

CAMPAMENTO DE OCIO Y TECNOLOGÍA

HORARIO: 9H A 14H - AMPLIADO: 8H A 16H

ACTIVIDADES DE 4 A 6 AÑOS:

- JUEGOS
- ACTIVIDADES LÚDICAS
- ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS
- COMIDA (OPCIONAL)

ACTIVIDADES DE 6 A 12 AÑOS:

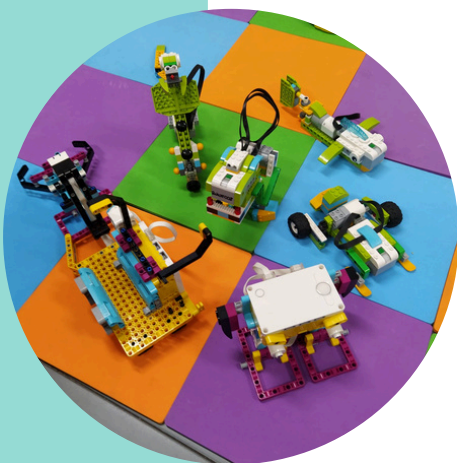
- JUEGOS
- ACTIVIDADES LÚDICAS
- ROBÓTICA
- PROGRAMACIÓN
- COMIDA (OPCIONAL)

NANOS: DE 4 A 6 AÑOS

MEGAS: DE 6 A 8 AÑOS

GIGAS: DE 8 A 10 AÑOS

TERAS: DE 10 A 12 AÑOS



**Ciudad
Universitaria**



**Campus
Sur**



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	p. 1
2. OBJETIVOS	p. 2
3. PARTICIPANTES	p. 2
4. TEMPORALIZACIÓN	p. 2
5. HORARIO	p. 3
6. ACTIVIDADES Y HERRAMIENTAS	p. 3
7. CALENDARIO	p. 6
8. RECURSOS MATERIALES	p. 7
9. RECURSOS HUMANOS	p. 7

1.INTRODUCCIÓN

Robots in Action S.L es una empresa dedicada tanto al ocio y tiempo libre como a la formación tecnológica de niños/as y de profesorado que pretende dar respuesta a una exigencia educativa en auge como es el ámbito de la robótica educativa y la programación a través de la educación no formal.

Estas actividades formativas y de ocio se imparten en colegios y academias como extraescolares y/o cursos formativos durante el curso escolar y, además, se llevan a cabo eventos de ocio educativo en cumpleaños y campamentos tecnológicos que se realizan tanto en nuestras academias como en localizaciones externas.

El presente proyecto de ocio y tiempo libre pretende dar respuesta, en primer lugar, a una necesidad que hemos detectado en anteriores campamentos llevados a cabo en nuestras academias. Esta necesidad es la falta de espacios verdes y deportivos, ya que consideramos muy importante que los/as niños/as aprendan la importancia de combinar actividades sedentarias e individuales, con otras más activas y en grupo.

En segundo lugar, creemos muy importante la necesidad de poder ofrecer un horario ampliado y un servicio de desayuno y comida para cubrir las necesidades de aquellas familias que necesiten hacer uso de estos servicios.

En conclusión, este proyecto está pensado para ofrecer un servicio integral en el cual cada familia pueda elegir el horario y servicios que cubran sus necesidades, a la vez que sus hijos/as pueden disfrutar de actividades tecnológicas, deportivas y de agua.

2.OBJETIVOS

Ofrecer un campamento integral en el que combinar actividades sedentarias e individuales, como las tecnológicas o las manualidades, Escape room, otras más activas y en equipo, como las dinámicas de grupo y las actividades deportivas/de agua.

- Potenciar el trabajo el equipo
- Proporcionar un espacio distinto para la realización de actividades
- Desarrollar un pensamiento computacional
- Potenciar las habilidades cognitivas
- Adquirir conocimientos básicos en matemáticas y física
- Aprender a codificar y desarrollar el liderazgo

3.PARTICIPANTES

Niños y niñas de entre 4 y 12 años.

4.TEMPORALIZACIÓN

Junio: del 23 al 30 de 2025

Julio: del 1 al 31 de 2024

Se puede solicitar por semanas, quincenas o mensual.

5. HORARIO

Reducido: de 9h a 14h

Ampliado: de 8h a 16h

6. ACTIVIDADES Y HERRAMIENTAS

TECNOLÓGICAS

Realizaremos actividades acorde la edad y destrezas de cada alumno/a, alternando con construcciones de LEGO, proyectos de programación con diseño 2D y 3D, además de diseño de videojuegos.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Se llevaran a cabo dentro del aula, como manualidades, talleres, pruebas para la yincana...

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

son aquellas en las que el monitor/a propone y guía un juego (relevos, circuitos, comba, explota el globo...)

Además de diversas actividades al aire libre, como juegos en equipos, guerra de agua...

DINÁMICAS SEMANALES

Debido al horario a escoger, comprendemos que los grupos se reducen debido a la ampliación de horarios. Por lo tanto estas actividades se realizarán en grupo mixtos de edades, principalmente, en el aula, teniendo en cuenta la temperatura del exterior.

Consiste en pensar un actividades a lo largo de la semana para llevarla a cabo al finalizar la semana, de esta forma las familias también obtendrán un Feedback de lo realizado durante la semana, (Como murales, yincana, escape room...)

Semana 1

OBSERVA

Nos convertiremos en detectives donde pondremos a prueba nuestras habilidades para resolver misteriosos enigmas, manualidades y construcciones de robot a través de un Escape Room.



Semana 2

INVENTA

Nos convertiremos en inventores/as como Leonardo Torres Quevedo; creando un transbordador, controles remoto, teleférico y dirigibles.



Semana 3

PLANEA

Diseñaremos nuestros propios personajes, crearemos mundos ficticios y daremos vida a nuestras ideas utilizando diseño 3D y realidad aumentada.



Semana 4

CREA

Nos convertiremos en ingenieros/as, explorando los aspectos fundamentales de la física, como la longitud, gravedad, velocidad y masa. Desde la construcción de puentes, coches, pinzas y catapultas.



Semana 5

MEJORA

Esta semana buscaremos mediante estructuras básicas crear nuevas construcciones que mejores el funcionamiento de los retos propuestos.



Semana 6

EVALÚA

Finalmente, se evalúa lo que se ha creado, a través del ensayo - error y optimizar los proyectos.



HERRAMIENTAS

Las herramientas se utilizan de forma transversal todas las semanas (con alguna excepción) adaptando el contenido a la temática. Todas las actividades se intercalan con manualidades y juegos en el exterior. Ruta del aprendizaje STEAM.

- Creación de videojuegos: Scratch, Makecode Arcade, Microbit...
- Manualidades
- Escape Room
- Robótica educativa con LEGO
- Diseño 2D y 3D
- Juegos y yincanas
- Realidad Aumentada
- Animación con IA: Sketch.io, Autodrdaw, Animated draw...
- Programación mediante bloques/escrita

Comenzamos con la **observación** del entorno y como resolver los problemas. Familiarización con los elementos claves del desafío.

Fomentamos la creatividad, alentando generar e **inventar** ideas innovadoras y pone en práctica un pensamiento divergente, sin limitaciones, proponiendo soluciones originales a los retos o problemas que se detectan.

Planificaremos y organizaremos los conceptos, seleccionaremos las mejores y diseñamos y diseñaremos un plan desde cero.

Construirán, **crearán** y desarrollan las ideas utilizando los recursos disponibles. Involucramos creando un proyecto tangible, experimentando con diferentes herramientas y materiales

Buscamos posibles áreas de **mejora**, a través del ensayo y error, ajustando y optimizando los proyectos y aprendiendo de los fallos y perfeccionando las soluciones.

Finalmente, **evaluaremos** todo lo creado y aprendido, a través de la optimización de los proyectos.

7. CALENDARIO

	NANOS (DE 4 A 6 AÑOS)	MEGAS (DE 6 A 8 AÑOS)	GIGAS (DE 8 A 10 AÑOS)	TERAS (DE 10 A 12 AÑOS)
8h a 9h	Desayuno y Juego al aire libre			
9h a 10:30h	Asamblea, Música, Movimiento y Actividad Tecnológica	Actividades STEAM y manualidades	Actividad Tecnológica	Actividad Tecnológica
10:30h a 11h		Actividad deportiva dirigida y Recreo	Recreo y Actividad deportiva dirigida	Actividad Lúdica
11h a 11:30h	Recreo			
11:30h a 12h	Juegos	Actividad Tecnológica	Actividad Tecnológica	Recreo y Actividad deportiva dirigida
12h a 12:30h				
12:30h a 13h	Actividades lúdicas			
13h a 14h	Actividad Tecnológica	Juegos	Actividad Lúdica	Actividad Tecnológica
14h a 15h	Comida/Relajación -Siesta	Comida		
15h a 16h	Dinámicas semanales			

8. RECURSOS MATERIALES

Robots in Action se hace cargo de todos los materiales necesarios para la realización del campamento, salvo los referentes a instalaciones y mobiliario.

Disponemos de kits de LEGO y ordenadores para las actividades tecnológicas y material diverso para manualidades, juegos y actividades lúdicas.

9. RECURSOS HUMANOS

Disponemos de una plantilla de profesores/as cualificados para llevar a cabo las actividades, así como un coordinador/a que estará presente en toda la duración del campamento.

Ratio profesor/a - alumno/a:

- 1 por cada 13 menores de 6 años
- 1 por cada 15 menores de 10 años
- 1 por cada 18 menores de 10 a 12 años