

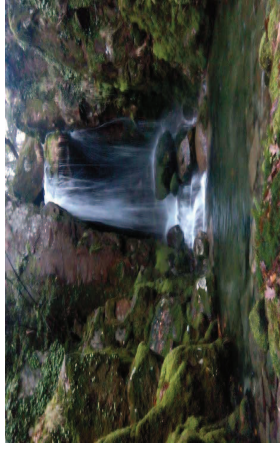
"caches" agochados, por iso recomendamos descargarse a App no móbil.

**Ferramentas:** Xeocaching

**Hora:** 10:30 - 13:30

**Inicio:** Ponte Medieval (Enlace:

<https://goo.gl/maps/XzMvhGUJehHu>)



**26 DE MARZO - Roteiro 3 : "Outra ollada á Peneda"**

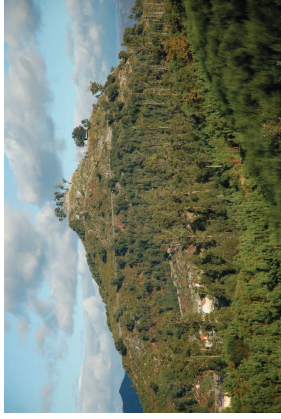
**Breve descrición:** 5.1 kms. Dificultade media; desnivel medio. Subiremos á Peneda e a algún outro monte próximo Ten desnivel pero a distancia non é moita. É apta para todos os públicos. Coñeceremos detalles históricos e naturais da Peneda e gozaremos dunhas vistas privilexiadas .

**Ferramentas:** códigos QR e mapas para poder averiguar o noso camiño.

**Hora:** 10:30 - 13:30

**Inicio:** onde se bifurcan o camiño do Castro e a estrada que sube á Peneda (Enlace <https://goo.gl/maps/Enm1JpVXA95>

2)



**Inscripcións previa nos roteiros:** ata 5 días antes de cada roteiro na OMIX - Multiusos (Arcade) ou ata cubrir prazas.

### **MÁIS INFORMACIÓN E INSCRIPCIÓNS:**

**MULTIUSOS, r/ Peirao, 8 - 36690 (Arcade) Teléfono/fax.: 986 700 822, [www.soutomaioir.com](http://www.soutomaioir.com)**

[educacion@soutomaioir.com](mailto:educacion@soutomaioir.com)

**HORARIO DE OFICINA (de luns a venres): de 15,30 a 20,30 agás o mércores que é de 9 a 14 h.**

### **OBSERVACIÓNS:**

Consultar posibles bonificacións en todas as actividades que teñen un custo.

### **Organiza:**



**Concello de SOUTOMAIOR PONTEVEDRA**



**Síguenos en Educación Soutomaioir**

4



### **APRENDEDO EN FAMILIA: escola de pais e nais**

#### **Que é?**

Un lugar de encontro entre todos/as buscamos estratexias para mellorar as nosas relacións en familia e aprender como facelo con éxito.

#### **1º e 2º SESIÓN:**

**Tema: As tecnoloxías e internet. Aliadas ou inimigas?**

**Que papel poden xogar as familias?**

**Datas:** martes 24 e martes 31 de xaneiro

**Hora:** 17,00 a 18,30 h

**Lugar:** CPI M. Padín Truiteiro

**Dirixida a:** familias de alumnado de 6º de primaria e 1º e 2º da ESO

#### **IMPARTIDO POR:**

María Fontán, psicóloga

Antonio Rial, doutor en psicoloxía USC

## **Proxectos educativos**

**Xaneiro/febreiro/marzo 2017**

**Podemos asistir cos nosos fillos/as? Si,** haberá actividades para eles/as con monitores/as específicos.

#### **COLABORAN:**

CPI Manuel Padín Truiteiro.  
ANPA Nequeirós, Colexio Padín

### **POSTA EN MARCHA DA ESCOLA MUNICIPAL DE HORTA URBANA E ECOLÓXICA.**

**Curso de formación en horta e agricultura ecolóxica (20 h)**

O Concello de Soutomaioir a través da Concellería de Educación e da Concellería de Medio Ambiente pon en marcha unha horta municipal en Arcade que ten un carácter formativo, de esparsamento, de sensibilización ambiental e de consumo responsable.

#### **Obxectivos:**

1

Potenciar o cultivo e consumo de produtos de proximidade, ecolóxicos, de temporada. Fomentar hábitos alimenticios saudables. Dar a coñecer a cultura rural tradicional. Concienciación sobre a nosa aptitude cara o medio ambiente respecto pola terra e pola vida. Implicación, responsabilidade e compromiso na xestión da horta.

Fomentar o traballo en grupo, a planificación das actividades e labores da horta.

**Destinatarios/as:** persoas empadroadas no Concello de Soutomaior que queiran experimentar a opción de cultivar e obter hortaliñas ecolóxicas sen impacto no medio así como consumir produtos máis sáns.

**Requisitos:** Para participar cómpre que as persoas o soliciten e realicen previamente un curso de iniciación á horta urbana coa finalidade de acadar os coñecementos básicos para autoxestionar unha pequena parcela dentro da horta co apoio continuo de monitorado durante o curso e esporádico despois ata que remate o tempo de cesión.

\* Consultar condicións

**Datos do curso:** 11,18 DE FEBREIRO e 11,18,25 de MARZO  
**Hora:** 10 A 14 H

**Lugar:** Multiusos e horta municipal de Arcade.

**Custe:** fianza de 10€/persoa que se devolverá a sempre e cando se remate o curso e se adquira compromiso coa horta.

**Prazo de inscrición:** ata o 1 de febreiro ou ata cubrir prazas (18).

**Máis información e inscricións:** na OMIX, Multiusos (Arcade).

**En clave tecnolóxica: aprende a programar xogando.**

**Obxectivos:** fomentar as habilidades de programación e resolución de problemas para traballar a capacidade lóxica e creativa.

**GRUPOS:**

**Infantil:** de 4 a 7 anos (*Poderán vir acompañados/as dunha persoa adulta.*)  
*Contidos:* programación con Code e con Scratch

*Horario:* de 16,30 a 17,30 h

**Xuvenil 1:** de 8 a 11 anos.

*Contidos:* programación con Code e con Scratch

*Horario:* de 17,30 a 18,30 h

**Xuvenil 2:** 12 a 17 anos.

*Contidos:* programación con scratch e modelado 3D con sketchUp  
*Horario:* de 18,30 a 20,00 h

**29 DE XANEIRO - Roteiro 1 : "Con sabor salgado"**

**Breve descrición:** 5.5 kms. Dificultade media; desnivel moderado. Neste roteiro achegaremos máis ao mar do que o viñamos facendo nos anteriores porque no Concello temos variedade de ecosistemas. sobre os que aprender e coñecer os seres vivos asociados a el,

**Ferramentas:** por determinar

**Hora:** 10:30 - 13:30

**Inicio:** Multiusos de Arcade



**Sesións:**

Opción 1: luns 30 xaneiro, 13 febreiro, 27 febreiro, 13 marzo, 27 marzo.

Opción 2: xoves 2 febreiro, 16 febreiro, 2 marzo, 16 marzo, 30 marzo.

*O grupo porase en marcha si hai un mínimo de 10 persoas no día de maior demanda)*

**Custe:** 3€ empadroados/as; 6€ non empadroados/as.

**Información e inscricións:** na OMIX,

Multiusos (Arcade) ata o 27 de xaneiro



**Roteiros medioambientais: coñece o teu Concello e arredores**

**Obxectivos:** coñecer os valores medioambientais do noso Concello da man dunha guía. Promover o senderismo como medio para estar en forma e aprender un pouco máis sobre a natureza e patrimonio que nos rodea. Educar en valores de respecto e coidado á natureza.

**19 DE FEBREIRO – Roteiro 2 : "Fervenza do Inferno"**

**Breve descrición:** 7.5 kms. Dificultade media; desnivel suave. En todo momento está presente o noso imponente río Verdugo. Falaremos das especies autóctonas e tamén teremos ocasión de gozar zonas de carballeira. E como colofón, chegaremos a unha fervenza. En diferentes puntos do camiño teremos