NEUROSPORT

CAMPUS · OCIO · DEPORTES

Escuelas vacacionales y eventos · 2 a 16 años

Proyecto Campus Vacacionales 2027

Verano · Navidad · Pascua

Para niños, niñas y jóvenes de **2 a 16 años**

Neurosport Alicante · Neurosport Cantabria

Índice

---

1. Quiénes somos · 2. Justificación · 3. Objetivos · 4. Actividades y sus objetivos · 5. Recursos · 6. Beneficios para el centro · 7. Planning de actividades · 8. Ratio por grupo · 9. Horario · 10. Gestión · 11. Información para las familias · 12. Conclusión · 13. Contacto

1. Quiénes somos

Neurosport es una asociación que tiene como fin la promoción y práctica deportiva, así como actividades de formación, aprendizaje, ocio y recreo para todo tipo de personas, niños y adultos. Está registrada en el Registro de Entidades Deportivas de la Comunitat Valenciana con el número 10133, sección 1.ª.

Desde 2013 organizamos el Campus de Verano de Integración en la fundación Funredis, y hemos desarrollado escuelas vacacionales en el CEIP Santo Negro, en la urbanización Loma Badá y en otras comunidades y urbanizaciones. Además, el profesorado de Neurosport imparte clases de judo en centros públicos y privados de la comarca.

Al frente del proyecto, un equipo con más de 40 años educando a través del deporte, del que forma parte **Vanesa Arenas Comerón, olímpica en Sídney 2000**. Hoy trabajamos en dos zonas: **Neurosport Alicante** (Elda, Petrer, Alicante, Castalla y alrededores) y **Neurosport Cantabria**.

2. Justificación

Los campus vacacionales de Neurosport ayudan a las familias a cuidar y atender a sus hijos e hijas durante las vacaciones de verano, Navidad y Pascua. Combinan la actividad física al aire libre, la comunicación en inglés en diversas actividades y talleres lúdico-didácticos.

Nuestros campus se basan en una educación en valores, la diversión, la creatividad y, sobre todo, la ilusión de los niños y niñas. Utilizamos una metodología activa y global, en la que los participantes son protagonistas de lo que aprenden, y trabajamos el constructivismo a través de la experimentación y la observación. Fomentamos el autoconcepto y la autoestima, el trabajo en grupo y el respeto a los compañeros, ya que el 90 % de las actividades, juegos y deportes se realizan en grupo, atendiendo siempre a cada persona según sus cualidades y capacidades.

3. Objetivos

Nuestro objetivo principal es ofrecer una experiencia enriquecedora y divertida durante las vacaciones escolares:

- Fomentar la participación en actividades deportivas.
- Desarrollar habilidades deportivas, físicas, mentales y sociales.
- Promover los valores de trabajo en equipo, disciplina y respeto.
- Desarrollar un programa completo de juegos, dinámicas y actividades acorde a cada edad, en el que se disfrute mientras se aprende.
- Consolidar rutinas de comportamiento, hábitos saludables y respeto de las normas trabajados durante el curso.
- Fomentar la automotivación, desarrollando las capacidades artísticas, creativas y deportivas.
- Transmitir a través del juego valores como la solidaridad, la generosidad, el respeto a la diferencia y la convivencia pacífica.
- Inculcar hábitos de orden, limpieza, responsabilidad en el cuidado de materiales y espacios, y autocontrol.
- Desarrollar la creatividad mediante manualidades, juegos y expresión corporal.
- Fomentar la lectura con la creación y narración de cuentos.
- Ofrecer una zona de deberes y repaso para quien lo solicite.
- Conseguir que disfruten de sus vacaciones, relacionándose con compañeros de su edad y sintiéndose protagonistas.

4. Actividades y sus objetivos

4.1 Actividades deportivas terrestres

Circuito Ninja · Spartan Race Kids: circuitos de obstáculos para trepar, saltar, reptar y equilibrarse. Desarrollan la motricidad, la confianza en uno mismo, la superación y el trabajo cooperativo.

Multideporte (fútbol, baloncesto, balonmano, voleibol, tenis, ping-pong…): desarrollar la motricidad fina y gruesa, desplazamientos, saltos, giros y botes; respetar a los compañeros, trabajar en grupo y conocer el propio cuerpo.

Judo y defensa personal: conocer el deporte, aprender a defenderse, mejorar la psicomotricidad, la concentración y la atención, y fomentar la autoestima y el respeto.

Juegos tradicionales: trabajo en equipo, cumplir normas, ampliar el conocimiento de juegos y activar la curiosidad.

Baile: expresar emociones, conocer el propio cuerpo, ganar confianza y divertirse.

Gymkanas: motricidad, competición sana, cooperación y diversión.

4.2 Actividades deportivas acuáticas

Aquagym: fortalecer los músculos, perder el miedo al agua y relajarse.

Ejercicios de extremidades: conocer el cuerpo, iniciarse en la natación y conocer los materiales de agua.

Juegos de agua: relacionarse, expresar sentimientos, desarrollar la motricidad y divertirse.

Pista de agua: motricidad, confianza, cooperación y perder el miedo al agua.

4.3 Actividades culturales y talleres

Talleres manuales y pintura · **Teatro** · **Mímica** · **Música** · **Disfraces y maquillaje** · **Actividades en inglés** · **Taller de cocina** · **Huerto y medio ambiente** · **Zona de deberes**.

Desarrollan la creatividad, la expresión, la motricidad fina, la comunicación y la motivación.

5. Recursos

5.1 Recursos materiales

Aprovechamos las instalaciones y espacios del centro y aportamos todo el material necesario: material para talleres (cartulinas, pintura, plastilina, disfraces…), material deportivo (tatami, redes, obstáculos del circuito Ninja…) y material acuático (churros, tablas, pistolas de agua, piscinas de distintos tamaños, pista de agua…).

5.2 Recursos humanos

Monitores titulados: cada monitor se encarga de un grupo durante todo el campus e imparte las actividades de su especialidad a todos los grupos. En los grupos de menor edad hay un monitor de apoyo.
Coordinación: organiza a los monitores, atiende a las familias y es el nexo entre familias, centro y equipo.

6. Beneficios para el centro educativo o la entidad

- ---

  Las familias se sienten tranquilas: sus hijos están en un entorno conocido durante las vacaciones.
- Refuerza la imagen y la presencia del centro en alternativas de ocio de calidad.
- Gestión integral por parte de Neurosport: programa, monitores, material, seguros y difusión.

7. Planning de actividades (ejemplo semanal)

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00 – 9:00	Aula matinal	Aula matinal	Aula matinal	Aula matinal	Aula matinal
9:00 – 9:30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:30 – 10:30	Actividades	Actividades	Actividades	Actividades (ruedas)	Circuito Ninja
10:30 – 11:00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11:00 – 13:00	Actividades deportivas	Actividades deportivas	Pista de agua	Actividades deportivas	Circuito Ninja
13:00 – 14:00	Juego libre y recogida	Juego libre y recogida	Juego libre y recogida	Juego libre y recogida	Juego libre y recogida

Las actividades las organizan los monitores y la coordinación, y los participantes pueden decidir algunas de ellas en la asamblea diaria.

8. Ratio por grupo

- De 2 a 5 años: hasta 15 niños y niñas por monitor, con monitor de apoyo.
- De 6 a 16 años: hasta 20 niños y niñas por monitor.

Si no se completa un grupo, los participantes se distribuyen en los ya creados. Mínimo recomendado de 10 participantes por grupo.

9. Horario

Servicio	Horario
Aula matinal	8:00 a 9:00 h
Campus (horario lectivo)	9:00 a 14:00 h (salida a partir de las 13:15 h)
Auto-comedor (cada participante trae su comida)	14:00 a 15:00 h

Aula matinal y auto-comedor con un mínimo de 10 participantes. Horarios adaptables a cada centro o entidad.

10. Gestión

Precios: se elaboran a medida según el centro, la duración del campus y los servicios contratados. Pídenos tu presupuesto sin compromiso.
Requisitos: entregar la documentación de inscripción, tener entre 2 y 16 años y realizar el pago en los plazos indicados.
Inscripción y difusión: el centro o AMPA reparte las hojas o el formulario online de inscripción. Neurosport aporta carteles y flyers, y difunde el campus en sus redes sociales y en las del centro.
Seguros: Neurosport garantiza el seguro de responsabilidad civil y el seguro de accidentes de todos los participantes.

11. Información para las familias

¿Qué hay que llevar al campus?

Ropa deportiva y de cambio, zapatillas de deporte, gorra, crema solar, bañador, gafas, chanclas sujetas al tobillo, toalla, mochila, botella de agua y almuerzo. La documentación de inscripción se indicará en cada campus.

Capacidades que deben tener desarrolladas los participantes

- Permanecer en los espacios asignados para las actividades.
- Atender y cumplir las instrucciones del monitor.
- Autonomía en movilidad, alimentación y aseo, aunque requieran ayuda.
- Participar en actividades individuales y colectivas siguiendo las indicaciones.
- Comunicación, al menos gestual, para necesidades básicas.

Descuento del 10 % para el segundo hermano. Los pagos se realizan antes del inicio del

campus para garantizar la plaza.

12. Conclusión

Los Campus Vacacionales de Neurosport ofrecen un tiempo de ocio saludable, divertido y motivador. Con nuestra planificación ayudamos a los niños y niñas a adquirir los valores que la sociedad necesita: fomentamos la creatividad, el deporte, los juegos, la cultura y las relaciones con los compañeros. El equipo de Neurosport garantiza a las familias la tranquilidad, la conciliación familiar y laboral y la seguridad necesarias.

13. Contacto

NEUROSPORT · Campus · Ocio · Deportes

WhatsApp: 607 341 970

Email: info@neurosport.club

Web: www.neurosport.club