



Escolar
Sport



¡Retro Verano Flashback!

'70s - 80's - 90s - 00s



CEIP Son Oliva - Escuela de verano 2026



DATOS DE LA ENTIDAD

Proyecto: Aula de verano 2026 CEIP Son Oliva - ¡RETRO VERANO FLASHBACK! '70s - '80s - '90s - '00s

AMYPA responsable del proyecto: AMPA CEIP Son Oliva - CIF: G07148257

Nombre del centro escolar: CEIP Son Oliva

Nombre de la empresa: EscolarSport S.L.

CIF: B57971806

Responsable de la entidad: Pedro Alemany

Responsable del proyecto: Jesús Calvo Fernández

Correo electrónico: sonolivaescolarsport@gmail.com

NOMBRE DEL PROYECTO: ¡RETRO VERANO FLASHBACK! '70s - '80s - '90s - '00s

Este proyecto se desarrollará y se cumplirá según todas las normas y requerimientos (presentes y futuros) en materia de tiempo libre educativo para la infancia y la juventud.

En tiempos de la IA, nada mejor que volver a saborear los veranos como hasta no hace tanto tiempo lo hacíamos. Reviviremos las **músicas**, los **juegos** y la **estética** de las **décadas pasadas**, recuperando la esencia de los “clásicos” de cada época.

TEMPORALIZACIÓN

El aula de verano en el colegio **CEIP Son Oliva** abarca los meses de julio y agosto. Durante los días festivos de carácter autonómico o local no habrá actividad.



OBJETIVOS

- Trabajar aspectos relacionados con la educación emocional y el desarrollo de competencias emocionales en todos los participantes.
- Fomentar la educación en valores, la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social, la tolerancia, la solidaridad y el respeto a la diversidad.
- Fomentar hábitos de vida saludable y potenciar acciones de compromiso social y responsabilidad medioambiental.
- Facilitar la conciliación laboral y familiar a los padres y madres con hijos de 3 a 14 años, ofreciéndoles un recurso adecuado para sus hijos durante parte de su jornada laboral.

VALORES

De los objetivos explicados surgen los siguientes **VALORES** para trabajar:

**CURIOSIDAD, GANAS
DE APRENDER Y
CREATIVIDAD**

**VIDA SALUDABLE Y
CUIDADO PERSONAL**

**INCLUSIÓN E
IGUALDAD DE
OPORTUNIDADES**

**RESPECTO,
TOLERANCIA Y
COLABORACIÓN**

**RESPONSABILIDAD
SOCIAL Y AMBIENTAL**

METODOLOGÍA

Los **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS** son fundamentales para llevar a cabo la aplicación de cualquier proyecto pedagógico de manera efectiva y organizada. Estos principios proporcionan un marco de referencia sólido para las personas encargadas de liderar las sesiones del proyecto, marcando una línea de actuación que sirva de guía para sus actuaciones. De esta manera, se busca que las experiencias educativas propuestas garanticen el desarrollo de las actividades en un entorno inclusivo y adaptado que garantice la función social, educativa, recreativa y deportiva de la propuesta. Son los siguientes:

- **Centro de interés:** cada año articulamos el proyecto en torno a un eje temático (Este año: **¡RETRO VERANO FLASHBACK!**). Esto vertebrará desde la decoración hasta el nombre de los grupos.
- **Aprendizaje experiencial y activo:** priorizamos que el alumno sea el protagonista. No damos instrucciones, planteamos retos para que exploren y descubran.
- **Enfoque lúdico-creativo:** entendemos que la diversión es el vehículo del aprendizaje. Si el niño está motivado, el aprendizaje es significativo.
- **Inclusión y atención a la diversidad:** adaptamos las actividades a los ritmos individuales, coordinando los apoyos necesarios para que cada participante, sea cual sea su capacidad, se sienta integrado.
- **Evaluación continua:** no solo evaluamos el resultado, sino el proceso, el desarrollo personal y la convivencia grupal, ajustando la programación en tiempo real.

DESARROLLO POR ETAPAS (ADAPTACIÓN AL PERFIL)

Para que la propuesta sea efectiva, dividimos a los participantes en grupos de desarrollo similar, adaptando la complejidad y el tipo de actividad:

Grupo	Edad	Enfoque pedagógico
Pequeños	3 a 5 años	Estimulación sensorial, juegos de imaginación y desarrollo de la motricidad básica.
Medianos	6 a 9 años	Juegos cooperativos, retos científicos sencillos y fomento de la autonomía personal.
Mayores	9 a 12 años	Proyectos complejos (investigación/codificación), juegos estratégicos y conciencia comunitaria.

COMUNICACIÓN

Con el fin de mejorar la estrategia comunicativa para con los participantes y sus familias, se habilitará un canal de **Telegram**.

Se tratará de un canal privado para los participantes del Campus al cual podrá accederse **a través de un código QR que estará colgado en la entrada del centro**, donde también aparecerá la información relativa a la privacidad del mismo.

En dicho canal se publicarán:

- **Informaciones regulares** sobre el funcionamiento del Campus (programación, menús, circulares...)
- **Avisos y comunicaciones puntuales** en relación a actividades que requieran algún tipo de material, equipamiento o preparación específica.
- Incidencias o **recordatorios** necesarios, con fechas límite en caso de que sean de aplicación.
- **Fotografías o vídeos** de las actividades realizadas para dar visibilidad a aquello que se hace en el Campus.

ACTIVIDADES

Tipo de juego	Hora	Juegos	Edad
Juegos de agua	M / T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Batalla de Pac-Man - relevos con esponjas 2. Lluvia de agua - globos de agua al ritmo de música de los 80s 3. Carrera de equilibrios - llevar agua en vasos sin derramarla 4. Dance dance revolution acuático - juego coreografiado con agua 	I / P
Manualidades	T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Casetes de cartón decorados 2. Pulseras de la amistad (estilo 90s) 3. Tamagotchi de cartulina 4. Collares de cuentas (estilo 70s hippie) 5. Pósters de videojuegos retro 6. Decoración de camisetas tie-dye 	I / P
Baile	M / T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disco fever (70s) 2. Breakdance (muy básico) (80s) 3. Macarena (90s) 4. Robot dance 5. Coreografías de videoclips de los 00s 	I / P
Juegos de Vel. de Reacción y Carreras	M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carrera de coches de pedales (estilo 70s) 2. Relevos del correo urgente (sin móviles) 3. Carrera de cintas de casete - llevar el casete sin que se desenrolle 4. El pacman y los fantasmas - persecución 5. Relevos de la antorcha olímpica (Barcelona 92) 	I / P
Juegos de Fuerza	M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tira y afloja estilo olimpiadas antiguas 2. Carreras de sacos (juego clásico) 3. Construcción de torres con bloques gigantes 4. Lucha de pulpos (versión adaptada) 5. Transporte de "televisores" de cartón en equipo 	I / P

Juegos de Cooperación	M / T	<ol style="list-style-type: none"> 1. La máquina del tiempo - superar obstáculos en equipo 2. Construyendo el muro del sonido - juego de equilibrio 3. El barco de la disco - coordinación en filas 4. Cadena humana de los 80s 5. Construcción de un arcade con materiales reciclados 	I / P
Juegos de Lanzamientos	M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanzamiento de frisbee (estilo 70s) 2. Dianas de videojuegos - puntería 3. Bowling casero con botellas de los 90s 4. Lanzamiento de anillas (juego clásico) 5. Tiro al blanco con pelotas de colores neón 	I / P
Deportes retro	M / T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baloncesto callejero (estilo 90s) 2. Fútbol de barrio 3. Voley playa (estilo 80s) 4. Juegos predeportivos de los JJOO Barcelona 92 5. Circuito de patinaje (simulado) 6. Tenis de mesa adaptado 	I / P
Actividades culturales	T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leyendas urbanas de los 80s-90s 2. Taller de caligrafía graffiti (estilo 80s) 3. Aprendiendo a usar un walkman/cassette 4. Taller de cómics y tebeos clásicos 5. Juegos de palabras con slang de cada década 	I / P
Gymkanas	M / T	<ol style="list-style-type: none"> 1. Viaje en el tiempo (superar pruebas de cada década) 2. Búsqueda del casete perdido 3. En busca del tesoro del abuelo (años 70) 4. Carrera contra el tiempo (sin tecnología actual) 	I / P

SALIDAS / EXCURSIONES / DIADAS

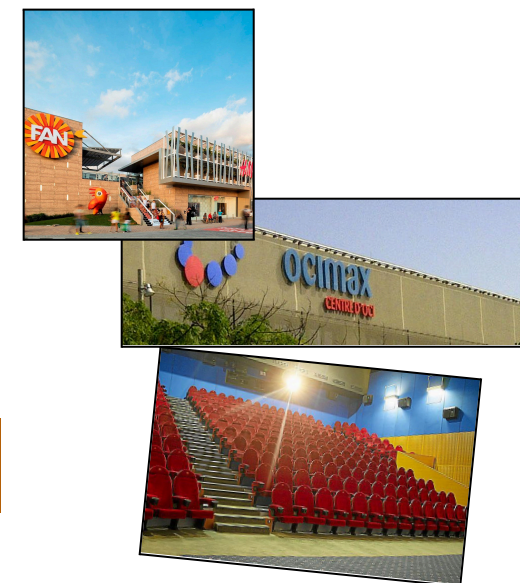
JULIO	AGOSTO
DOS diadas con castillo hinchable con agua – INCLUIDAS	DOS diadas con castillo hinchable con agua – INCLUIDAS
Jornada cultural “Ales Despistades”	Jornada cultural “Ales Despistades”
Cine en Ocimax/FAN – OPCIONAL, NO INCLUIDA	Cine en Ocimax/FAN – OPCIONAL, NO INCLUIDA



“Ales Despistades”



Castillos hinchables



Cine

NORMATIVA DE FUNCIONAMIENTO

Las normas serán las mínimas pero imprescindibles para garantizar el buen funcionamiento del proyecto. No se trata de poner normas por poner, sino de marcar unas pautas de funcionamiento claras y conocidas por todos. Las dividimos en: Lo que tienen que saber y respetar los padres y madres y, lo que tienen que saber y respetar los niños/as participantes.

Padres y madres

- Poner en conocimiento de los/las monitores/as cualquier aspecto del niño/a que puedan incidir en su convivencia con el grupo.
- Poner en conocimiento de los monitores quién es la persona responsable de recoger a los niños/as. En caso de que un/a niño/a se pueda ir solo/a será imprescindible que los padres o tutores legales entreguen una autorización escrita al monitor del niño en el que autorizan al niño a irse solo del centro y eximen de cualquier responsabilidad a todas y cualesquiera de las entidades organizadoras de la Escuela de verano sobre lo que pueda acaecer al niño una vez haya abandonado el centro.
- Avisar al monitor/a con antelación sobre cualquier retraso o ausencia del niño y respetar sus indicaciones.

Participantes: aplicar normas en niños y niñas requiere un enfoque especial, considerando su nivel de desarrollo cognitivo y emocional. Algunas de las pautas que se utilizarán para implementar las normas de manera efectiva son:

- **Simplicidad y claridad:** las normas deben ser simples y claras, utilizando un lenguaje que los niños y niñas puedan entender fácilmente. Se utilizan frases cortas.

- **Visualización:** sobre todo para los alumnos más pequeños, acompañaremos las normas con imágenes o pictogramas para ayudar a los pequeños y pequeñas a comprenderlas visualmente. Esto refuerza el mensaje y facilita la comprensión.
- **Consistencia:** hay que ser consistentes en la aplicación de las normas. Los niños y niñas de esta edad responden bien a rutinas y estructuras predecibles.
- **Reforzamiento positivo:** enfocaremos las respuestas a sus conductas desde el refuerzo positivo, elogiando y reforzando el comportamiento adecuado para motivar a los alumnos a seguir las normas.
- **Modelado de comportamiento:** los monitores y monitoras deben ser un modelo de comportamiento positivo, ya que a menudo los menores imitan el comportamiento de los adultos.
- **Refuerzo de rutinas:** se establecerán rutinas claras para las transiciones, como el momento del almuerzo, el juego y la hora de descanso. Esto proporcionará una estructura que los niños y niñas serán capaces de entender.
- **Adaptabilidad:** hay que ser flexible y adaptar las normas según sea necesario. A veces, los niños y las niñas pueden necesitar ajustes dependiendo de su estado de ánimo o nivel de energía.
- **Comunicación clara:** fomentaremos la comunicación abierta y la escucha activa, animando a los participantes a expresar sus emociones y necesidades de manera apropiada.

Para acabar, solo recordar que la paciencia y la empatía son fundamentales al trabajar con niños pequeños. Al ofrecer un entorno seguro y estructurado, se contribuye al desarrollo positivo de su comportamiento y habilidades sociales.

Los ámbitos principales en los que se centrará la atención a la hora de consensuar normas y aplicarlas son:

- Hacer buen uso y tener cuidado con las instalaciones del colegio.
- Evitar cualquier tipo de violencia (verbal, física...) hacia los compañeros/as.

- Tener un trato respetuoso con los compañeros y los monitores.
- Mantener una correcta higiene personal.
- Respetar las directrices de los monitores.
- Participar en todas las actividades programadas.
- Mantener el centro limpio y ordenado, utilizando las papeleras.
- No salir del centro, excepto al venir a buscarlos el padre, madre o tutor/a legal, por alguna causa justificada (como por ejemplo una visita médica) y siempre poniéndolo en conocimiento del monitor con antelación.



Tipificación de las faltas y consecuencias:

	<p>Ejemplos de falta leve: Romper material de forma intencionada, ensuciar el entorno, no traer material requerido, etc.</p> <p>Ejemplos de consecuencia en caso de falta leve: Información a familias, labores de adecentamiento durante el recreo, etc.</p>
	<p>Ejemplo de falta grave: Deterioro de mobiliario o material del aula, Discutir o amenazar a compañeros o monitores, realizar campañas de desprestigio a otros compañeros, reunir 3 faltas leves, etc.</p> <p>Ejemplo de consecuencia de falta grave: Entrevista con familias, recreo custodiado, realizar trabajo sobre la falta cometida, pérdida de derecho a asistir a actividades como excursiones, etc.</p>
	<p>Ejemplo de faltas muy graves: Escaparse del centro, pelearse, agredir físicamente a compañeros o monitores, 3 faltas graves.</p> <p>Ejemplo de consecuencia de falta muy grave: Pérdida de derecho a asistir a actividades, cambios de grupo, notificación a las familias, posible expulsión, etc.</p>

PRECIOS (JULIO Y AGOSTO)

Precios		Socios AMIPA	No socios	Otros coles
MATINERA Día suelto (inscripción previa): 4 €	7'30 - 8'00	10 € Semana: 6 €	15€ Semana: 8 €	15 € Semana: 8 €
	8'00 - 9'00	25 € Semana: 9 €	30 € Semana: 12 €	30 € Semana: 12 €
CAMPUS Día suelto (inscripción previa): 15 €	9'00 - 14'00	175 € Semana: 60 €	215 € Semana: 70 €	250 € Semana: 80 €
	Hermanos	165 € Semana: 55 €	205 € Semana: 65 €	240 € Semana: 75 €
COMEDOR Día suelto (inscripción previa): 9 €	14'00 - 15'30	145 € Semana: 50 €	160 € Semana: 55 €	175 € Semana: 60 €
	<i>MONITORES/AS</i> <i>(traer comida de casa)</i>	50 € Semana: 17,50 €	55 € Semana: 20 €	60 € Semana: 22,50 €
LUDOTECA Día suelto (inscripción previa): 4 €	15'30 - 16'15	25 € Semana: 9 €	30 € Semana: 12 €	30 € Semana: 12 €
	16'15 - 17'00	10 € Semana: 6 €	15 € Semana: 8 €	15 € Semana: 8 €