

SENARA PRIME

Más allá DE LO CURRICULAR

EN EL COLEGIO SENARA LAS ACTIVIDADES SENARA PRIME TIENEN ESTOS OBJETIVOS:



CERTIFICACIÓN
DE IDIOMAS



HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y
CRECIMIENTO PERSONAL



DESARROLLO
DE LAS STEM

SENARA PRIME

1º y 2º PRIMARIA



ENGLISH SPEAKERS /
ENGLISH FOR CAMBRIDGE



PASOS PARA LA
FELICIDAD 1 Y 2



TALLER DE LECTURA Y
ESCRITURA



STEAM PROJECTS /
ROBOTICS

3º y 4º PRIMARIA



ENGLISH SPEAKERS /
ENGLISH FOR CAMBRIDGE



PASOS PARA LA
FELICIDAD 3 Y 4



TALLER DEL ENTORNO



SCIENCE IS GREAT /
TALLER MATEMÁTICAS

5º y 6º PRIMARIA



ENGLISH FOR
CAMBRIDGE



PASOS PARA LA
FELICIDAD 5 Y 6



TALLER DEL ENTORNO



TALLER DE CIENCIAS /
ROBÓTICA /
MILLENNIALS GIRLS

HORARIO DE LAS ACTIVIDADES EN PRIMARIA ES DE LUNES A VIERNES DE 12:15 a 13:10h. DE SEPTIEMBRE A JUNIO



ENGLISH SPEAKERS

1º a 4º PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: Mejorar la habilidad oral de este idioma de una manera motivante y atractiva.

En 1º y 2º de Primaria la actividad es conjunta con toda la clase, mientras que en 3º y 4º el grupo es reducido al escoger entre Speakers y Cambridge Exams, por lo que facilita la participación de cada alumna durante la sesión.

Los temas tratados en esta complementaria refuerzan y amplían los contenidos curriculares con actividades como teatros, canciones, role plays, poesías, entrevistas, proyectos, juegos, exposiciones sobre temas concretos

PROGRAMA

Se tratan topics del temario curricular como

- Animals, Family, Clothes, Places, The Weather, Food and drinks, Shops...
- Situations:
- At the airport, Introducing somebody, Buying in the supermarket, Expressing your feelings, at the doctor`s...
- Special festivals: Christmas, Easter, The Earth day, Saint Patrick's day, Thanksgiving...
- Técnicas para mejorar esta habilidad: Intonation practice, improving pronunciation activities, poems recitation, projecting the voice, oratoria tips...



SPEAK ENGLISH, LEARN IN A FUN WAY!!



ENGLISH FOR CAMBRIDGE

1º a 6º PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: que las alumnas vayan superando los distintos niveles que acrediten el conocimiento del idioma.

PROGRAMA

En las clases se trabaja con una metodología activa combinando la práctica de las distintas partes del examen con otras actividades como cuentos, canciones, diálogos, juegos, etc que ayudan a la adquisición del idioma.

Actividad complementaria que se oferta en toda la etapa de Educación Primaria trabajando en las cuatro destrezas lingüísticas:

- Listening-Comprensión oral
- Reading and Writing- Comprensión y expresión escritas
- Speaking- Expresión Oral

Exámenes oficiales

STARTERS: 1º y 2º de Primaria

MOVERS: 3º y 4º de Primaria

KET FOR SCHOOLS/A2 IELTS: 5º y 6º de Primaria



ENGLISH FOR CAMBRIDGE....!!



PASOS PARA LA FELICIDAD

1° a 6° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: Favorecer el conocimiento propio, la adquisición de virtudes, el desarrollo emocional y la mejora de habilidades sociales en un marco abierto a la trascendencia.

Esta asignatura se desarrolla en toda la etapa de Primaria, afianzando a lo largo de los cursos cada uno de los objetivos.

PROGRAMA:

En esta asignatura se trabaja el desarrollo cognitivo, afectivo-social y de la trascendencia.

- El desarrollo cognitivo a través de la formación de virtudes como la piedad, la amistad, la obediencia, la responsabilidad, la fortaleza, la generosidad, etc.
- El desarrollo afectivo-social a través de la formación en habilidades afectivas y sociales.
- El desarrollo de la trascendencia se trabaja descubriendo que Dios sale al encuentro del hombre, que somos sus hijos y somos cooperadores de Dios en la creación.



“MEJORAMOS PARA CAMBIAR EL MUNDO”



TALLER DEL ENTORNO

3° y 4° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: Despertar la curiosidad científica de los niños, a través de programas y metodología revolucionarios que potencian su realización y abarcan todas las áreas de la ciencia, de forma que aprendan conceptos científicos mediante la experimentación, la participación y sobre todo ¡la diversión!

MÉTODO CIENTÍFICO: Una metodología innovadora para enseñar áreas temáticas de la Ciencia.

PROGRAMA:

El programa ofrece una perspectiva de entretenimiento de todas las áreas de la ciencia, incluida **la química, la física y la astronomía.**

Los **talleres** están diseñados para que los niños descubran cómo cuidar el medio ambiente en relación con: **el reciclaje, las energías alternativas, la conservación del agua, la sostenibilidad y el calentamiento global,** entre otros.

Las actividades están orientadas a los procesos de diseño, ya que los alumnos desarrollan y construyen una solución a un problema.



**EXPLORAMOS EL MUNDO
QUE NOS RODEA**

TALLER DE LECTURA Y ESCRITURA **1º y 2º PRIMARIA**

OBJETIVOS PRINCIPALES:

- Fomentar el gusto por la lectura y escritura;
- Desarrollar la creatividad;
- Potenciar la expresión oral y escrita.

Con esta actividad complementaria se pretende enseñar a los alumnos a disfrutar de todas las posibilidades que nos ofrece el mundo de la literatura.

PROGRAMA

Trabajamos distintas destrezas:

- Inventar un cuento a partir de viñetas,
- Representar obras de teatro inventadas por ellas con marionetas;
- Describirse a ellas mismas y a su amiga;
- Trabajar la escritura haciendo un lapbook del delfín o la rana, etc.

Aprendemos a:

- Escribir cuentos;
- Comprender lo que leo;
- Recitar poesías;
- Fomentar la creatividad;
- Ampliar el vocabulario;
- Aprender a empatizar;
- Hablar en público;
- Hacer guiñol y teatro



¡ME ENCANTA LEER Y ESCRIBIR HISTORIAS!



STEAM PROJECTS

1º y 2º PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: acercar a nuestras alumnas a la ciencia, uniendo habilidades artísticas y creativas. Potenciaremos, además, la destreza oral en inglés, ya que, todos nuestros proyectos concluyen con una pequeña explicación verbal donde resumimos lo aprendido.

PROGRAMA:

Los contenidos están conectados con lo trabajado en las asignaturas curriculares de Natural & Social Science.

- Exploramos con los 5 sentidos
- Descubrimos las estaciones del año mediante la realización de un árbol 3D.
- ¿Cómo nos movemos? Nuestra marioneta, nos ayudará a descubrirlo.
 - Viajamos al espacio, nuestro planeta La Tierra.
- ¿Qué necesitan las plantas para vivir?
Plantamos y cuidamos las plantas.
- La energía eólica, molinillos de viento.
- ¿Es nuestra alimentación saludable? La pirámide de los alimentos nos ayudará a descubrirlo.



LA CIENCIA A TRAVÉS DE PROYECTOS Y EXPERIMENTOS DIVERTIDOS



ROBOTICS

1° y 2° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: Iniciar el desarrollo del pensamiento lógico computacional en Primaria.

PROGRAMA

Trabajamos el área Steam que se adapta a las necesidades tanto curriculares como de nuestras alumnasT para poder realizar un aprendizaje creativo.

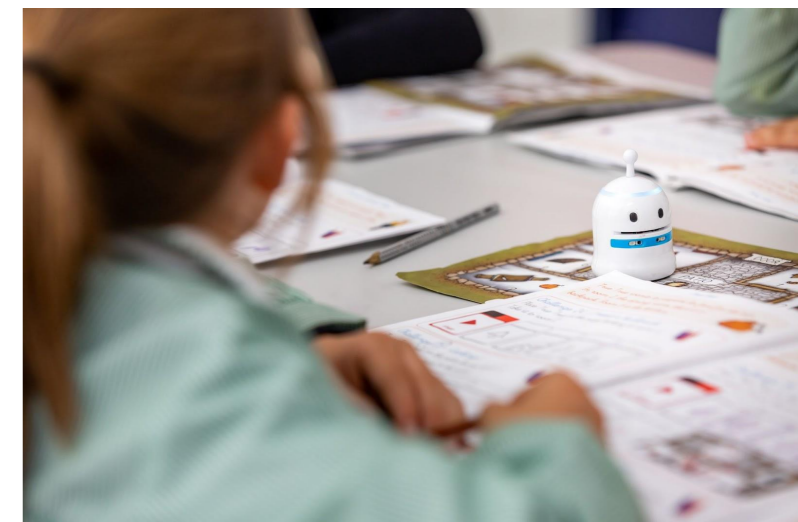
El material didáctico de trabajo son unos cuadernillos diseñados especialmente para trabajar multitud de actividades y retos con los que aprender robótica. Además cuentan con el robot True True.

En **1° Primaria** viajarán en el tiempo y serán exploradores de la tierra junto a su compañero True True.

En **2° Primaria**, viajarán al país de la música y acompañarán a True True en las primeras olimpiadas para robots.

Con **True True** pueden:

- Programar de manera creativa sin ordenador
- Programar mediante tarjetas codificadas
- Programar mediante sensor de movimiento



DESARROLLAMOS EL PENSAMIENTO LÓGICO EN PRIMARIA



TALLER DE CIENCIAS

5° y 6° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL

Aumentar el interés por la historia y las ciencias sociales, fomentando el espíritu crítico a través del diálogo y de la argumentación en exposiciones orales, debates y pequeñas representaciones.

PROGRAMA:

- Se trabaja a través de unidades de indagación donde las alumnas, en grupos, partirán de sus conocimientos previos para abordar la temática propuesta
- Búsqueda de conceptos relacionados y realización de un proyecto creativo.
- Desarrollo de las habilidades de la competencia lingüística y social, donde es clave el trabajo en equipo.



“PARECE MAGIA PERO ES CIENCIA”



MILLENIALS GIRLS

5° y 6° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: En esencia trabajamos de forma bilingüe las habilidades del siglo XXI

Trabajamos la reflexión en común o por equipos, con el fin de extraer las cuestiones fundamentales del tema, y ahondar en sus implicaciones para el futuro. Se afianzan conceptos vistos en la asignatura de Science y se aprecia su aplicación en nuestra vida diaria. El inglés es la lengua vehicular principal, pero siempre nos adaptándonos al variado nivel de competencia lingüística de cada alumno, de manera que, logremos que la alumna se implique activamente en la labor de equipo.

PROGRAMA:

Nuestras alumnas entrenan sus habilidades de comunicación audio-visual:

- Aprenden a elaborar su discurso según la audiencia, a seleccionar el material y el soporte material y digital en que apoyarlo.
- Diseñan logos y realizan chapas creativas con material reciclado.
- Diseñan infografías para divulgar y concienciar en distintas campañas.
- Elaboran y hacen presentaciones orales en inglés.
- Graban vídeos de los trabajos finales, bien para participar en concursos e iniciativas solidarias, como para contribuir a la divulgación de temas eco-sociales candentes.



A BILINGUAL TRAINING OF MAIN SOFT SKILLS FOR THE FUTURE



SCIENCE IS GREAT

3° y 4° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL

Se refuerzan los contenidos de las asignaturas curriculares de Natural Science y Social Science, trabajando de forma lúdica y activa los aspectos más complejos de las asignaturas, y profundizando en mayor detalle en aquellas partes que puedan resultar de mayor interés para las alumnas.

Trabajamos:

- Información concreta y relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, utilizando diferentes fuentes.
- Análisis de informaciones obtenidas para seleccionar las más relevantes.
- Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.
- Manejo de imágenes, tablas, gráficos, esquemas y resúmenes, para resumir la información obtenida.
- Aplicación del vocabulario adquirido en diferentes contextos.



**DISCOVER THE WONDERS
OF OUR WORLD**



TALLER DE MATEMÁTICAS-AJEDREZ

3° y 4° PRIMARIA

OBJETIVO PRINCIPAL: Reforzar, complementar y afianzar los aprendizajes de matemáticas.

PROGRAMACIÓN DE MATEMÁTICAS

- Operaciones básicas, según el curso a través de los “ematijuegos”, los juegos de cubos, concursos de cálculo...
- Conceptos matemáticos (medidas de capacidad, longitud, tiempo, estadística, geometría...), presentados a través de la resolución de problemas competenciales con los “ematijuegos”, actividades manipulativas o fichas interactivas en ipad u ordenador.

PROGRAMACIÓN DE AJEDREZ

- Fomenta la concentración, la atención, la memoria visual, la percepción, el análisis, el pensamiento crítico
- toma de decisiones, solución de problemas.

Trabajamos:

- Las **Inteligencias múltiples** porque para sacar lo mejor de cada alumna debemos **ofrecerle lo que necesita.**
- **Educación emocional**, se trabajan **valores** como el **respeto**, **la responsabilidad** de los propios actos o **la cortesía**
- **Rutinas y estrategias de pensamiento.**
- Técnicas de **aprendizaje cooperativo.**



**“MATEMÁTICAS REALES Y
MANIPULATIVAS”**

“EN ESTE JUEGO GANAMOS TODAS”



ROBÓTICA

5° y 6° PRIMARIA

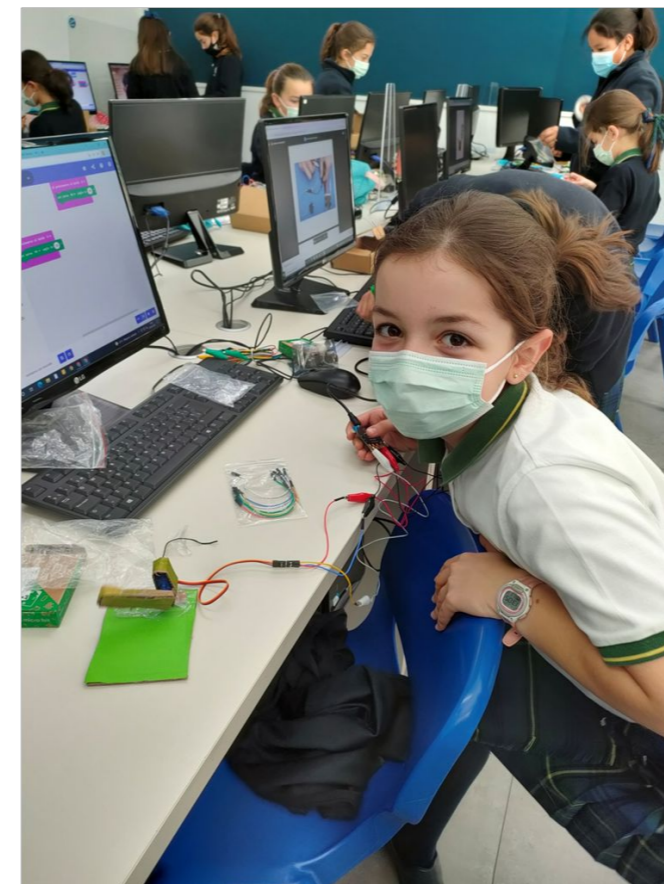
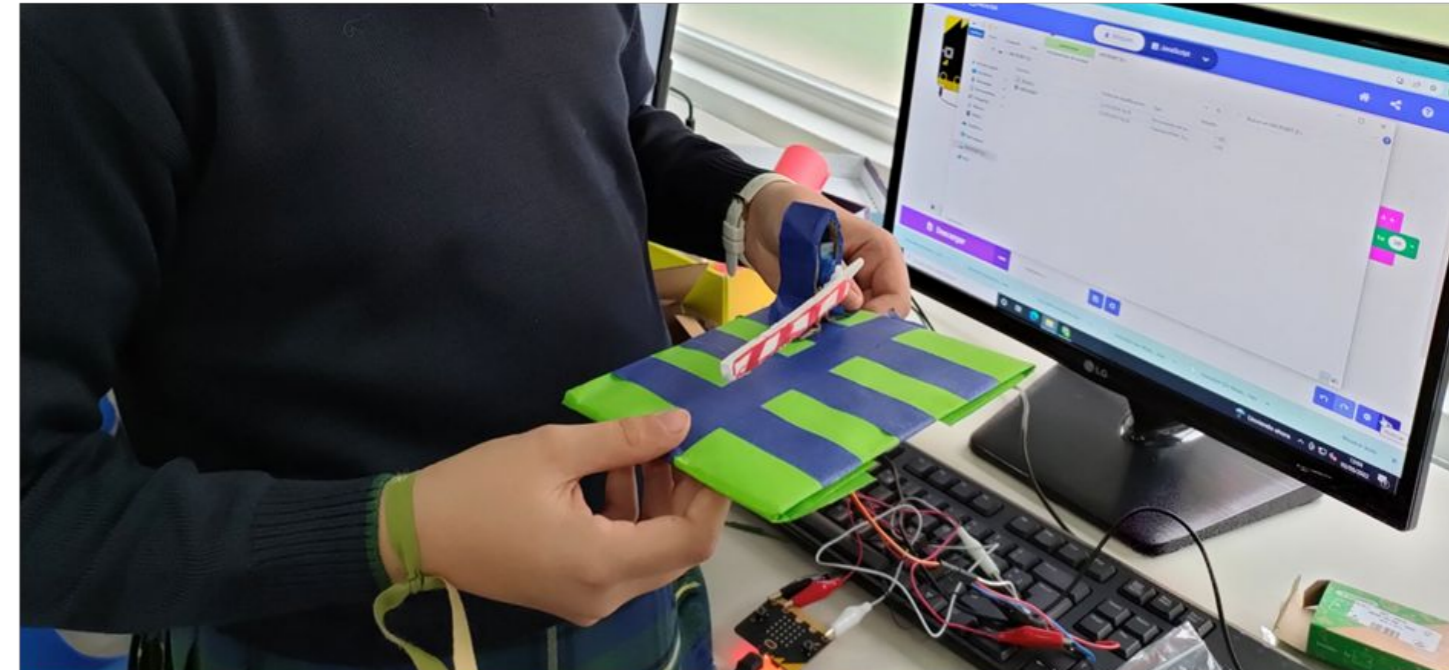
Actividad **interdisciplinar** en la que se trabajan tanto conceptos matemáticos y científicos como la concentración y la creatividad.

OBJETIVOS

- Desarrollar nuevas formas de comunicación
- Desarrollar el pensamiento lógico y el crítico, y se fomenta la capacidad para resolver problemas además del trabajo colaborativo.
- Estimular el desarrollo de *soft skills*, en especial la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

PROGRAMA

- **Scratch** Con este programa se busca que las niñas aprendan a afrontar y resolver situaciones y problemas de una manera lógica y estructurada.
- **Minecraft Education**, para trabajar el pensamiento computacional a través de múltiples actividades de programación y desarrollo de la visión espacial 3D.
- Participación en el programa “**Health Guardians**” de la Fundación Pfizer.
- Trabajo y desarrollo de Proyectos con **Placa programable “micro:bit”**: creaciones geniales, desde robots a instrumentos musicales.
- Diseño e impresión en 3D con **Tinkercad**. Primera inmersión en el mundo del diseño 3D de una manera sencilla y atractiva



“CREATIVIDAD,
MATEMÁTICAS,
Y LÓGICA
COMPUTACIONAL”