

## 6 Básico

Actividad	Días	Horario	Profesor (a)	Cupos	Valor	Descripción
<b>Robótica</b>	Lunes	16:15-17:30	José Miguel Pinto	30	70000	Conjunto de instancias pedagógicas donde a través de distintas estrategias metodológicas se abordan habilidades y conocimientos propios de la nueva era tecnológica y digital del siglo XXI. Apoyados con distintos sets de LEGO® (Mindstorms, WeDo 2.0), como también componentes en base a arduino y herramientas de desarrollo propio (MegaField: única mesa interactiva en Chile), se abordan proyectos de construcción individual y grupal, así como también programación y resolución de problemáticas aplicadas.
<b>Baile Urbano</b>	Martes	16:15-17:30	Fernanda Mardones	15	60000	<p>Este taller busca que las alumnas se puedan expresar a través del movimiento corporal siguiendo una rutina de pasos en diferentes estilos de música.</p> <p>El objetivo es poder potenciar la movilidad corporal (ritmo, coordinación, equilibrio, siguiendo una coreografía) junto con favorecer su capacidad de socialización, enfatizando en valores a través de momentos de conversación en el cual nos escuchamos y respetamos unas a otras.</p> <p>También trabajaremos valoración de si misma, en relación a aceptar mi cuerpo.</p>
<b>Escalada</b>	Lunes	16:15-17:30	Daniela Tapia	12	65000	El objetivo de la escalada es promover la actividad física a través del conocimiento y práctica de un deporte distinto y novedoso, permitiendo además, acceder a sus beneficios motrices.
<b>Comics</b>	Martes	16:15-17:30	Jorge Farías	15	60000	Taller netamente creativo, literario, artístico y narrativo. Donde las alumnas desarrollarán su potencial creativo por medio del Noveno Arte (el Cómic), creando sus propios personajes, universos y por consecuencia crear sus propias historias, gracias al lenguaje icónico de los Cómics. Se analizaran diversas series, sus temáticas y personajes, y las alumnas tendrán que trabajar de manera individual, pareja o en grupo, dependiendo de sus capacidades, sus propias creaciones.