



**VACACIONES RE-CREATIVAS
2019**

DURACIÓN: 84 HORAS

COORDINADORA ACADÉMICA:

LIC. LUISA CAÑAS

I.- PRESENTACIÓN

El programa de Vacaciones Re-Creativas está diseñado para responder a una necesidad de formación continua, integral y recreativa de niños y jóvenes entre los 5 y 14 años, creando en ellos una permanente motivación para el aprendizaje. Es importante que los niños continúen aprendiendo durante sus vacaciones, pero de una forma primordialmente lúdica y creativa, a través de diversas actividades que le permitan desarrollar habilidades, destrezas, generar conocimientos y cultivar actividades positivas a nivel personal e interpersonal, generando su desarrollo social y cognitivo.

II. DIRIGIDO A

Este programa está dirigido a niños y jóvenes de entre 5 y 14 años, quienes estarán agrupados con la siguiente distribución: grupos (25 estudiantes por aula):

| | |
|----------------------|------------|
| Niños de 5 años | (Infantil) |
| Niños de 6 años | (Kids 1) |
| Niños de 7 años | (Kids 2) |
| Niños de 8 años | (Kids 3) |
| Niños de 9 años | (Junior 1) |
| Niños de 10 años | (Junior 2) |
| Niños de 11 años | (Junior 3) |
| Niños de 12 años | (Senior 1) |
| Niños de 13- 14 años | (Senior 2) |

III. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos que se pretenden alcanzar durante el desarrollo de las actividades del Programa de Vacaciones Re-creativas son los siguientes:

- Que los niños y jóvenes tomen contacto, experimenten y aprendan a valorar el saber y como este influye en su vida y en su desarrollo dentro de la sociedad.

- Desarrollar una serie de habilidades y destrezas de tipo verbal, matemático, expresivo, artístico y físico como parte de su desarrollo integral.

En los niños y jóvenes - dependiendo del grupo – son objetivos:

- Desarrollar experiencias concretas de expresión oral y escrita a partir de actividades especialmente diseñadas.
- Elaborar productos útiles o de uso común a través del desarrollo de actividades manuales, haciendo uso de material reciclable.
- Expresar creativamente sus intereses y necesidades a través de actividades gráfico plásticas (pintura, collage, cerámica, modelado, kirigami, etc.)
- Aplicar el razonamiento lógico, matemático y verbal en situaciones cotidianas.
- Estimular el conocimiento de fenómenos cercanos a su realidad a través de experimentos.
- Manejar normas, actitudes y valores que permitan una convivencia armónica.
- Utilizar las herramientas informáticas (Internet y Multimedia) para motivarlos a aprender.
- Desarrollar experiencias computacionales con software especializado y juegos educativos.
- Vivenciar diversas experiencias a través de visitas a museos, parques, viveros, huertos y empresas que motiven su interés.

IV. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Por su carácter integral la metodología será activa-participativa, teniendo como ejes la actividad lúdica y el aprendizaje del niño y/o joven.

Destacando el uso de:

- Dinámicas grupales.
- Trabajo individual.
- Método científico.
- Procesos deductivos, de indagación, imaginación y expresión diversa.
- Autoevaluación y heteroevaluación.

Asimismo se han previsto una serie de actividades paralelas que permitan matizar el desarrollo del programa, como:

- Realizar una visita a un lugar de interés y/o recreación, que permita el contacto con realidades específicas y el aprendizaje lúdico de procesos, zoología, historia, entre otros.
- Acceder a herramientas informáticas para cumplir con los objetivos propuestos por medio de los talleres de computación, donde harán uso de distintos programas.

V. VISITA TENTATIVA: (asignadas por edad y disponibilidad)

El programa cubre la visita a un lugar de interés para cada grupo, asignados por edad y disponibilidad.

VI. DURACIÓN

El programa tendrá una duración de cuatro semanas y se desarrollará del viernes 04 de enero al viernes 01 de febrero de 2019 de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 1:00 p.m.

La clausura se realizará el viernes 1 de febrero.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

INFANTIL

- Se programa contar con un solo grupo de INFANTIL (de cinco años).
- El grupo contará con una profesora tutora que estará con ellos la mayor parte del tiempo junto con una auxiliar o auxiliares, dependiendo del número de niños.
- La dinámica de trabajo se llevará principalmente en base a Proyectos de Trabajo en los que se integran las siguientes actividades:
 - Te voy a contar (en base a la lectura, creación e interpretación de cuentos)
 - Experimentos (para despertar el interés científico en los niños/as)
 - Divertijuegos (psicomotricidad)
 - Cocineritos (integración en el desarrollo del arte culinario)
 - Recreando (reciclado y manualidades).
 - Juguetes y cantemos (juegos colectivos y canciones dramatizadas)
- Contarán con tres talleres adicionales:
 1. Atelier (taller de arte: teatro, danza, pintura, etc.)
 2. Computación (laboratorio de informática)
 3. Matijuegos (razonamiento lúdico matemático)

VIII. ASISTENCIA

La asistencia a clases es obligatoria, a fin de que el participante que no exceda el 20% de inasistencias reciba su certificación.

IX. EVALUACIÓN

El docente observa permanentemente la evolución del aprendizaje, de manera que pueda orientar de inmediato al niño o al joven, para asegurar los logros de conocimiento, destrezas y habilidades previstas en cada sesión. En este sentido, la evaluación tiene por finalidad verificar que dichos logros se han satisfecho.

X. PROCESO DE INSCRIPCIÓN

PASOS PARA LA MATRÍCULA

El proceso de matrícula se realizará íntegramente a través de la página Web (consulte manual de inscripción virtual aquí), por lo que deberá seguir necesariamente los siguientes pasos:

- Ingresar al link (enlace) "Inscripción clic aquí".
 - Llenar de manera obligatoria todos los datos del **ALUMNO (NIÑO)** que se

- le requiere (nombres, apellidos, e-mail, teléfono, DNI, etc.)
- En la página de pagos optar por alguna de las siguientes modalidades y elegir el comprobante de pago respectivo (Boleta o Factura):
 - **BANCO:** Si desea efectuar el pago en efectivo. Deberá acercarse a cancelar los derechos académicos a partir de las 10:30 a.m. del día siguiente de su inscripción.
 - **TESORERIA GENERAL PUCP:** Si desea efectuar el pago con tarjeta de débito o crédito (salvo emitidas por centros comerciales o tiendas por departamentos).
- Nota:** Tesorería no acepta pagos en efectivo.
- **PLATAFORMA VISA / MASTERCARD:** Vía Banca Virtual.
- Una vez elegida la forma de pago, el sistema le generará un código. Anotar ese código o imprimir la página y acercarse a Tesorería o al Banco, según sea el caso.

Llenar la Ficha de inscripción y entregarla adjuntando dos fotografías tamaño carné, copia de DNI y el Recibo de pago de derechos académicos en las oficinas del CEC - PUCP o en las respectivas aulas hasta el primer día de clases.

El horario de atención de nuestras oficinas del Centro de Educación Continua es de lunes a viernes de 08:30 a.m. a 5:30 p.m. (horario corrido).

XI. INVERSIÓN

Tarifa General: S/. 780.00 nuevos soles.

Tarifa para empresas con convenio PUCP (10% de descuento): S/. 702.00 nuevos soles

Alumnos y egresados del CEC y miembros de la comunidad universitaria PUCP (Docentes, no docentes y alumnos) S/. 750.00 nuevos soles.

Precio corporativo (mínimo 3 personas) S/. 740.00 nuevos soles.

PRONTO PAGO HASTA EL 20 DE DICIEMBRE S/600 soles

NOTA: Para acogerse a la tarifa de S/. 750 los participantes (niños) deben ser familiares de la comunidad universitaria y **completar el formato impreso elaborado para tal fin.**

El precio del Taller incluye materiales

XII. CERTIFICACIÓN

Se entrega al término del taller una Constancia a los participantes que hayan asistido al 80% de las sesiones de clase y hayan cumplido con el desarrollo de las actividades previstas.

Las certificaciones que se otorgan son digitales.

XIII. INFORMES E INSCRIPCIONES

Campus Universitario
Centro de Educación Continua de la PUCP
Av. Universitaria 1801 – San Miguel
Edificio Mac Gregor – Piso 6

**CENTRO DE
EDUCACIÓN
CONTINUA**



PUCP

Teléfono: 626-2000 anexos 3760 y 3764

Directo 626-2862

Correo: info_cec@pucp.edu.pe

<http://cec.pucp.edu.pe>