

Por semanas desde el 22 de junio al 4 de septiembre

CAMPAMENTO CIENTIFICO



DE 2 A 12 AÑOS

APRENDER Y DIVERTIRSE

Concilia con Ciencia

Campamento urbano en el Centro de Ocio Victoria Gómez en Arroyo de la Encomienda. El horario será desde de 8.00h a las 19.00h, pudiendo elegir entre esas horas. Contamos con una sala de juegos, otra de talleres, hinchables y espacio para peques. Cada semana se realizará un día de inmersión al inglés, todas las actividades, talleres y juegos serán en ese idioma.



LA MAQUINA DEL TIEMPO

Cada semana las actividades serán distintas y de diferentes temas



Experimentos,
manualidades,
juegos, deporte...

Para más información:

983 08 59 49/ 696 62 02 22
valladolid@cienciadivertida.es

RESERVAS

638 87 25 09

Victoria



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



“ LA MÁQUINA DEL TIEMPO ”

Ciencia Divertida propone para este verano la realización de campamentos semanales en el **Centro de Ocio Victoria Gómez en Arroyo de la Encomienda**. El horario será desde de 8.00h a las 19.00h, pudiendo elegir entre esas horas. Está destinado para niños de 2 a 12 años del 22 de junio al 4 de septiembre de 2020.

El campamento se llevará a cabo de lunes a viernes de 09.30 a 14:30 horas, con madrugadores desde las 8:00h y comida hasta las 15:30h y 16:30h y con el fin de conciliar las actividades serán hasta las 19.00h para quien lo desee. Serán participativas, habrá muchos experimentos hechos por los niños, tanto de forma individual como colectiva. Cada día al llegar, se explicará el tema a tratar y se dividirá la clase en grupos. A continuación se realizarán las actividades en espacios cortos, la experiencia nos dice que tienen que cambiar de actividad cada poco tiempo

para que disfruten aprendan y no se cansen, entre medias desarrollarán habilidades sociales mediante juegos tradicionales, de conocimiento, cooperación y compañerismo.

Los grupos se formarán según las edades de los participantes si estos superan los 15 niños inscritos en el programa. Los más pequeños, serán mini-historiadores, los medianos historiadores y los mayores, viajeros del tiempo. Además de colaborar a través del campus la conciliación vida laboral-familiar a sus padres. Se desarrollarán talleres de reciclaje, elaboración de un disfraz, manualidades y decoración de galletas con la temática. Actividades de juego monitorizadas (maquillajes, interpretación, karaoke...).

En este campamento, la historia será la protagonista y la máquina del tiempo la encargada de marcar la época histórica que se abordará cada día. Con ella los niños viajarán y conocerán a distintos personajes y curiosidades divertidas. Del mismo modo, los juegos, talleres y manualidades que se realicen ese día versarán sobre la Prehistoria, el antiguo Egipto, a la Edad Media y hasta al espacio del futuro. Las épocas que hemos escogido son muy atractivas. En la prehistoria experimentaremos para crear pinturas rupestres, en Egipto descifraremos jeroglíficos, en el medievo aprenderemos oficios y en Roma conoceremos las grandes infraestructuras que realizaban, muchas de las cuales todavía persisten en nuestras ciudades”,

Además un día cada semana hemos solicitado al Ayuntamiento hacer una visita guiada a los siguientes lugares de Arroyo:

- -Parque del Socayo
- -Ribera del río Pisuerga
- -Jardín botánico
- -Piscina municipal VegaSport.



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



TEMÁTICAS SEMANALES

PREHISTORIA

Semanas 1ª y 6ª



CRISTOBAL COLÓN

Semanas 5 y 10



¡A JUGAR!
Semana 0



EGIPTO

Semanas 2 y 7

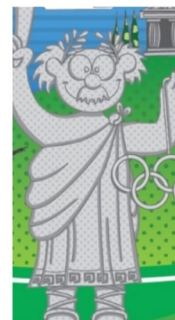


EDAD MEDIA
Semanas 4 y 9



ROMA

Semanas 3 y 8



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



EJECUCIÓN

Este año en nuestro campamento urbano “La Máquina del Tiempo” los niños viajarán por diferentes épocas de la historia. Cada semana viajaremos y conoceremos un montón de gentes y lugares. Recorreremos la historia del ser humano desde los dinosaurios hasta nuestros días haciendo hincapié en los acontecimientos de cada época que han servido para que hayamos evolucionado hasta ahora. Cada semana se caracterizarán como corresponda y así aprenderán de una forma divertida, como vivían nuestros antepasados y qué es lo que ha cambiado.

La historia se basa en la necesidad de reconstruir una máquina del tiempo, destruida por un personaje central caracterizado como un “científico loco”. Para la reconstrucción de la Máquina y su puesta en funcionamiento, es imprescindible la implicación directa de los niños y niñas. Una vez en funcionamiento, el grupo podrá viajar a diferentes épocas históricas, y disfrutar de diversas actividades que, a modo de pruebas, permitirán elaborar una Carta de la Tierra (diario científico) que reúna los saberes ancestrales que, a lo largo de la Historia, han permitido a la Humanidad prosperar mediante el aprovechamiento sostenible de los recursos naturales

FECHAS Y TEMÁTICAS

Semana 0-Del 22 al 26 de junio.	¡A jugar!	
Semana 1-Del 29 de junio al 3 de julio.	Prehistoria	Semana 6-Del 3 al 7 de agosto.
Semana 2-Del 6 al 10 de julio.	Antiguo Egipto	Semana 7- Del 10 al 14 de agosto.
Semana 3-Del 13 al 17 de julio.	Imperio Romano	Semana 8- Del 17 al 21 de agosto.
Semana 4-Del 20 al 24 de julio.	La Edad Media	Semana 9-Del 24 al 28 de agosto.
Semana 5-Del 27 al 31 de julio.	Cristóbal Colón	Semana 10-Del 31 de agosto al 4 de septiembre.



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



PLANING DIARIO



08:00	Madrugadores	
09:30	Recepción y asamblea	
10:30	Talleres	Manualidades
		
	Experimentos	
11:30	Recreo	
12:00	Juegos	Gymnasia
		
13:00	Diario científico	
13:30	Relajación y lectura	
14:00	Comida	

**LOS MARTES TODAS LAS ACTIVIDADES
SERÁN EN INGLÉS**



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



MADRUGADORES

A las 8:00 realizaremos manualidades y juegos entre todos.

RECEPCIÓN Y ASAMBLEA

Los saludos al día son la primera parte de la sesión y en ella se les explica a los alumnos/as la temática que vamos a tratar a través de dinámicas o juegos de mesa.

La metodología que usaremos durante esta parte es la de proponer ideas que hagan que sea el propio alumnado el que deduzca el concepto a tratar.

Se escribirá el lema diario usando para ello papel continuo. El lema diario es una frase, poema o adivinanza relacionada con el tema en el que nos vamos a centrar a lo largo de la sesión. Es muy importante que durante el día esté colgado en el aula y que, cuando cambiemos de lema, guardemos el mural, ya que se usará en el último día para hacer un tablero de juego.

TALLERES, EXPERIMENTOS Y MANUALIDADES

Todas las sesiones tienen dos actividades que están diferenciadas. Siempre habrá una que estará compuesta de experimentos y otra por manualidades o dinámicas.

El guion aunque tiene marcado los horarios, se modificará siempre que sea necesario para el buen funcionamiento del campamento ya que cada actividad, dependiendo del grupo de niños, necesita un tiempo.

Todas las manualidades realizadas con el alumnado se quedarán cada día en el aula, con su correspondiente nombre ya que en la última sesión se realizará una exposición por grupo.

DIARIO DEL PEQUEÑO CIENTÍFICO

El Diario del Pequeño científico es una libreta que se le da a cada alumno/a con contenidos relacionados a las distintas temáticas tratadas en el campamento a través de juegos.

Al finalizar las actividades se les propondrá a los alumnos/as completar su Diario. En él encontrarán juegos y preguntas relacionadas con la temática del día.

Cada viernes se lo tendrán que llevar a casa ya que les proponemos actividades para realizar con sus familias.

Los que no sepan escribir dibujarán.



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



MEDIDAS POR EL CORONAVIRUS

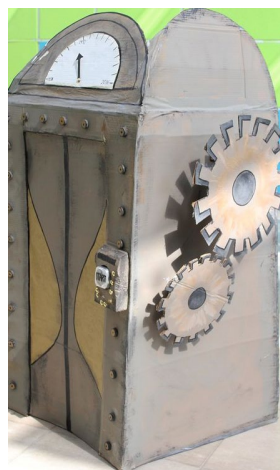
HIGIENE

- De seguir siendo obligatoria la **maskarilla** en junio, todos los niños llevarán la suya. En caso de no ser obligatoria, será voluntaria.
- Dispondremos de **geles** de lavado de manos reglamentarios en todas las aulas.

SEGURIDAD

- Cada día al entrar se tomará la temperatura a todos los niños y monitores con un termómetro infrarrojo sin contacto.
- No habrá más de 13 niños por grupo.
- Los laboratorios se realizarán en mesas de trabajo de 5 niños.

Como las normas van cambiando, al principio del campamento se les mandará a todas las familias por mail las normas exigidas y las que aconsejamos.



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



DESARROLLO

S0: ¡A JUGAR!

DEL 22 AL 26 DE JUNIO.

Esta semana las actividades serán de juegos y experimentos.

S1 y S6: LA PREHISTORIA

Del 29 de junio al 3 de julio y del 3 al 7 de agosto.

ACTIVIDADES MANUALES: Trabajando en grupo con su clan y a través de divertidas y didácticas actividades los participantes descubrirán numerosos aspectos cotidianos de la vida de nuestros antepasados:

- Qué utensilios usaban. Aprenderán a construir alguno a partir de diferentes materiales que nos proporciona la naturaleza.
- Cómo hacían fuego y para qué lo utilizaban. Conoceremos el proceso de elaboración.
- Cómo se vestían. Diseñaremos nuestro propio atuendo y algunas “joyas y adornos prehistóricos” con “herramientas” de la época.
- Cómo pintaban. Descubriremos el origen de su creatividad y el proceso para conseguirlo poniendo a prueba nuestras habilidades en esta destreza.

JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS: En este caso las actividades a desarrollar siguen siendo temáticas pero tienen un componente más lúdico. Adaptadas al perfil del grupo y dependiendo de la meteorología se llevarán a cabo algunas de las siguientes actividades: bailando a ritmo de chamanes, interpretación paleolítica, en busca del paleotesoro, cine prehistórico, etc



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



S2 y S7: EL ANTIGUO EGIPTO

Del 6 al 10 de julio y del 10 al 14 de agosto.

Como ya está hecha la máquina del tiempo, introducirán la fecha del Antiguo Egipto y viajarán hasta la época de las pirámides, los faraones y las momias. Ambientar

ACTIVIDADES MANUALES: Trabajando en grupo los participantes descubrirán numerosos aspectos cotidianos de la vida de nuestros antepasados: Para qué construían pirámides, qué eran las momias y hará una cada niño, qué eran los papiros y quien les utilizaba. Los peques disfrutarán **realizando sus propios disfraces faraónicos**, aprender todo lo relacionado con la vestimenta del momento y las tradiciones faraónicas, disfraces y coronas, escarabajos sagrados

JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS.

Entre los **antiguos deportes** que se jugaban en Egipto, encontramos la lucha libre y lanzamiento de jabalina los cuales fueron los juegos más comunes practicados por los egipcios. Otra práctica al aire libre eran los deportes acuáticos, en el Nilo, por supuesto. Los niños egipcios se dividían en equipos y jugaban a simular batallas, y de pie en las barcas, intentaban tirar a sus oponentes utilizando varas de madera o de cáñamo. También les gustaba pescar o hacer regatas... pero ¡cuidado con los cocodrilos y los hipopótamos!

En el Antiguo Egipto se utilizaba el boomerang, pero no como arma para el ejército, sino como deporte de caza de aves. Y para muestra de ello, este objeto aparece en el ajuar funerario encontrado en la tumba de Tutankhamón. Pero solía ser un artículo de lujo que posiblemente se exportara de fuera del país; de hecho, el signo jeroglífico que lo representa es determinativo de pueblos extranjeros.



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



3S y 8S: ROMA

Del 13 al 17 de julio y del 17 al 21 de agosto.

En 5 días vamos a “transportar” a los niños a la época imperial romana. Durante los primeros días les enseñarán como vivían, vestían, comían y jugaban- El último día disfrazados de romanos, llevarán a cabo distintas pruebas, en grupos de 10'-12 alumnos. Al final del día una fiesta.

ACTIVIDADES MANUALES:

El primer día los monitores les dicen que van a desplazarse en una máquina del tiempo hasta la época del Imperio Romano. Les pregunta si saben algo de esa época, y les cuentan la leyenda de Rómulo y Remo de una forma divertida. Les dicen que lo primero es hacer los trajes y vestidos de cada uno y se les dice ya el nombre romano, y empiezan a dibujar columnas, mesas, casas, utensilios...para ambientar la sala.

JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS.

Todos los días realizarán juegos y deporte de temática romana. El último día todo disfrazados realizarán una gymnhana entre todos con las siguientes pruebas:

I Prueba: CARRERA DE PAÑUELOS.

II Prueba: JEROGLIFIX: Resolver un jeroglífico.

III Prueba: LUCHA ROMANA.



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



4S y 9S: LA EDAD MEDIA

Del 20 al 24 de julio y del 24 al 28 de agosto.

Con Colón por los mares surgieron los piratas, los bucaneros que querían la riqueza que traían de América.

ACTIVIDADES MANUALES, JUEGOS y DEPORTE

Esta semana se van a intercalar todas las actividades porque van a hacer una gymnhana en la que cada día tendrán que ir superando las pruebas que vayan poniendo los monitores para conseguir los trozos del mapa que les llevará a encontrar el tesoro. Se formarán 4 equipos de edades variadas: CAMPANILLA, GARFIO, PETER PAN Y WENDY.

Para ello tendrán que:

- Aprender los diferentes piratas. (Pirata, corsario, bucanero, hacker) y conocerán los piratas más famosos.
- Identificar el vestuario de los piratas y las posibilidades de la ropa y el maquillaje para disfrazarse.
- Saber diferenciar distintos navíos: goleta, carabela, bergantín...
- Realizar sus propios sombreros a partir de la papiroflexia. (Geometría), Mediante astros, relojes y brújulas aprenderán a orientarse en un mapa.
- Construir nudos de diferentes formas y aprenderán para lo que vale cada uno.
- Aprender que sin los imanes no existirían las técnicas de navegación.
- Experimentar que objetos que flotan o que no flotan
- Potenciar una actitud crítica hacia ciertas acciones como robar ...



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



5S y 10S: CRISTOBAL COLÓN

Del 27 al 31 de julio y del 31 de agosto al 4 de septiembre.

La máquina del tiempo esta semana nos lleva hacia América con Cristóbal Colón.

ACTIVIDADES MANUALES:



Los niños conocerán como viajó, como se orientó por el mar cuando todavía no había casi ningún instrumento de navegación, realizarán un astrolabio y una ballestilla entre otros. Verán que la ciencia se ha utilizado desde los inicios de nuestra historia como medio fundamental para nuevos descubrimientos.

La riqueza formativa de este taller y con la combinación de nuestra metodología, lograremos enseñarle al alumno a través del entretenimiento, conquistando su atención y logrando su aprendizaje.

JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS.

Pretendemos con esta actividad, que los niños sepan quien fue Cristóbal Colón, porque se fue a América, como fue, lo que hizo cuando llegó, lo que se encontró, lo que trajo de allí y lo que paso después con él, pero de una forma diferente y divertida mediante una representación teatral que los niños prepararán durante toda la semana con disfraces y utensilios:

- ESCENA PRIMERA: CRISTÓBAL, ESTUDIANDO COMO VIAJAR
- ESCENA SEGUNDA: EL VIAJE A LAS INDIAS
- ESCENA TERCERA: EL ENCUENTRO CON LOS INDÍGENAS
- ESCENA CUARTA: REGRESO A VALLADOLID



CAMPAMENTO CIENTIFICO

Concilia con Ciencia



5S y 10S: NUESTROS DÍAS Y EL FUTURO

DEL 29 JULIO AL 2 DE AGOSTO- DEL 2 AL 6 DE SEPTIEMBRE

Con la máquina del tiempo hemos llegado a nuestros días. Esta semana van a comprobar cómo hemos ido estropeando el medio ambiente al ser cada vez más habitantes en el planeta y no cuidar los recursos naturales. Realizarán actividades creativas en las que los niños imaginarán el futuro que ellos quieran, en sus trabajos, en la familia...

Durante todos los días los monitores les enseñarán con experimentos, talleres y juegos a identificar:

- Varios problemas con el medio ambiente.
- A aprender sobre cómo los animales se adaptan a nuevas situaciones.
- A experimentar las dificultades que han tenido los animales para sobrevivir con el hombre.
- A trabajar en grupo para lograr una meta.
- También habrá una parte dedicada a actividades relacionadas con la prevención de hábitos nocivos, higiene y alimentación saludable, se realizarán talleres para que conozcan la gastronomía de la zona, rica en productos de la huerta, árboles frutales, lechazo y muy buen pan, como hacer buen uso del agua imprescindible para la higiene y la vida (verán que también lo necesitan las plantas y animales de la zona) y conocerán alternativas lúdicas y muy divertidas para realizar en su pueblo sin girar en torno a hábitos nocivos.



Todas las actividades tendrán como colofón el último día un JUICIO, en el que alumnos y monitores escenificarán el problema del medioambiente, de esta forma, provocaremos la participación de todos, ya que cada grupo: Fauna, y Flora acusarán a los hombres del deterioro del ecosistema. Cada grupo expondrá sus problemas para seguir viviendo, aportando ideas y soluciones, serán abogados acusadores y el grupo de los hombres se defenderán y acatarán la sentencia del juez.



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



HORARIOS y PRECIOS

	Desde las 8 hasta las 14.00h			Desde las 8 hasta las 15.30h (Incluida comida)			Desde las 8 hasta las 16.30h (Incluida comida)		
	1 niño	2 niños	3 niños	1 niño	2 niños	3 niños	1 niño	2 niños	3 niños
Precio por 1 semana	60,00€	115,00€	115,00€	95,00 €	185,00 €	205,00 €	105,00€	205,00€	225,00€
Precio por 2 semanas	115,00€	220,00€	220,00€	185,00 €	360,00 €	380,00 €	205,00€	380,00€	400,00€
Precio por 3 semanas	170,00€	320,00€	320,00€	275,00 €	520,00 €	540,00 €	300,00€	560,00€	580,00€
Precio por 4 semanas	220,00€	420,00€	420,00€	455,00€	690,00€	700,00€	395,00€	740,00€	760,00€

Para más semanas consultar

Horarios:

- 08:00 a 09:30: Madrugadores (opcional). Dentro de ese horario se puede entrar libremente a cualquier hora.
- De 09:30 a 14:30: Actividades del campamento.
- De 14:30 a 15:30: Comedor (opcional).

Otros precios:

- Madrugadores: 1,00€/día.
- Día suelto: 12,00€
- Hora suelta: 2,50€/hora.
- Comida de catering hasta las 15:30: 8,00€/día.
- Comida de catering hasta las 16:30: 9,00€/día.



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

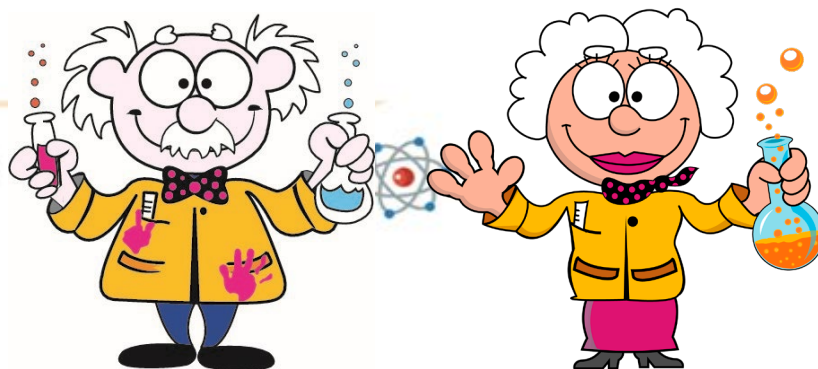
Concilia con Ciencia



INSCRIPCIÓN Y RESERVAS

Pasos para inscribirse en el campamento:

1. **Llamar al teléfono del Centro de Ocio** para dar los datos de los niños y las semanas que van.
2. **Pagar en mano en el Centro de Ocio la mitad de la cuota antes del 19 de junio** rellenando la hoja de inscripción. Si después de esta fecha quedan plazas, podrán seguir apuntándose.
3. **El 50% restante se abonará el primer día del campamento** en efectivo o por transferencia.
4. Para la **anulación**, salvo fuerza mayor, **si se avisa 15 días antes de la fecha**, recuperarán el 90% de la cuota abonada. La devolución se realizará al contado en el centro.
5. Si alguno de los requisitos expuestos anteriormente no se cumple, la organización se reserva el derecho de admisión de las plazas solicitadas.
6. **Se realizará el campamento** si hay un **mínimo de 10 niños por grupo**. Si alguna semana no llega a ese número, **Ciencia Divertida** devolverá el total de la cuota abonada.



CAMPAMENTO CIENTÍFICO

Concilia con Ciencia



¿POR QUÉ ELEGIR NUESTROS CAMPAMENTOS?

- **Conciliación familiar:** Pueden ir hermanos de todas las edades desde 2 a 12 años en un horario abierto desde las 07.45h hasta las 19:00h, eligiendo cada familia la hora de entrada y salida y el comedor o no. Los únicos campamentos en Valladolid con esta flexibilidad horaria.
- **Experiencia:** Somos la empresa más antigua de Valladolid. Los padres pueden dejarnos a sus hijos con la tranquilidad de llevar 15 años realizando campamentos y aumentando cada año.
- **Diversidad de actividades:** Además de manualidades y juegos, realizamos experimentos y talleres científicos.
- **Diversidad de temario:** El único campamento en Valladolid que cada semana los temas y actividades son distintos. Pueden ir las 11 semanas sin repetir el campamento.
- **Personal:** Los monitores y coordinadores de nuestros campamentos son cercanos, cariñosos y muy preparados para que la diversión de los niños se complete con conocimientos nuevos de ciencia. Es uno de los aspectos más valorados por los padres en todos estos años.
- **Precio económico:** Es uno de los más económicos de los que existen de características similares, aunque por la variedad de actividades y flexibilidad horaria, no se puede comparar con ninguno completamente. Descuentos hasta del 40% a familias numerosas que lleven a 3 ó más hijos.



INSCRIPCIÓN CENTRO DE OCIO

Nombre y apellidos				Edad			
SEMANAS		HORARIO		SEMANAS		HORARIO	
Del 22 al 26 de junio		De	A	Del 3 al 7 de agosto		De	A
Del 29 de junio al 3 de julio		De	A	Del 10 al 14 de agosto		De	A
Del 6 al 10 de julio		De	A	Del 17 al 21 de agosto		De	A
Del 13 al 17 de julio		De	A	Del 24 al 28 de agosto		De	A
Del 20 al 24 de julio		De	A	Del 31 de agosto al 4 de septiembre		De	A
Del 27 al 31 de julio		De	A				

DATOS Y TELEFONOS DE CONTACTO DURANTE EL CAMPAMENTO			
☐ Nombre de la madre/tutora:			NIF:
☐ Nombre del padre/tutor:			NIF:
Dirección:		Código postal:	
Telf. Casa :	Telf. para urgencias:	e-mail:	
Medicación durante la colonia : SI ☐ NO ☐ Especifique en caso afirmativo medicación y posología y alergias.			
Persona que habitualmente recogerá al niño:			
IMPORTANTE: NOTIFICAR CUALQUIER CAMBIO EN LA PERSONA QUE RECOJA AL NIÑO			
AUTORIZACION			
Autorizo a mi hijo/a: para que participe en todas las actividades del campamento y ACEPTO LAS CONDICIONES GENERALES			
Firma del padre, madre o tutor/a. Conforme: Valladolid a			
INGRESO BANCARIO:			
Cuenta de abono(ccc): ES41 2100-3558-27-2100164138		Concepto: Campamento Centro de Ocio	
Titular de la cuenta. Asociación juvenil		y nombre del niño o de la niña	
OBSERVACIONES			

CONDICIONES GENERALES

- Rellenar la inscripción y enviar por mail. El original se entregará en mano cuando empiecen los campamentos.***
- Ciencia Divertida, incluirá al niño en el programa contratado, comprometiéndose a desempeñar sus obligaciones de acuerdo a la más estricta profesionalidad y tomará las precauciones necesarias para el normal desarrollo de la colonia.***
- En caso de existir material fotográfico de las actividades llevadas a cabo en la colonia, Ciencia Divertida se compromete a utilizar dicho material única y exclusivamente para dar a conocer sus servicios, promociones u otro tipo de información futura referente a las actividades de la compañía.***
- La inscripción y participación en uno de nuestros programas implica la total aceptación de las condiciones establecidas.***