

MATERIAS COMPLEMENTARIAS

CURSO 2020-2021



1. Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	4
2.1 EDUCACIÓN INFANTIL.....	4
2.1.1 MATERIAS.....	4
2.1.2 HORARIOS.....	4
2.2 EDUCACIÓN PRIMARIA.....	6
MATERIAS.....	6
HORARIOS.....	7
2.3 EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.....	11
1º de ESO.....	11
2º de ESO.....	12
3º de ESO.....	13
4º de ESO.....	14

1. INTRODUCCIÓN

Las actividades complementarias que el Colegio Fuentelarreyna oferta en Educación Infantil, Educación Primaria y ESO aportan un valor añadido y una singularidad propia, recogida en nuestro renovado proyecto educativo. Sirven además para complementar la formación integral de nuestros alumnos en el marco dado por nuestros principios pedagógicos.

Estas materias tienen un carácter voluntario, no lucrativo y no discriminatorio.

2. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

2.1 EDUCACIÓN INFANTIL

2.1.1 MATERIAS

FÁBRICA DE GENIOS

Tenemos claro que cada alumno es diferente y a través de esta actividad tratamos de complementar el contenido trabajado en el aula a través de diferentes herramientas y rutinas, como el trabajo con bits de inteligencia, estimulación a través de la música y la psicomotricidad y el fomento de la expresión oral. Buscamos ofrecer a nuestros pequeños todas las opciones posibles para favorecer el desarrollo de sus capacidades, afianzando sus puntos fuertes y potenciando todos los ámbitos.

THE MAGIC OF STORYTELLING

El trabajo de una segunda lengua persigue el objetivo de poder realizar las mismas actividades que en el idioma materno. A través de los cuentos, buscamos que la comprensión del idioma se vea favorecido por el uso de diferentes herramientas tales como el apoyo visual, la representación de las historias, la dramatización de diferentes fragmentos, la empatía con los personajes protagonistas, actividades de producción plástica para afianzar la comprensión o la visualización de una misma historia a través de distintas plataformas. Siempre sin perder de vista que lo más importante es que los alumnos disfruten de la experiencia.

2.1.2 HORARIOS

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	SESIONES SEMANALES 9,00 – 9,55	DÍAS
1º	A	Fábrica de Genios	3	L, X, V
		The Magic of Storytelling	2	M, J
	B	Fábrica de Genios	3	L, X, J
		The Magic of Storytelling	2	M, V
	C	Fábrica de Genios	3	L, X, J
		The Magic of Storytelling	2	M, V

2º	A	Fábrica de Genios	3	L, X, V
		The Magic of Storytelling	2	M, J
	B	Fábrica de Genios	3	L, X, V
		The Magic of Storytelling	2	M, J
	C	Fábrica de Genios	3	M, X, V
		The Magic of Storytelling	2	L, J
3º	A	Fábrica de Genios	3	M, J, V
		The Magic of Storytelling	2	L, X
	B	Fábrica de Genios	3	L, M, J
		The Magic of Storytelling	2	X, V
	C	Fábrica de Genios	3	M, J, V
		The Magic of Storytelling	2	L, X

2.2 EDUCACIÓN PRIMARIA

MATERIAS

APRENDER A PENSAR

En esta materia complementaria trabajamos de manera sistemática las distintas estrategias y rutinas de pensamiento de forma reflexiva, en definitiva, entrenar las funciones ejecutivas. El objetivo es conseguir que nuestros alumnos desarrollen un pensamiento crítico y eficaz y que puedan transferir las estrategias adquiridas a contextos diferentes, tanto dentro como fuera del centro.

Entrenando las funciones ejecutivas conseguiremos que los alumnos desarrollen la autorregulación del comportamiento, la autonomía personal, la reflexión consciente sobre el propio proceso de aprendizaje... de manera que sean capaces de asumir responsabilidades y planificarse de manera eficiente.

TALLER LITERARIO

Se cuenta con una serie de pautas para crear un contenido especial para guiar a los alumnos a través de lecturas que les interesen teniendo la certeza de que lo que están leyendo es adecuado a sus conocimientos y estado madurativo y así conseguir que adquieran hábitos lectores para que desarrollen las capacidades que les permitan lograr una lectura fluida y comprensiva.

Además, se realizan ejercicios y análisis de obras y recomendaciones, con resúmenes y características.

En resumen, los alumnos:

- Leen con fluidez y entonación adecuadas y escriben.
- Elaboran poemas y ejercitan la expresión oral.
- Construyen relatos cortos y se corrigen entre ellos.
- Mejoran su escritura y solucionan posibles problemas ortográficos.
- Aprecian el valor de la lectura como fuente de información.

TALLER DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Este Taller apoya en castellano a la asignatura de Science dentro del programa bilingüe del colegio. Constará de dos horas a la semana y estará coordinado con la programación de aula de la asignatura en lengua inglesa reforzando aquellos aspectos en los que la asignatura pueda ser más compleja por ser presentada en otro idioma.

Todo ello se llevará a cabo a través de las siguientes formas de trabajo:

- Aprendizaje del vocabulario clave de cada contenido.
- Realización de esquemas.
- Realización de pequeños resúmenes.
- Visualización de vídeos.
- Elaboración de mapas.
- Realización de proyectos y trabajos cooperativos, ya sean en parejas o en grupos mayores.

- Realización de preguntas orales sobre los contenidos vistos en cada unidad.

TALLER DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Se trata de utilizar la resolución de problemas de forma eficaz tanto en procesos matemáticos como en situaciones de la vida diaria, reflexionando sobre los distintos pasos a seguir, realizando los cálculos necesarios y aplicándolo como estrategia para afrontar cualquier tipo de situación. Las diferentes formas de trabajar en el Taller de Resolución de Problemas desde los primeros cursos son:

- Lectura pausada del enunciado del problema.
- Estudio de las imágenes o dibujos que apoyan el enunciado.
- Reconocimiento de palabras clave en el enunciado.
- Subrayado de los datos importantes.
- Eliminación de datos irrelevantes.
- Organización de los datos en tablas o gráficas cuando sea posible.
- Escribir la pregunta.
- Experimentación de situaciones problemáticas.
- Solución operativa del problema.
- Comprobación de los resultados.

En resumen, con este Taller procuramos que los alumnos desarrollen habilidades personales para afrontar las tareas matemáticas evitando los bloqueos e inseguridades y reflexionando sobre las decisiones que se deben tomar. Manejen las operaciones básicas de cálculo y sus propiedades en la resolución de problemas, actividades o situaciones de la vida real y utilicen el cálculo mental como herramienta de crecimiento personal y habilidad matemática.

HORARIOS

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	SESIONES SEMANALES 9,00 – 10,00	DÍAS
1º	A	Taller de medioambiente	2	M,J
		Taller de resolución de problemas	1	V
		Taller literario	2	L,X
	B	Taller de medioambiente	2	M,J
		Taller de resolución de problemas	1	V
		Taller literario	2	L,X

	C	Taller de medioambiente	2	M,J
		Taller de resolución de problemas	1	V
		Taller literario	2	L,X
2º	A	Taller de medio ambiente	2	M,V
		Taller de resolución de problemas	1	J
		Taller literario	2	L,X
	B	Taller de medio ambiente	2	X,V
		Taller de resolución de problemas	1	M
		Taller literario	2	L,J
	C	Taller de medio ambiente	2	M,V
		Taller de resolución de problemas	1	J
		Taller literario	2	L,X
3º	A	Taller de medio ambiente	2	M,J
		Taller literario	2	L,V
		Taller de resolución de problemas	1	X
	B	Taller de medio ambiente	2	M,V
		Taller literario	2	L,X
		Taller de resolución de problemas	1	J
	C	Taller de medio ambiente	2	X,V

		Taller literario	2	L,J
		Taller de resolución de problemas	1	M
4º	A	Taller de medio ambiente	2	M,V
		Taller literario	2	L,X
		Taller de resolución de problemas	1	J
	B	Taller de medio ambiente	2	M,V
		Taller literario	2	L ,X
		Taller de resolución de problemas	1	J
	C	Taller de medio ambiente	2	M,J
		Taller literario	2	L,X
		Taller de resolución de problemas	1	V
5º	A	Taller literario	2	L,X
		Taller medioambiental	2	M,J
		Taller de resolución de problemas	1	J
	B	Taller literario	2	M,X
		Taller medioambiental	2	L,J
		Taller de resolución de problemas	1	V
	C	Taller literario	2	L,J
		Taller medioambiental	2	X,V

		Taller de resolución de problemas	1	M
6º	A	Taller literario	2	M,J
		Taller medioambiental	2	X,V
		Taller de resolución de problemas	1	L
	B	Taller literario	2	M,V
		Taller medioambiental	2	L,J
		Taller de resolución de problemas	1	X
	C	Taller literario	2	L,J
		Taller medioambiental	2	X,V
		Taller de resolución de problemas	1	M

2.3 EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS (de 1 º de ESO a 4 º de ESO).

Teniendo en cuenta que el Parlamento Europeo aconseja 5 horas semanales de Educación Física en los centros escolares, combatiendo entre otros aspectos la obesidad infantil o el sedentarismo, nos parece necesario ofrecer una hora extra de esta materia sobre las curriculares. Hay que tener en cuenta que la práctica deportiva es recomendada por todo tipo de especialistas de la salud, tanto física como mental, y que es uno de los medios más eficaces para la adquisición de valores humanos y sociales.

Consideramos esta hora como el complemento perfecto para las dos horas de Educación Física semanales. En estas dos horas se trabaja la técnica y táctica de diferentes deportes y es en esta hora complementaria donde se ponen en práctica a través de partidos y competiciones y donde, como valor añadido, los alumnos más se divierten y trabajan físicamente.

En nuestro Centro el deporte siempre ha sido una de las señas de identidad tanto a nivel competitivo como, sobre todo y más importante, forma de consolidar relaciones interpersonales y crear un clima de refuerzo de valores esenciales para la vida.

1 º de ESO

TALLER DE MATEMÁTICAS.

La finalidad del taller de Matemáticas en este primer curso de la nueva etapa es hacer más sencilla la transición en la materia curricular entre Primaria y ESO, a través de ejercicios de cálculo matemático complementarios a la propia asignatura curricular. En última instancia se desea que el alumno adquiera destreza matemática y gusto por la asignatura.

ROBÓTICA.

Como complemento a la asignatura de Tecnología, Programación y Robótica, en esta materia profundizamos las áreas de Programación y Robótica mediante el aprendizaje basado en proyectos.

Trabajamos la comprensión de conceptos de programación con distintos paradigmas y las formas de pensar y estrategias de trabajo utilizadas en la creación y la implementación de proyectos tecnológicos. Construimos prototipos con componentes electrónicos basados en Arduino y trabajamos la programación para placas Arduino, aplicaciones para móviles o distintos lenguajes de programación adecuados a la edad.

Nuestro objetivo es que los alumnos aprendan construyendo a ser creadores y no sólo consumidores de tecnología.

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	SESIONES SEMANALES 9,00 – 9,55
1º	A	Taller de matemáticas	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1
	B	Taller de matemáticas	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1
	C	Taller de matemáticas	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1

2º de ESO

ORATORIA.

La comunicación oral en distintos ámbitos es una habilidad requerida en el actual contexto, en el marco de la necesaria adquisición y desarrollo de la competencia comunicativa del hablante. Conseguir que nuestros alumnos sean capaces de comunicar ideas en distintos contextos es el objetivo principal de esta materia, desarrollando por extensión la confianza y seguridad en ellos mismos y mejorando su expresión en el resto de áreas curriculares.

La oratoria, el arte de hablar, es inseparable de la retórica, el arte de persuadir. Oratoria y retórica han presidido durante siglos la estructura educativa occidental y se han constituido como disciplinas con una decidida vocación práctica: influir en las demás personas mediante el empleo de la palabra. Mediante actividades de debate, lecturas dramatizadas, creación de situaciones comunicativas planificadas o exposiciones orales con apoyo audiovisual los alumnos mejorarán su comunicación oral y corporal controlando conductas asociadas a las emociones negativas ante situaciones comunicativas con público. Alcanzarán así destreza y soltura para hablar en público con distintos fines comunicativos. Aprenderán también a organizar mejor las ideas en una estructura ordenada y eficaz para obtener un discurso con corrección lingüística, creatividad y eficacia persuasiva, utilizando aplicaciones y medios audiovisuales para el diseño de presentaciones a fin de potenciar el significado y la expresividad de su discurso.

LABORATORIO DE CIENCIAS.

El aprendizaje de la Ciencia debe estar basado en el desarrollo de una serie de objetivos generales a toda la etapa de Enseñanza Secundaria Obligatoria. Así, el alumno debe conocer las características del método científico y ser capaz de aplicarlas a lo largo de su formación.

En el Laboratorio de Ciencias de 2º ESO se pretende que el alumno entienda el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como que conozca y aplique diferentes metodologías para la identificación y resolución de problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

En el laboratorio, los alumnos trabajarán con retos diarios tanto de Biología y Geología como de Física y Química. Con ello, además, los alumnos desarrollarán, a través del trabajo colaborativo, destrezas como la autonomía personal, la capacidad de planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades.

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	HORAS SEMANALES
			9,00 – 9,55
2º	A	Oratoria	1
		Laboratorio de Ciencias	1
		Actividades físico-deportivas	1
	B	Oratoria	1
		Laboratorio de Ciencias	1
		Actividades físico-deportivas	1
	C	Oratoria	1
		Laboratorio de Ciencias	1
		Actividades físico-deportivas	1

3º de ESO

LABORATORIO DE CIENCIAS.

El Laboratorio de Ciencias de 3º de ESO tiene como principal objetivo acercar la metodología científica al alumnado de forma que, desde el punto de vista tanto biológico como físico y químico, el alumno descubrirá conceptos y métodos aplicables al resto de las Ciencias.

Para ello, se tratarán temas básicos en las ciencias experimentales tales como medidas, unidades, errores y a través de las prácticas de laboratorio, se trabajarán conceptos químicos como la estructura de la materia, las reacciones químicas, y físicos, tales como los movimientos y fuerzas. Asimismo, se introducirán prácticas de Biología, tales como disección de plantas y tejidos animales.

Buscamos además trabajar de manera transversal capacidades tales como el pensamiento analítico y crítico, el compañerismo y el trabajo en equipo.

La realización de pequeños proyectos de investigación relacionados con la materia, desarrollará en el alumnado la capacidad de seleccionar, comprender e interpretar la información científica relevante y transmitir las conclusiones obtenidas utilizando el lenguaje oral y escrito con propiedad.

ROBÓTICA.

Como complemento de la asignatura de Tecnología, Programación y Robótica, en esta materia profundizamos las áreas de Programación y Robótica mediante el aprendizaje basado en proyectos.

Trabajamos la comprensión de conceptos de programación con distintos paradigmas y las formas de pensar y estrategias de trabajo utilizadas en la creación y la implementación de proyectos tecnológicos. Construimos prototipos con componentes electrónicos basados en Arduino y trabajamos la programación para placas Arduino, aplicaciones para móviles o distintos lenguajes de programación adecuados a la edad.

Nuestro objetivo es que los alumnos aprendan construyendo a ser creadores y no sólo consumidores de tecnología.

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	HORAS SEMANALES
			14,05 – 15,00
3º	A	Laboratorio de Ciencias	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1
	B	Oratoria	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1
	C	Oratoria	1
		Robótica	1
		Actividades físico-deportivas	1

4º de ESO

ASTRONOMÍA.

El taller de Astronomía es una materia que pretende aproximar al alumnado a conocimientos acerca del universo estudiando cuerpos celestes, su movimiento, composición...a partir de

temas diversos como la exploración espacial, la búsqueda de vida extraterrestre o la colonización de otros planetas.

Comenzamos por la adquisición de nociones básicas sobre el Sistema Solar, la galaxia y el universo desarrollando trabajos sobre las diferentes hipótesis y teorías que explican el funcionamiento del universo, así como su evolución. A lo largo del año realizamos proyectos en los que demostrar los conocimientos adquiridos como dioramas de la superficie de otros planetas o prácticas sobre el cálculo de distancias estelares.

Al final del curso se realiza una actividad sobre observación con telescopios en la que se invita a participar a alumnos, padres y profesores.

HISTORIAS DEL ARTE.

Con esta materia se busca acercar a los alumnos al arte con una visión original e intuitiva a través de los principales creadores del arte universal y, sobre todo, de artistas españoles: Velázquez, Goya, Gaudí...

Se estudiarán obras de arte realizando tanto un análisis formal de los aspectos externos como un estudio de su lenguaje oculto (contenido iconográfico o simbólico). De esta manera los alumnos descubrirán el significado último de la obra haciendo uso de conocimientos sobre religión, mitología clásica y, cómo no, Historia.

Los alumnos completarán el estudio de las obras propuestas realizando proyectos de investigación sobre las mismas, poniendo para ello en práctica estrategias de aprendizaje que les ayudarán en el resto de áreas curriculares.

TALLER DE MATEMÁTICAS.

Este taller complementario combina conocimientos ofimáticos y matemáticos (Competencias Matemática y Digital). El cálculo a través de herramientas ofimáticas es un poderoso instrumento para crear ambientes de aprendizaje que enriquezcan la representación (modelado), comprensión y solución de problemas matemáticos. Así mismo se pretende acercar al alumnado a los problemas cotidianos y reales en el mundo empresarial.

CURSO	SECCIÓN	ACTIVIDAD	SESIONES SEMANALES 14,05 – 15,00
3º	A	Astronomía	1
		Historias del Arte	1
		Taller de Matemáticas	1
		Actividades físico-deportivas	1
	B	Astronomía	1

		Historias del Arte	1
		Taller de Matemáticas	1
		Actividades físico-deportivas	1
	C	Astronomía	1
		Historias del Arte	1
		Taller de Matemáticas	1
		Actividades físico-deportivas	1