la creatividad: Estimular el desarrollo de las funciones visoperceptivas y de la representación mental y el pensamiento simbólico. Lenguaje gestual y corporal, lenguaje emocional y lenguaje oral expresivo y comprensivo.
- ✓ Mejorar las funciones ejecutivas: Estrategias de planificación, autoinstrucciones y seguimiento de órdenes. Búsqueda de alternativas. Solución de problemas. Autorregulación y autocontrol (anticipaciones, refuerzo positivo, tiempos de espera y tolerancia a la frustración). Aprender a ser reflexivos para seguir los pasos adecuados en la consecución de un objetivo.

JUEGOS DEL LENGUAJE



Dirigido a alumnos **de 1º a 4º de Primaria**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar una conciencia léxica.
- ✓ Desarrollar la sensibilización a la rima y conciencia silábica y fonológica.
- ✓ Favorecer la discriminación auditiva de fonemas.
- ✓ Fomentar el enriquecimiento léxico y semántico.
- ✓ Realizar la conversión fonema-grafema (escritura) y grafema-fonema (lectura).
- ✓ Entrenar la ortografía natural, arbitraria y reglada.
- ✓ Adquirir el patrón motor de las grafías.
- ✓ Mejorar la grafomotricidad y comprensión lectora y fluidez lectora.

MANUALIDADES



Dirigido a alumnos **a partir desde 4 años hasta 2º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar la creatividad y el trabajo cooperativo y estimular la imaginación.

- ✓ Trabajar capacidades de percepción, atención, concentración, organización y expresión.
- ✓ Desarrollar y potenciar la psicomotricidad.
- ✓ Trabajar diferentes técnicas de expresión plástica

MÚSICA



Dirigido a alumnos **desde 4 años hasta 2º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Reconocer los timbres de los diferentes instrumentos musicales y escuchar todos los estilos de la historia de la música.
- ✓ Aprender canciones.
- ✓ Desarrollar el esquema corporal mediante juegos de movimiento y canciones y otras aptitudes artísticas relacionándolas con la música.
- ✓ Practicar con instrumentos musicales.
- ✓ Realizar juegos para desarrollar el oído y el sentido del ritmo.
- ✓ Aprender a diferenciar las distintas características musicales: intensidad, timbre, ritmo...

PIANO



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Motivar y desarrollar la afición por la música, por medio de la práctica pianística.
- ✓ Estimular y desarrollar las destrezas técnicas y las capacidades de interpretación.
- ✓ Valorar el carácter colectivo de la práctica musical y desarrollar las actitudes de respeto a los demás, tolerancia y aprecio al trabajo de otros.
- ✓ Desarrollar hábitos de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, de iniciativa personal, mostrar interés por el trabajo bien hecho, valorar el propio trabajo y aceptar las críticas.
- ✓ Potenciar el gusto por la audición musical y de este modo fomentar la cultura.

PINTURA



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Fomentar la creatividad y estimular la imaginación.
- ✓ Trabajar capacidades: Percepción, atención, concentración, organización, expresión.
- ✓ Desarrollar la psicomotricidad.
- ✓ Conocer los fundamentos básicos de la pintura: Formas, colores y luces.
- ✓ Iniciar o desarrollar, dependiendo del nivel, el manejo del lápiz, lápices de colores, rotuladores, carboncillo, ceras blandas, acuarelas y pintura acrílica.
- ✓ Conocer distintas técnicas pictóricas.

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO



Dirigido a alumnos **a partir de 3º de Primaria.**

* El Gabinete Psicopedagógico y Tutores de Primaria, seleccionan los alumnos para desarrollar su potencial intelectual, bienestar personal y vinculación social.

OBJETIVOS:

- ✓ Adquirir conocimientos cognitivos, sociales, éticos y emocionales a través de estrategias de pensamiento.
- ✓ Realizar actividades participativas y estimulantes para fomentar la motivación hacia el aprendizaje, desarrollo de las habilidades interpersonales y la práctica de la inteligencia emocional
- ✓ Fomentar el trabajo en equipo con compañeros de su mismo nivel y con sus mismas inquietudes, divertirse y disfrutar mediante el descubrimiento.

TEATRO



Dirigido a alumnos **a partir de 1º de Primaria.**

OBJETIVOS:

- ✓ Desarrollar la capacidad comunicativa del cuerpo y del gesto.
- ✓ Comunicar y expresar los sentimientos y las emociones.
- ✓ Perder el miedo a expresarse en público.
- ✓ Representar diferentes personajes, situaciones o acciones.
- ✓ Memorizar, aprender y representar el papel a desempeñar en una obra de teatro.

ESCUELAS TECNOLÓGICAS

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS I (PIXEL ART Y PROGRAMACIÓN VISUAL)



Dirigido a alumnos **de 3º y 4º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Taller de desarrollo de software centrado en las bases del pensamiento computacional. Los alumnos diseñan la estética retro de sus proyectos y programan la lógica de sus primeros juegos 2D.

OBJETIVOS:

- ✓ Dominar los fundamentos del pensamiento computacional (secuencias, bucles, condicionales y eventos) utilizando entornos interactivos de bloques como Scratch.
- ✓ Diseñar de forma creativa personajes, fondos y animaciones aplicando técnicas de dibujo Pixel Art en plataformas de edición web.
- ✓ Comprender la lógica interna de un videojuego de forma estructurada analizando colisiones, sistemas de puntuación, pantallas de inicio y condiciones de victoria o derrota.
- ✓ Iniciarse en la creación de videojuegos de corte arcade clásico en 2D a través del entorno MakeCode Arcade.
- ✓ Desarrollar la capacidad de análisis y resolución de problemas lógicos mediante el testeo y la depuración básica de errores en su código.

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS II (ENTORNOS 3D Y PROGRAMACIÓN DE CONSOLAS)



Dirigido a alumnos **de 5º y 6º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Salto cualitativo que conecta el código digital con el hardware físico y el diseño en tres dimensiones. Los alumnos programan juegos avanzados que prueban en consolas retro y modelan personajes de estética voxel.

OBJETIVOS:

- ✓ Programar videojuegos lógicos avanzados utilizando el motor web MakeCode Arcade, implementando físicas de juego, mapas de juego avanzados y múltiples niveles.
- ✓ Vincular el desarrollo de software con el hardware físico transfiriendo y testeando sus propios códigos directamente en la consola física Retro Arcade de Micro:bit.
- ✓ Modelar de forma intuitiva personajes, objetos y escenarios en tres dimensiones con estética voxel (estilo Minecraft o Roblox) utilizando

- ✓ herramientas de diseño como Blockbench, Roblox Studio o Tinkercad.
 - ✓ Integrar habilidades de diseño espacial y planificación arquitectónica interactiva dentro del entorno Minecraft.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo mediante la distribución de roles reales del sector (diseño de niveles, programación de dinámicas y control de calidad).
 - ✓ Recurso de aula: Demostración de programación física en Vídeo: Consola Arcade con Micro:bit.
-

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D



Dirigido a alumnos **de 1º y 2º de Secundaria.**

DESCRIPCIÓN: Taller de diseño y modelado digital tridimensional y uso de tecnologías de fabricación aditiva para idear, preparar y materializar piezas reales.

OBJETIVOS:

- ✓ Conocer y dominar las herramientas de diseño asistido por ordenador (CAD) basadas en web de forma intuitiva (Tinkercad).
 - ✓ Navegar y orientarse con soltura espacial manejando los tres ejes cartesianos del entorno virtual (X, Y, Z).
 - ✓ Comprender el flujo de trabajo de la fabricación aditiva: desde el bocetado en papel y el modelado digital hasta el laminado (slicing) previo a la impresión.
 - ✓ Desarrollar la capacidad de abstracción para diseñar piezas funcionales, encajables y mecánicas respetando medidas y tolerancias reales.
 - ✓ Analizar el impacto y las aplicaciones cotidianas de la tecnología 3D en campos como la medicina, ingeniería, arte y sostenibilidad.
-

LEGO WeDo / ROBÓTICA INICIACIÓN



Dirigido a alumnos **de 1º y 2º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Primer contacto manipulativo con la robótica y el pensamiento computacional mediante la construcción física de modelos y la programación iconográfica elemental.

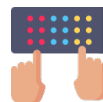
OBJETIVOS:

- ✓ **Iniciarse** en la robótica y la resolución de retos tecnológicos de forma lúdica y adaptada a su madurez.
- ✓ **Desarrollar** la motricidad fina y la visión espacial mediante el montaje guiado

de engranajes, poleas, ejes y sensores de movimiento.

- ✓ **Comprender** la relación causa–efecto utilizando entornos de programación visual basados en bloques de colores e iconos sencillos.
 - ✓ **Estimular** la creatividad y la expresión personal diseñando modificaciones y mejoras únicas para cada prototipo construido.
 - ✓ **Aprender** a trabajar en parejas, asumiendo de forma equitativa los roles de constructor y programador.
-

MECANOGRAFÍA DIGITAL



Dirigido a alumnos **a partir de 5º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Taller interactivo de escritura al tacto estructurado para que los alumnos aprendan a utilizar correctamente el teclado de forma ágil y fluida mediante un entorno interactivo autoadaptativo.

OBJETIVOS:

- ✓ **Conocer** la distribución del teclado estándar (QWERTY) y asimilar la posición inicial de referencia para cada dedo en la fila guía.
 - ✓ **Aprender** y consolidar hábitos posturales correctos frente al ordenador para garantizar la ergonomía e higiene postural frente a pantallas.
 - ✓ **Desarrollar** la memoria táctil y la automatización muscular para mecanografiar de forma fluida sin necesidad de mirar visualmente el teclado físico.
 - ✓ **Aumentar** de forma progresiva tanto la precisión como la velocidad de escritura (pulsaciones por minuto) a través de dinámicas de superación individual.
 - ✓ **Utilizar** de manera autónoma, ágil y eficaz el teclado como herramienta vehicular indispensable en su desarrollo académico y digital presente y futuro.
-

MINECRAFT I (GEOMETRÍA Y CONSTRUCCIÓN CREATIVA)



Dirigido a alumnos **de 1º y 2º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Taller manipulativo en entorno virtual tridimensional enfocado en la asimilación de formas, proporciones y visión espacial jugando en equipo.

OBJETIVOS:

- ✓ Asimilar conceptos geométricos básicos (líneas, planos, figuras bidimensionales y cuerpos tridimensionales) mediante la colocación de bloques.
- ✓ Desarrollar la orientación y el posicionamiento en el espacio tridimensional virtual.
- ✓ Aprender a seguir pautas de diseño y planos sencillos para la recreación de

- ✓ objetos reales y figuras pixeladas en tres dimensiones.
- ✓ Fomentar la cooperación, la ayuda mutua y el respeto por las construcciones y el trabajo de los compañeros de aula.
- ✓ Promover hábitos saludables de ciudadanía digital y normas básicas del juego respetuoso en red.

MINECRAFT II (INGENIERÍA VIRTUAL Y REDSTONE)



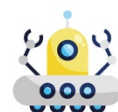
Dirigido a alumnos **de 3º y 4º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN: Uso avanzado del entorno virtual como laboratorio de ingeniería y lógica aplicada, donde los alumnos planifican infraestructuras a gran escala y automatizan sistemas complejos.

OBJETIVOS:

- ✓ Diseñar y recrear de forma cooperativa monumentos históricos, entornos reales y estructuras arquitectónicas respetando escalas, medidas y proporciones.
- ✓ Introducir nociones de electrónica lógica y automatización de sistemas mediante circuitos de energía virtuales (sistemas de Redstone).
- ✓ Comprender el funcionamiento de interruptores, repetidores y puertas lógicas simples aplicados a la automatización de compuertas, transportes y granjas virtuales.
- ✓ Planificar proyectos complejos de construcción en equipo mediante el reparto equitativo de tareas y roles de diseño.
- ✓ Desarrollar la resolución pacífica de conflictos y la organización espacial dentro de un espacio cooperativo.

ROBÓTICA MAKER I (PEQUEÑOS INVENTORES)



Dirigido a alumnos **de 3º y 4º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN

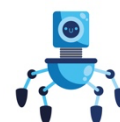
- ✓ Inmersión activa en el mundo de la programación física, combinando la versatilidad de la placa Micro: bit, la robustez de la mecánica y materiales de reciclaje ordinario. Los alumnos construyen y dotan de comportamiento autónomo a pequeños inventos y robots interactivos de forma lúdica y experimental.

OBJETIVOS:

- ✓ Iniciarse en el uso del hardware abierto y la electrónica interactiva utilizando la pantalla LED, botones y sensores integrados (movimiento y temperatura) de la placa Micro:bit V2.
- ✓ Comprender principios básicos de mecánica (engranajes, poleas, palancas y ejes) utilizando piezas técnicas compatibles con LEGO para la transmisión de movimiento.

- ✓ Fomentar la cultura "Maker" y el desarrollo sostenible construyendo las carcasas y estructuras físicas de los robots combinando piezas técnicas con materiales reciclados cotidianos (cartón, envases, varillas).
- ✓ Programar comportamientos condicionales por bloques (MakeCode) para que el robot interactúe y reaccione de forma autónoma según las variables del aula.
- ✓ Favorecer la resiliencia y la perseverancia frente al fallo de diseño, aprendiendo a identificar si un problema es de ensamblaje físico o de lógica de programación.
- ✓ Recurso de aula: Demostración de robótica aplicada en Vídeo: Proyecto Wukong + LEGO.

ROBÓTICA MAKER II (INGENIERÍA, DOMÓTICA Y 3D)



Dirigido a alumnos **de 5º y 6º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN:

- ✓ Taller de robótica avanzada enfocado en la electrónica, la domótica y la fabricación. Los alumnos/as trabajan sobre la estación integrada edu: bit, diseñan y fabrican piezas en 3D a medida para sus proyectos y aprenden a programar mandos inalámbricos para controlar sus robots móviles con la placa de expansión Wukong y Micro:bit.

OBJETIVOS:

- ✓ Dominar el conexionado de actuadores complejos (servomotores, luces LED RGB, potenciómetros y zumbadores) combinando Micro:bit con la estación de experimentación edu:bit.
- ✓ Integrar la fabricación aditiva en la robótica, utilizando el diseño e impresión 3D (Tinkercad) para modelar y fabricar de forma real piezas a medida, acoples para motores o carcasas únicas para sus invenciones.
- ✓ Programar y calibrar el mando de control inalámbrico Joystick:bit utilizando la radiofrecuencia para teledirigir prototipos en dinámicas de misiones y retos cooperativos en clase.
- ✓ Desarrollar proyectos orientados a la domótica y al Internet de las cosas (IoT), aprendiendo a programar automatismos inteligentes para la optimización y control de recursos.
- ✓ Trabajar bajo dinámicas de proyectos reales, asumiendo roles profesionales rotatorios (ingeniería de cableado, diseño mecánico 3D y desarrollo de código) y exponiendo el proyecto final ante la clase.

IA LAB JUNIOR (TALLER DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SISTEMAS INTELIGENTES)



Dirigido a alumnos **de 5º y 6º de Primaria.**

DESCRIPCIÓN:

- ✓ Un espacio de experimentación práctica donde los alumnos/as descubren las reglas del juego de la tecnología del futuro. De forma totalmente visual y en un entorno 100% seguro y local (sin almacenamiento de datos ni

registro de rostros), aprenderán la lógica básica detrás del aprendizaje automático para aplicarlo en retos del mundo real.

OBJETIVOS:

- ✓ Comprender el aprendizaje automático: Descubrir de forma intuitiva cómo una máquina aprende y busca patrones a partir de los datos que le proporcionamos.
 - Ejemplo práctico: Enseñar a un algoritmo a clasificar e identificar dibujos rápidos (como diferenciar un sol de una luna).
- ✓ Entrenar modelos de sonido y texto: Aprender a recopilar, limpiar y estructurar información para entrenar un cerebro informático utilizando de forma controlada el micrófono para entradas de audio locales o palabras clave.
 - Ejemplo práctico: Crear un clasificador ecológico que identifique sonidos o comandos de voz específicos grabados en el aula.
- ✓ Iniciación a la automatización física: Conectar la lógica del software de IA con la acción física para entender la utilidad real de estas herramientas.
 - Ejemplo práctico: Programar un mecanismo que se active de forma automática únicamente cuando el algoritmo reconozca el comando de texto o de voz correcto.

IA LAB PRO (TALLER DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SISTEMAS INTELIGENTES)



Dirigido a alumnos **de 1º y 2º de Secundaria.**

DESCRIPCIÓN:

- ✓ Taller para comprender y dominar las herramientas que lideran la transformación digital. Enfocado en la IA como el copiloto creativo y técnico del mañana, los alumnos/as pasarán de la teoría al diseño de sistemas autónomos, adquiriendo las competencias clave para comunicarse con los algoritmos y cuestionar la veracidad de la información en internet.

OBJETIVOS:

- ✓ Dominar la ingeniería de instrucciones (Prompt Engineering): Aprender a estructurar el lenguaje y dar instrucciones precisas para trabajar codo con codo con modelos lógicos.
 - Ejemplo práctico: Diseñar órdenes optimizadas para que un modelo de lenguaje nos ayude a depurar fallos en el código de nuestros propios videojuegos.
- ✓ Entender los sistemas autónomos: Comprender cómo la Inteligencia Artificial dota de toma de decisiones propia a las máquinas del mañana.
 - Ejemplo práctico: Configurar la lógica para que un robot o un vehículo autónomo decida su dirección y reaccione en tiempo real según los

Obstáculos que detecte su entorno.

- ✓ Desarrollar el pensamiento crítico y la ética digital: Aprender a gestionar la privacidad personal, identificar los sesgos de los datos y evaluar la fiabilidad de lo que vemos en la red.

- Ejemplo práctico: Jugar a los "detectives de datos" analizando deepfakes, imágenes manipuladas y noticias falsas

ANIMACIÓN / STOP MOTION



Dirigido a alumnos **de 3º a 6º de Primaria**

DESCRIPCIÓN:

- ✓ Actividad artística y técnica donde se fusiona el modelado físico y creación de historias con la tecnología digital de captura fotograma a fotograma

OBJETIVOS:

- ✓ **Aprender** las bases del lenguaje audiovisual mediante la elaboración de guiones gráficos (storyboards), tipos de encuadre, planos cinemáticos, ángulos de cámara y distribución de luz.
- ✓ **Desarrollar** la paciencia, la precisión motora fina y la planificación manipulando maquetas físicas y personajes (Lego o plastilina) fotograma a fotograma.
- ✓ **Aprender** el uso técnico de software de animación interactiva y el control físico de webcams en trípodes rígidos para garantizar la estabilidad absoluta del encuadre.
- ✓ **Introducirse** en la postproducción de vídeo básica maquetando la escena final, controlando el ritmo temporal de las imágenes e insertando créditos y efectos de sonido sencillos.

DRONES I (INICIACIÓN AL PILOTAJE)



Dirigido a alumnos **de 1º y 2º de Primaria**

DESCRIPCIÓN: Taller práctico enfocado en el aprendizaje de la navegación aérea mediante vehículos no tripulados en entornos controlados y seguros.

OBJETIVOS:

- ✓ Adquirir destrezas psicomotrices finas y una adecuada coordinación visomotora en el control de las aeronaves.
- ✓ Comprender los principios físicos elementales que permiten el vuelo (sustentación, gravedad, empuje y resistencia).
- ✓ Conocer y asimilar de forma práctica las normas básicas de seguridad, civismo y uso responsable de la tecnología aérea.
- ✓ Desarrollar la orientación y la visión espacial mediante la resolución de circuitos de obstáculos fijos y móviles.

- ✓ Fomentar la toma de decisiones rápidas y el trabajo colaborativo ante retos de precisión en equipo.

DRONES II (INGENIERÍA Y VUELO PROGRAMADO)



Dirigido a alumnos **de 3º a 6º de Primaria**

DESCRIPCIÓN: Salto cualitativo donde los alumnos van más allá del control manual. Aprenden a programar de forma autónoma misiones de vuelo integrando placas Micro:bit en kits de drones didácticos (como el ecosistema Air:bit), analizando datos de sensores en tiempo real.

OBJETIVOS:

- ✓ **Iniciarse** en la lógica de la programación de sistemas autónomos aéreos utilizando código por bloques.
- ✓ **Programar** planes de vuelo precisos estructurando variables físicas de altitud, dirección, guiñada (*yaw*) y alabeo (*roll*).
- ✓ **Comprender** el uso y lectura de sensores críticos integrados en la aeronave (giroscopio, barómetro y acelerómetro).
- ✓ **Aprender** a calibrar y solucionar problemas técnicos de aerodinámica y equilibrio físico en el propio dron de forma cooperativa.
- ✓ **Fomentar la** resiliencia y el método científico mediante el testeo, la identificación de fallos de telemetría y la depuración del código de vuelo
- ✓ Comprender los principios físicos elementales que permiten el vuelo (sustentación, gravedad, empuje y resistencia).
- ✓ Conocer y asimilar de forma práctica las normas básicas de seguridad, civismo y uso responsable de la tecnología aérea.
- ✓ Desarrollar la orientación y la visión espacial mediante la resolución de circuitos de obstáculos fijos y móviles.
- ✓ Fomentar la toma de decisiones rápidas y el trabajo colaborativo ante retos de precisión en equipo.

MATERIAL NECESARIO

PATINAJE

Deberán traer patines en línea de tres ruedas, coderas, rodilleras, muñequeras y casco, que podrán dejar en sus clases, para así no tener que llevárselo a casa diariamente.

Les pedimos que las alumnas de 4 y 5 años practiquen en casa el ponerse todo el material para así poder agilizar los comienzos de clase.

GIMNASIA RÍTMICA

Será obligatorio, a partir de 1º de primaria, el maillot, los leggings y una bolsa paraguadar todo y dejarla en clase. Deberán llevarla al pabellón los días que tienen clase para ponérselo.

El precio del maillot + leggings + bolsa es de 45€. Les mandaremos un formulario de inscripción a todas las alumnas/os inscritos en esta actividad para adquirir el pack a finales de septiembre.

Si disponen del pack no será necesario adquirir uno nuevo.

Las alumnas/os de 4 y 5 años no deberán comprar nada, realizarán la actividad en leotardos, dejando la faldita en el vestuario, o si lo prefieren se cambian en clase, dejando un pantalón de chándal (no es necesario que sea del colegio).

Las alumnas/os a partir de 3º de primaria, para poder competir en las competiciones organizadas durante el curso, deberán asistir los dos días a la escuela.

TENIS, PÁDEL Y PICKLEBALL

Nosotros les dejamos la raqueta o pala. No obstante, si alguien quiere traerse la suya de casa puede hacerlo, pero será el responsable de su cuidado.

BALLET CLÁSICO

El vestuario necesario son zapatillas y medias de ballet, maillot modelo libre. Los alumnos de 4 y 5 años de Danza iniciación, sólo utilizarán las zapatillas de Ballet y una faldita tipo tutú modelo libre.

BAILE MODERNO

El vestuario necesario es chándal y zapatillas de deporte.

KÁRATE

Los alumnos necesitarán un Karategi para las clases de kárate, deberán adquirirlo por cuenta propia y podrán solicitar el logo de Adeso Los Ángeles para planchar en el karategi. El precio son 12 euros. Les mandaremos un formulario de inscripción a todos los alumnos inscritos en esta actividad para adquirir el logo a finales de septiembre.

DANZA ESPAÑOLA

El vestuario necesario es falda de ensayo larga y zapatos de español. Maillot modelo libre

GIMNASIA TRAMPOLÍN

Para la escuela de trampolín los alumn@s deberán asistir con ropa cómoda, preferiblemente leggings/mallas.

Las alumnas a partir de 3º de Primaria, para poder competir en las competiciones organizadas durante el curso, deberán **asistir los dos días a la escuela.**

La licencia federativa anual tiene un coste aproximado de 25 euros (coste establecido por la Federación de Gimnasia artística y trampolín de Madrid)

TECNIFICACIÓN FÚTBOL

Deberán traer ropa cómoda y botas de fútbol.

JUDO

Será obligatorio el judogi, que se podrá adquirir a través de la Agrupación Deportiva con un coste de 39 euros. Este precio incluye también el logo de la Agrupación y el cinturón blanco. Los alumnos que tengan judogi de años anteriores no necesitan comprar uno nuevo. En el caso de tener el judogi pero sin el logo de la Agrupación, éste deberán adquirirlo por un coste de 12€ y plancharlo sobre el judogi.

Los alumnos de 4 y 5 años deberán dejar en el colegio únicamente la chaqueta marcada con nombre y curso, con el fin de adquirir el hábito de ponérselo antes de la sesión; el pantalón y cinturón lo dejarán en casa para poder utilizarlo en las competiciones.

También entregaremos una bolsa para poder llevar el judogi o la chaqueta. Los alumnos hasta 2º de primaria dejarán la bolsa en el pabellón, y desde 3º de primaria en adelante la dejarán en la clase. El precio de la bolsa es de 5 euros que se pasará con la cuota de las escuelas deportivas del primer trimestre. Si ya disponen de ella no es necesario adquirirla.

A partir de 4 y 5 años los alumnos deberán federarse para poder competir o realizar exhibiciones y poder ser examinados para obtener un grado o cinturón.

La licencia federativa anual tiene un coste aproximado de 40 euros anuales.

(coste establecido por la Federación de Judo de Madrid).

A partir del mes de febrero se realizará el examen de grado. Los alumnos adquieren un diploma de la Federación Madrileña de Judo y el kiu o pegatina del grado conseguido, al estar federados. El precio aproximado del kiu son 14 euros (coste establecido por la Federación de Judo de Madrid).

Los alumnos que ya disponen de la licencia federativa del curso 2022/23 se la **renovaremos automáticamente**.

Para poder federarse en el mes de octubre les mandaremos

por mail una hoja de datos personales que deberán rellenarla y adjuntar una fotografía tamaño carnet.

Para poder solicitar un judogi, logo, cinturón o bolsa deberán esperar a finales de septiembre que les mandaremos toda la información. Mientras podrán realizar la activida

d en chándal.