

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES 2021/2022



► Psicomotricidad

La actividad de psicomotricidad inicia al alumno/a en la práctica del **ejercicio físico en un ambiente lúdico y distendido**, combinado las actividades deportivas con las actividades lúdicas y formativas, teniendo siempre presente como meta, la formación integral del niño. Cada sesión tendrá una estructura básica que contemple la curva de la fatiga del alumno/a, según las edades, combinando actividades relajadas con dinámicas más activas. Su objetivo principal es el **desarrollo de las habilidades básicas y las capacidades de percepción, control espacial y temporal del propio cuerpo y de coordinación general**.

► Fútbol sala

En esta actividad se pretende utilizar el deporte como un medio educativo que contribuye a la formación integral del individuo:

- Tiene que tener un carácter abierto: **facilitar la máxima participación**.
- Además de trabajar las habilidades motrices tiene que tener otras intenciones: **socialización, salud, ocupación constructiva del tiempo de ocio, calidad de vida, recreación**.
- Que el planteamiento no se base sólo en el resultado deportivo de la actividad.
- Actividades con un alto componente recreativo: **aprender jugando**.

► Judo

Se trata de enseñar las raíces del judo, como **técnica de defensa** y de **desarrollo corporal**. Para ello, fomentamos la filosofía, la **disciplina**, el **saludo**, el **permiso** y el **respeto** al entorno, al compañero y al profesor.

► Música y movimiento

Actividad que mejora la condición física combinando la **música con movimientos rítmicos** destinados al desarrollo de las **capacidades coordinativas y rítmicas**. Se pretende dar la oportunidad al alumno/a de realizar una **práctica artística a una edad temprana** y ayudar en su desarrollo integral a través de la música, contribuyendo al desarrollo de todas las competencias básicas que establece el currículo de la educación infantil.

► Patinaje

La actividad extraescolar patinaje es capaz de ayudar a los estudiantes a mantenerse completamente enérgicos; y controlar a su vez, el equilibrio, la agilidad y los movimientos que necesitan realizar con su cuerpo para poder mantenerse en pie.

El patinaje es una **actividad recreativa y un deporte que ayuda a desarrollar el equilibrio y la armonía corporal**, a través de movimientos y ejercicios. Una buena técnica puede ayudar a los niños a que se familiaricen con el desplazamiento sobre los patines y desarrollen variados movimientos sobre ruedas.

Las clases se basan en **ejercicios y juegos** para conseguir enseñar y entretener a los niños; dichos ejercicios se realizan con una música de fondo que ayuda a disfrutar aún más de la actividad.

► Predeporte

Las actividades que se realizan a lo largo del curso escolar responderán a una programación anual detallada adecuada a las edades y características del grupo. Se pretende **colaborar en el desarrollo equilibrado de las capacidades físicas y motrices del alumno/a**. Detectar posibles deficiencias y colaborar en su corrección.

► Gimnasia rítmica

Desde un punto de vista general trabajaremos codo con codo con la psicomotricidad buscando **desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a través del cuerpo**. Haremos especial hincapié en la conciencia corporal, la postura, el equilibrio, la coordinación, agilidad, etc.

► Baloncesto

Como objetivos generales se busca el **desarrollo de las capacidades psicomotoras básicas, la diversión y la familiarización con el deporte del baloncesto** a través de situaciones jugadas y la adquisición de habilidades y destrezas básicas con el balón.

Los objetivos específicos serán conocer y describir el campo y el equipamiento, conocer las reglas básicas del baloncesto, conseguir un manejo adecuado del balón (bote, tiro y rebote) e introducir al alumno en los pases y la recepción.

► Títeres

Elaboración de algunas sencillas marionetas a partir de materiales fáciles de manejar e inocuos como papel, cartón y cartulina, algún listón fino de madera, tijeras, lápices de colores y pegamento. Se les hará una breve introducción enseñándoles algún modelo ya hecho y una demostración de cómo elaborar rápida y fácilmente un personaje u objeto que pueden salir en una historia cualquiera. Después **se tratará en una segunda parte del taller de representar precisamente una historia breve**.

► Baile moderno

En esta actividad los objetivos principales están relacionados con el **conocimiento del propio cuerpo y con su control postural y de su movimiento**. Así mismo la coordinación y el sentido rítmico del movimiento son aspectos fundamentales. No podemos olvidar el sentido artístico, por lo que también se potenciará la **expresión corporal**. Los contenidos de la actividad serán diferentes en función del nivel.

► Cómic

Les permitirá indagar en el mundo de los **sentimientos y emociones** y cómo poder **expresarlos o representarlos a través de un personaje inventado por ellas y ellos**. Además les hará trabajar ese valor tan grande (no sólo en los niños/as) que es la **imaginación** de una manera "encauzada" pues deben organizar y estructurar una historia que discurrirán por sí mismos/as en un espacio (papel) limitado.

Este taller tiene una doble columna vertebral: la **vertiente de dibujo y la vertiente de la historia**. En cuanto a la forma de dibujar, el alumnado conocerá previamente, y de manera totalmente práctica, varios fundamentos del dibujo artístico:

- Breve historia.
- Materiales.
- Ejercicios para trazo.
- Formas y figuras básicas.
- Formas artificiales.
- Formas naturales.
- Cuerpo humano.
- Observación y ejercicios.

En cuanto a la historia conocerán las necesidades fundamentales de éstas:

- Historia que avance (principio, nudo y desenlace)
- Carpeta de personajes: características, relación entre ellos, personalidades etc
- Estilo: conocer los múltiples géneros de cómic y apostar por uno en concreto.

► Arteteca

Para niños/as a partir de 3 años intentaremos con diferentes actividades dentro del taller fomentar la **creatividad**, es decir, la capacidad de crear obras originales y de inventar con unos recursos dados, haciendo que **la imaginación sea el principal instrumento** para ello usando el lenguaje que las artes plásticas nos ponen a nuestra disposición, siempre adaptado a las capacidades propias de edades tan tempranas. La monitora dispondrá un espacio flexible de calma que fomentará la creatividad y la imaginación para poder dotar a cada participante de información acerca de sí mismo y sus talentos.

► Chiquirritmo

Para niños/as a partir de 3 años intentaremos con diferentes actividades dentro del taller **fomentar la psicomotricidad**, el **juego colectivo**, la **consciencia corporal**, el **ritmo** y la **educación musical**. Con las creaciones colectivas montaremos de cara al final de curso una pequeña performance en la que el talento de cada niño se vea reflejado en un proyecto común que mostrar a profes y padres.

► bMaker Academy

Aprende a crear tu propia tecnología y domina las **competencias digitales del futuro** de forma creativa y divertida.

Metodología creativa, práctica y divertida basada en la **filosofía STEAM**, la **gamificación**, el **Design Thinking** y el **aprendizaje cooperativo por proyectos**:

- Pasas de usuario a **creador de tecnología**.
- Aprendes a **superar cualquier reto** con ingenio e imaginación.
- Desarrollas tus competencias técnicas, creativas y emocionales.
- Impulsas tus resultados académicos y te preparas para el futuro.

► Cine

En el taller veremos **cómo funciona un rodaje**, comprenderemos la importancia de trabajar en equipo, **escribiremos el guion de un cortometraje**. Además, lo llevaremos a la práctica entre todos poniendo en marcha un auténtico rodaje! El siguiente paso será la preparación del rodaje. Descubriremos los diferentes profesionales que intervienen en él, y veremos cómo trabajan los actores y su entorno. Dadas las limitaciones técnicas, humanas y espaciales con las que contaremos, conseguir plasmar nuestras fantasías será todo un desafío, así que en esta parte aprenderemos a enfrentarnos a los problemas y a improvisar para solucionarlos de la manera más eficaz posible. Al igual que en el resto del curso, **contaremos en todo momento con documentación, vídeos y equipo técnico para acompañar las explicaciones**.

► Radio

La actividad de "Taller de Radio" presenta amplias posibilidades fuera y dentro del aula.

Los niños y jóvenes encontrarán en ella una forma fácil de **mejorar su vocabulario y expresión**, facilitando la interrelación al realizarse la actividad en una obligada colaboración de grupo, lo que conlleva a afianzar más, la amistad, la estima y por tanto descubrir las distintas capacidades de sus componentes y por ello el reconocimiento entre sí.

Entre los múltiples aspectos beneficiosos que esta actividad reportará en el alumnado podemos destacar:

- Se potencia el **trabajo en equipo** y el acuerdo de los alumnos.
- La **escucha** y la valoración de la palabra.
- La **iniciativa, creatividad e imaginación**.
- La **tolerancia** y la **amistad**.
- La **crítica** y la **consulta**.