

CAMPUS INFANTIL

MULTIACTIVIDAD

Verano 2023

Fecha de publicación: 24/05/2023

CAMPUS INFANTIL MULTIACTIVIDAD

Programa de actividades lúdico-deportivas especialmente diseñado para menores de 4 a 12 años y monitorizada por técnicos deportivos, con contenidos en torno a múltiples deportes y actividades creativas para ocupar de forma activa y divertida el tiempo de ocio en las primeras semanas de las vacaciones estivales.

Se ofrecen tres modalidades según franja de edad:

MODALIDADES DE CAMPUS	
CAMPUS - BABY	4 a 5 años
CAMPUS - PEQUES	6 a 8 años
CAMPUS - INFANTIL	9 a 12 años

El plan de actividades específico es desarrollado por el técnico deportivo responsable de cada grupo e incluye contenidos y actividades acordes al grupo de edad, adaptando el programa a los intereses y necesidades de los propios participantes. Todos los técnicos disponen de titulación y cualificación específica.

En la modalidad de **CAMPUS BABY** (4 a 5 años) se incluyen actividades de psicomotricidad, juegos cooperativos, talleres de manualidades y dibujo y curso intensivo de natación (aprendizaje).

En la modalidad de **CAMPUS PEQUES** (6 a 8 años) los contenidos incluidos son actividades de desarrollo de habilidades motrices, actividades de iniciación deportiva, juegos cooperativos, talleres de manualidades y natación (aprendizaje y perfeccionamiento).

En las modalidades de **CAMPUS INFANTIL** (9 a 12 años) los contenidos son deportes convencionales y alternativos, juegos tradicionales, juegos de mesa, actividades y deportes acuáticos.

PROGRAMA HORARIO BASE

CAMPUS BABY		CAMPUS PEQUEs y CAMPUS INFANTIL	
Recepción de participantes	08:30 a 09:00 hs	08:30 a 09:00 hs	Recepción de participantes
PSICOMOTRICIDAD	09:00 a 10:30 hs	09:00 a 10:30 hs	ACTIVIDAD DEPORTIVA
DESCANSO - desayuno	10:30 a 11:00 hs	10:30 a 11:00 hs	DESCANSO - desayuno
CURSO INTENSIVO DE NATACIÓN	11:00 a 12:30 hs	11:00 a 12:30 hs	ACTIVIDAD RECREATIVA / TALLERES
TALLERES Y JUEGOS	12:30 a 13:45 hs	12:30 a 13:45 hs	ACTIVIDAD ACUÁTICA
Despedida de participantes	14:00 a 14:30 hs	14:00 a 14:30 hs	Despedida de participantes

	FECHAS
TURNO 1	26 al 30 de JUNIO
TURNO 2	03 al 07 JULIO
TURNO 3	10 al 14 de JULIO

Abierto plazo de PRE-INSCRIPCIÓN del 30 de mayo al 10 de junio

- **PERSONALMENTE** en puntos de atención al cliente de instalaciones deportivas
- **ON-LINE*** en plataforma WEB (ucodeporte.es)

*Nota: la inscripción on-line requiere identificación de usuario

PRECIOS	P.V.P.
CAMPUS BABY Y PEQUES – un turno	76,20 €
CAMPUS INFANTIL– un turno	72,40 €

INFORMACIÓN A PARTICIPANTES

- ☞ Para participar en **CAMPUS BABY** es requisito indispensable tener cumplidos los 4 años y no necesitar atenciones especiales.
- ☞ La distribución de grupos se realiza según la edad de los participantes, salvo en piscina donde se realiza conforme al “nivel de natación” de los participantes.
- ☞ No se admitirán cambios de turno o anulación de inscripciones a partir de las 72 horas anteriores al inicio de la actividad.
- ☞ En el momento de la inscripción se le podrá requerir que presente el libro de familia u otro documento que acredite la fecha de nacimiento del niño.
- ☞ Se ruega máxima puntualidad tanto en horario de llegada de participantes como en el de recogida de los niños, para evitar interferir en el desarrollo de las actividades.

✘ RECEPCIÓN DE PARTICIPANTES:

- **08:30 / 08:55 → INSTALACIÓN DEPORTIVA MONTE CRONOS**

Después de las **09:00 hs** los grupos pueden haberse desplazado a otras instalaciones para iniciar las actividades y corresponderá a los padres llevar al participante junto a su grupo. El técnico de la instalación le indicará la localización del mismo.

✘ DESPEDIDA DE PARTICIPANTES:

- **14:00 / 14:30 → INSTALACIÓN PISCINAS** (cancela de acceso al jardín)

Si **puntualmente** algún padre necesita recoger a su hijo/a antes de la hora de finalización de las actividades (14:00 hs), ha de comunicarlo personalmente o por escrito al técnico responsable del grupo.

RECOMENDACIONES

☞ EQUIPO ROPA DEPORTIVA y otras recomendaciones:

- **Actividades DEPORTIVAS Y RECREATIVAS AL AIRE LIBRE:** calzado **deportivo** cerrado y “cómodo” (evitar las sandalias o chanclas), calcetines, camiseta de m/c, pantalón corto y gorra.
- **Actividades ACUÁTICAS:** chanclas, bañador, gafas y toalla.
- Mini pic-nic para el **desayuno:** bebida (zumo o batido; evitar bebidas gaseosas) y comida (bocadillo, fruta, galletas, etc.), acorde con los hábitos alimenticios del niño/a.
- **Crema de protección solar** (se recomienda una primera aplicación en casa).
- Minibotella de **agua** para que el niño/a pueda hidratarse con frecuencia sin interrupción en la actividad.

☞ Para todos los participantes será requisito indispensable cumplimentar el formulario de información sobre el participante y entregarlo en las instalaciones antes del inicio de la actividad (a su disposición en los Puntos de Atención al Cliente y en la página web ucodeporte.es)

☞ Es obligatorio en el momento de realizar la inscripción facilitar un número de teléfono móvil de alguno de los padres.

☞ La actividad incluye seguro de accidentes para los participantes.

Para mayor información, puede remitir un correo electrónico de consulta a:

instalacionesyactividades.ucodeporte@uco.es

FORMACIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

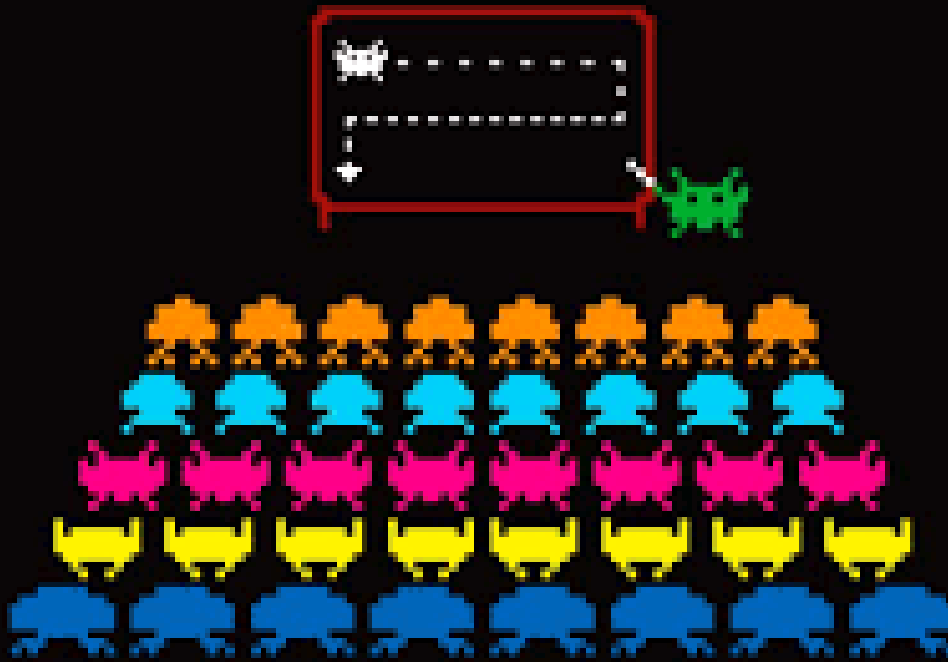


**FORMANDO LAS MENTES
DEL FUTURO**



TALLERES TECNOLÓGICOS

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



VIDEOJUEGOS:

OBJETIVO:

- Diseño y programación de videojuegos con Scratch.
- Manejo de las estructuras básicas de programación.
- Desarrollo del pensamiento estructurado.
- Adaptaciones de sus juegos favoritos.

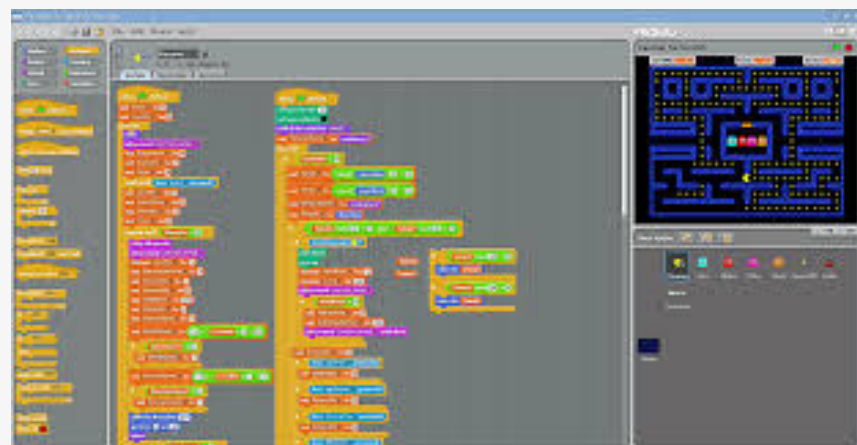
EDADES Y NIVEL:

- **De 5 a 8 años y de 9 a 12**

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

Scratch es un lenguaje de programación visual. Su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código. Con esta herramienta podemos realizar nuestros propios videojuegos así como utilizarla para resolver problemas matemáticos,



CONSTRUCCIÓN CON LEGO



CONSTRUCCIÓN

OBJETIVO:

- introducción al kit
- Ejes y engranajes
- Proyecto Coche
- Máquinas simples
- Poleas y palancas
- Proyecto Catapulta
- Proyecto final

EDADES Y NIVEL:

- De 5 a 8 años y de 9 a 12

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

Utilizar las posibilidades que nos ofrece este kit de lego para trabajar las diferentes maquinas simples, realizando pequeños proyectos de cada uno de ellos, utilizando:

- Engranajes
- Ejes
- Tornillo sin fin
- Poleas
- Palancas



DISEÑO E IMPRESIÓN 3D



DISEÑO 3D

OBJETIVO:

- Conocer el mundo del 3D
- Crear sus primeros diseños
- Mejorar su capacidad visual.
- Combinación de formas geométricas para construir modelos más avanzados.

EDADES Y NIVEL:

- De 9 a 12

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

A través de Tinkercad, una estupenda herramienta de diseño basado en un conjunto de figuras geométricas, que al aplicar una serie de operaciones aritméticas sobre estas, conseguiremos un modelado sencillo pero muy potente para modelar en 3D a través del navegador. Esto nos permitirá crear nuestros propios diseños y después imprimirlos en una impresora 3D.



REALIDAD AUMENTADA



REALIDAD AUMENTADA

OBJETIVO:

- Diferenciar entre AR/VR
- Conocer aplicaciones donde se utiliza AR.
- Diferentes ejemplos y que vean sus usos
- Pintar sus propios dibujos y convertirlos en AR

EDADES Y NIVEL:

- De 5 a 8 años y de 9 a 12

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

Introducción a la realidad aumentada de manos de aplicaciones educativas. Orientado a los ciclos de primaria supone un acercamiento diferente y lúdico al mundo de la realidad aumentada y mixta.

Utilizaremos Apps como Quiver para sorprender y dar vida a sus diseños pintados por los mismos alumnos.



PROGRAMACIÓN DE DRONES



DRONES

OBJETIVO:

- Manejo y conocimiento de los componentes de un dron.
- Programación del dron para resolver circuitos con obstaculos.
- Desarrollar la visión espacial y picomotricidad.

EDADES Y NIVEL:

- De 9 a 12

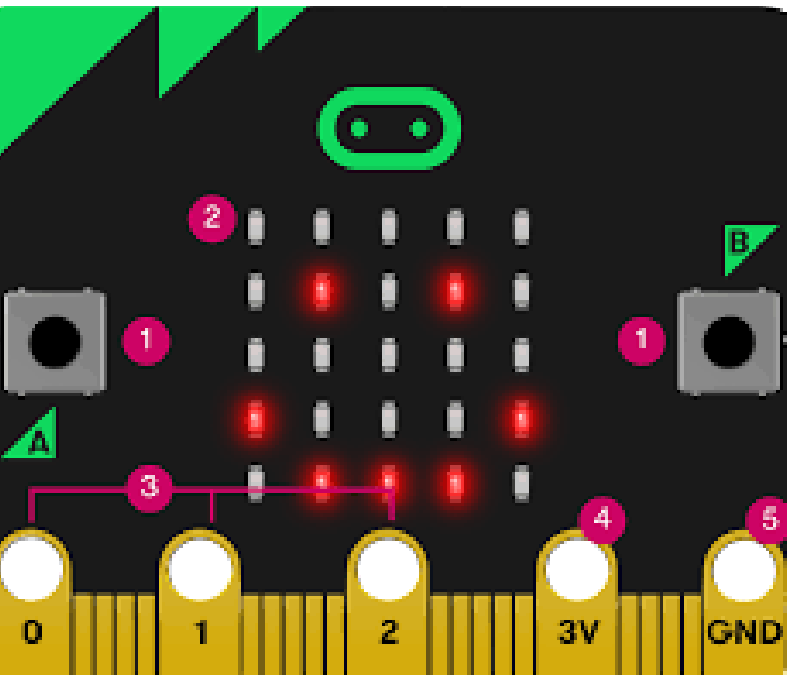
No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

No es lo mismo hacer cálculos matemáticos sobre un papel, ni siquiera crear código en un ordenador, que programar instrucciones y ver cómo un juguete volador las sigue. Para los niños sin duda esto supone una diversión añadida. Mientras aprenden están conociendo nuevas tecnologías que utilizarán en las profesiones del futuro que ya están aquí.



MICRO:BIT



MICRO:BIT

OBJETIVO:

Facilitar y fomentar el aprendizaje de programación y robótica en condiciones de igualdad para niños y niñas de todo el mundo.

EDADES Y NIVEL:

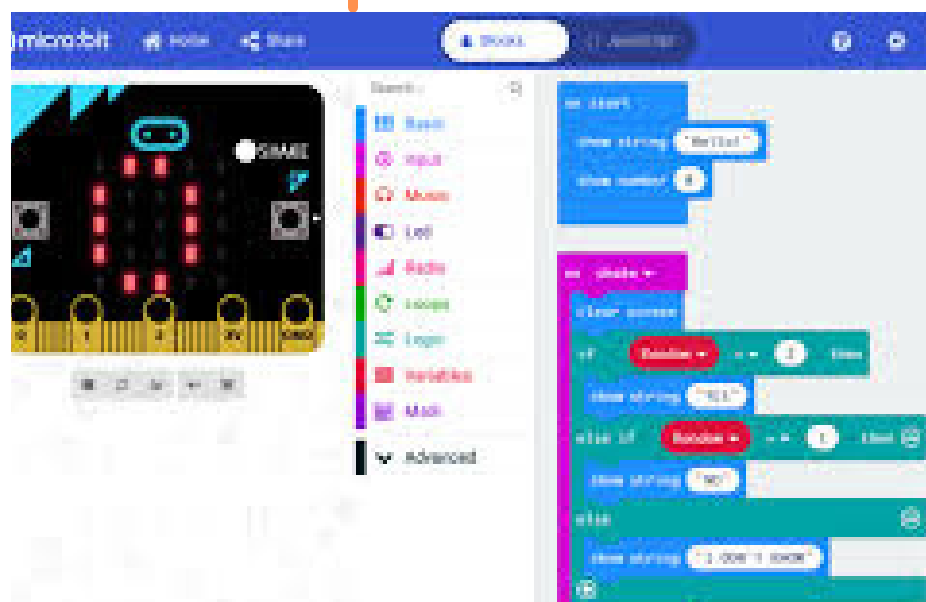
- De 10 a 12 años

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base.

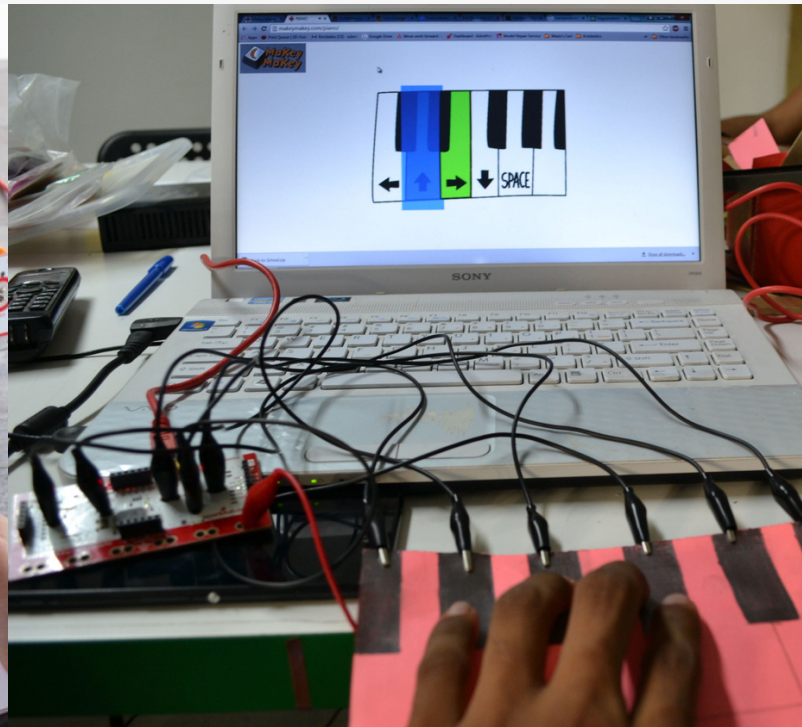
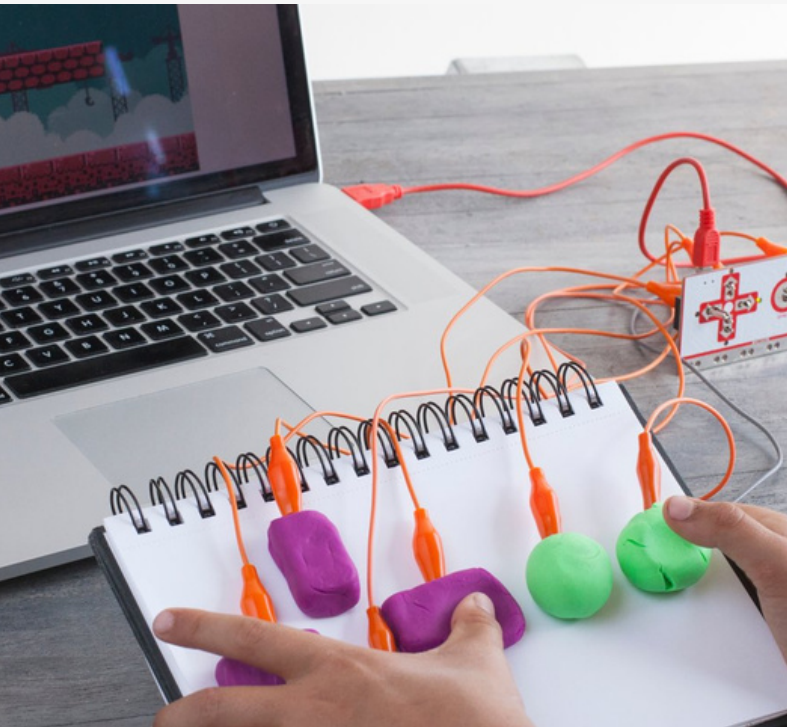
EXPLICACIÓN:

BBC micro: bit es una pequeña tarjeta programable de 4x5 cm diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos.

Gracias a la gran cantidad de sensores que incorpora, sólo con la tarjeta se pueden llevar a cabo centenares de proyectos. BBC micro: bit también es una plataforma IoT (Internet of Things), lo que la hace muy interesante para usuarios avanzados.



MAKEY MAKEY



MAKEY MAKEY

OBJETIVO:

- Presentación
- Programación
- Circuitos eléctricos
- Proyectos

EDADES Y NIVEL:

- De 5 a 8 años y de 9 a 12

No se necesita nivel previo, ya que explicaremos desde la base. Es importante no mezclar edades para mantener un nivel.

EXPLICACIÓN:

Con esta sencilla herramienta conseguiremos explicar la electricidad, las corrientes y fenómenos electrónicos para crear proyectos adaptados a nuestra vida cotidiana.

- Kit de Makey Makey
- Plastilina
- Papel albal
- Tiras de cobre

