

PROYECTO

ACTIVIDADES

FORMATIVAS

COMPLEMENTARIAS

CEIP JUÁN VÁZQUEZ

BADAJOS

ÍNDICE

1.- Justificación.....	3
2.-Objetivos.....	3
3.- Características.....	3
4.- Nuestro centro.....	4
5.- Actividades Formativas Complementarias.....	4
5.1.- Taller de Tecnología de la Información y la Comunicación.....	4
5.2.- Teatro.....	10
5.3.- Psicomotricidad.....	14
6.- Coordinadora de las actividades.....	19
7.- Horarios de las actividades.....	19
8.- Evaluación y seguimiento.....	20
9. Protocolo Covid-19 en las AFC.....	20

1.- JUSTIFICACIÓN.

Con fecha 15 de Junio de 2021, se ha publicado la Instrucción número 4 de 2021 del Ente extremeño Público de Servicios educativos Complementarios (EPESEC), sobre iniciación y funcionamiento de las Actividades Formativas Complementarias durante el curso 2021/2022 en los centros públicos de la comunidad Autónoma de Extremadura.

2.- OBJETIVOS

2.1. Generales de Compromiso con los principios de calidad del sistema educativo.

- Equidad.
- Capacidad de transmitir valores.
- Actuar como elemento compensador de desigualdades. Participación de los distintos sectores de la comunidad educativa.
- Concepción de la educación como proceso permanente. La consideración de la responsabilidad y el esfuerzo.
- La flexibilidad para adecuar estructura y organización a los cambios, necesidades y demandas de la sociedad.

2.2. Específicos.

- Crear una situación de igualdad de los alumnos para acceder a Actividades complementarias sin que exista discriminación por razones económicas, familiares, sociales o geográficas.
- Ampliar la oferta educativa de los centros.
- Potenciar la autonomía de los centros a través de su propio proyecto de Actividades Formativas Complementarias.
- Posibilitar el ejercicio de la autonomía personal de los alumnos.
- Contribuir al desarrollo de actitudes y hábitos individuales y colectivos para el desarrollo de aptitudes que permitan a los alumnos la adaptación a situaciones emergentes.
- Contribuir a la creación de un nuevo marco de participación y colaboración con las familias e instituciones del entorno.

3.- CARACTERÍSTICAS.

Las Actividades Formativas Complementarias reunirán las siguientes características:

- Contribuirán a la mejora de la convivencia en los centros y al éxito educativo del alumnado.
- Para su programación y desarrollo, tendrán en cuenta las motivaciones e intereses del alumnado, conforme a lo dispuesto en el Plan Regional para la prevención, control y seguimiento del absentismo escolar.
- Su elección por las familias y el alumnado será libre y voluntaria, aunque una vez solicitadas, los padres, madres o tutores deberán mostrar compromiso expreso por escrito, en cuanto a la asistencia de sus hijos.
- Serán gratuitas.
- No podrán ser causa de discriminación.

4.-NUESTRO CENTRO.

El Colegio “Juan Vázquez” es un centro público donde se imparten los niveles educativos de Infantil y Primaria.

El Centro cuenta con 6 unidades de E. Infantil y 13 unidades de E. Primaria y un total de 530 alumnos.

5.- ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS

Contando con las oportunidades que en el barrio existen, tales como Escuela Municipal de Música, actividades deportivas de distintos clubes y de la Fundación Municipal de Deportes, etc., las actividades que el Centro ofrecerá para los siguientes cursos, sin perjuicio de que se pueda efectuar algún cambio, si se considera que, tras la evaluación efectuada, alguna no cumpliera con los objetivos programados, son las siguientes:

- Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Teatro.
- Psicomotricidad.

TALLER DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

1. JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La decisión de proponer esta actividad ha sido motivada por varias razones:

- Porque puede ayudar a los niños a conocer el mundo de la informática y a que vayan adaptándose a los avances que se están produciendo en la sociedad.
- Para potenciar la utilización de los ordenadores que existen en el Centro y los utilicen como herramienta de trabajo e información y no sólo como un juego.
- Porque es un taller que les motiva mucho.

En la elaboración del proyecto nos hemos planteado fundamentalmente lo siguiente:

- Objetivos.
- Contenidos.
- Metodología.
- Actividades.
- Temporalización.
- Evaluación.

2. OBJETIVOS:

Al estar dirigida la actividad a los tres ciclos de E. Primaria y el ciclo de E. Infantil, hemos establecido unos objetivos generales para ambas etapas y una serie de objetivos específicos a conseguir en cada uno de los ciclos de E. Primaria e Infantil.

2.1. Objetivos generales relacionados con las competencias claves.

- Favorecer la sociabilidad. (Competencias sociales y cívicas)
- Fomentar el trabajo en grupo. (Competencias sociales y cívicas)
- Comportamiento adecuado del alumnado hacia sus compañeros y hacia el material del Centro. (Competencias sociales y cívicas)
- Utilizar las nuevas tecnologías como un recurso importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje para motivar, investigar, descubrir, crear, etc. (Competencia digital, aprender a aprender, competencia en comunicación lingüística, competencia tecnológica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

2.2. Objetivos específicos:

2.2.1. Educación Infantil:

- Familiarización del alumno con el ordenador.
- Coordinación del manejo del ratón con el movimiento del cursor.
- Manejo de programas educativos.
- Familiarización del alumnado con el lenguaje informático.
- Apagar y encender correctamente el ordenador.
- Utilización de programas educativos.

2.2.2. Primer ciclo: 1º y 2º de Primaria:

- Familiarización del alumno con el ordenador.
- Coordinación del manejo del ratón con el movimiento del cursor.
- Manejo de programas educativos.
- Familiarización del alumnado con el lenguaje informático.
- Apagar y encender correctamente el ordenador.
- Introducción al entorno de LinEx Colegios.
- Manejo de programas de LinEx Colegios.
- Orientación espacial y coordinación de la motricidad fina.
- Conocimiento y búsqueda de información a través de Internet.

2.2.3. Segundo ciclo: 3º y 4º de Primaria:

- Conocimiento de las partes de un ordenador.
- Familiarización del alumnado con el lenguaje informático.
- Apagar y encender correctamente el ordenador.
- Introducción al entorno de linEx Colegios.
- Manejo de programas de LinEx Colegios aumentando los conocimientos ya adquiridos.
- Utilización de programas educativos.
- Conocimiento y búsqueda de información a través de internet.

2.2.4. Tercer ciclo: 5º y 6º de Primaria:

- Profundizar en el conocimiento de los distintos componentes del ordenador.
- Reforzar y ampliar los conocimientos acerca de los elementos del entorno LinEx Colegios.
- Manejo del procesador de texto.
- Manejo de presentaciones "Power Point": crear diapositivas, insertar imágenes y modificar el formato.
- Introducción a Internet.
- Conocer y utilizar navegadores y buscadores como: "Grulla" o "google".
- Utilizar el programa de dibujo: "Tux Paint"
- Crear páginas web sencillas.

3. CONTENIDOS:

3.1. Educación Infantil:

- Introducción al entorno LINEX.
- Manejo del ratón.
- Trabajo con impresora.
- Iconos y ventanas.
- Personalizar escritorio (Fondo, protector de pantalla).
- Barra de herramientas.
- Programas de dibujo/ tratamiento de imágenes.
- Programas educativos.

3.2. Primer Ciclo: 1º y 2º de Primaria:

- Introducción al entorno LINEX:
- Manejo del ratón.
- Trabajo con impresora.
- Iconos y ventanas.
- Personalizar escritorio (Fondo, protector de pantalla).
- Barra de herramientas.
- Accesorios/ herramientas de LinEx Colegios.
- Aplicaciones informáticas.
- Programas de dibujo/ tratamiento de imágenes.
- Programas educativos.

3.3. Segundo Ciclo: 3º y 4º de Primaria:

- Ampliación de conocimientos en informática.
- Componentes del ordenador (unidad central, monitor, periféricos).
- Evolución histórica de la informática.
- Ampliación y desarrollo del entorno LinEx Colegios.
- Manejo del ratón.
- Iconos y ventanas.

- Personalizar escritorio (fondo, protector de pantalla...)
- Barra de herramientas...
- Carpetas y archivos.
- Trabajos con impresoras.
- Trabajos con escáner.
- Accesorios/ herramientas de linEx Colegios.
- Orientación espacial y coordinación de la motricidad fina.
- Conocimiento de las partes de un ordenador.
- Aplicaciones informáticas
- Procesador de texto.
- Programas de dibujo/ tratamiento de imágenes.
- Presentaciones.
- Programas de apoyo al estudio

3.4. Tercer Ciclo: 5º y 6º de Primaria:

- Ampliación de conocimientos en informática.
- Componentes del ordenador (unidad central, monitor, periféricos).
- Ampliación y desarrollo del entorno LinEx Colegios.
- Sistema Operativo LinEx Colegios.
- Manejo del ratón.
- Iconos y ventanas.
- Personalizar escritorio (fondo, protector de pantalla...).
- Barra de herramientas.
- Carpetas y archivos
- Trabajo con impresora.
- Accesorios/ herramientas de LinEx Colegios.
- Aplicaciones informáticas.
- Procesadores de texto.
- Programas de dibujo/ tratamiento de imágenes.
- Otras aplicaciones (programas de mecanografía, juegos educativos...).
- Internet.
- Escribir direcciones.
- Búsqueda activa en Internet.
- Agregar a favoritos.
- Abrir nueva página en ventana nueva.
- Cambiar dirección con “copiar y pegar”.
- Navegar por la red (GRULLA, MOZILLA).
- Guardar información procedente de la Red en cualquier unidad del PC.
- Imprimir directamente documentos/ páginas web.
- Creación de páginas Web sencillas.
- Grabar CD'S y reproducir música.
- Programas de apoyo al estudio.

4. METODOLOGÍA:

4.1. Criterios metodológicos:

El hecho de ser actividades complementarias justifica la metodología que vamos a utilizar, por lo que debemos fomentar un aprendizaje significativo, que una lo nuevo que va a aprender con lo que ya saben, para ello es fundamental la colaboración de los tutores.

Es fundamental que el aprendizaje sea funcional, que les sirva para aplicarlo a situaciones nuevas:

- Promover una intensa actividad por parte del alumno.
- Socialización.
- Intuición, tanto directa como indirecta.
- Motivación.
- Juegos.
- Contribuir al desarrollo de la capacidad de “aprender a aprender”.
- Globalización mediante la observación, la asociación y la expresión.

Otros aspectos metodológicos a tener en cuenta son las agrupaciones de los alumnos/as, las cuales serán flexibles, dependiendo siempre de la actividad que se va a llevar a cabo con cada sesión.

En cuanto a los espacios, el aula deberá estar adaptada a las Nuevas Tecnologías, donde los alumnos dispondrán de un ambiente adecuado a las características del taller.

Los tiempos empleados en el taller serán flexibles para conseguir un mayor aprovechamiento de los espacios.

5. ACTIVIDADES TIPO:

Las actividades serán muy variadas, realizando la mayor parte de ellas en pequeños grupos e individualmente para atender a las necesidades de nuestros alumnos/as.

Las podemos clasificar en:

5.1. Actividades iniciales:

Podremos conocer los conocimientos previos de los alumnos/as acerca de la informática para saber de dónde partimos. Algunas pueden ser:

- Hacer lluvias de ideas, haciendo preguntas sobre los elementos del ordenador, ¿para qué se utilizan, cómo se llaman, cómo se usan?
- Cuando son grupos heterogéneos, es fundamental hacer una dinámica de grupo para ver las relaciones que se establecen: Quién es el líder, si algún niño/a es rechazado por el grupo.
- Otra actividad inicial es un debate, en grupos de 4-5 niños/as, donde se nombra a un representante y se pregunta:

- ¿Qué quieren conseguir con la actividad?
- ¿Por qué la han elegido?
- ¿Qué les gustaría aprender?

5.2. Actividades de desarrollo.

Van dirigidas a conseguir los objetivos propuestos:

- Para conocer los elementos que forman el ordenador, explicaremos sus características y ellos deberán dar también su opinión, cómo se utilizan. Para ello es necesario que el niño vaya observando y tocando en la medida de lo posible todos los elementos que vamos nombrando. Aunque son conocimientos que recalcaremos todos los días es necesario que adquieran unas nociones básicas.
- Otra actividad básica es el control del ratón, para ello a través de juegos educativos como puzzles o programas de dibujo irán controlándolo poco a poco.
- Para el conocimiento del teclado, utilizaremos un programa de mecanografía, ya que al mismo tiempo de conocer el uso de las teclas se inician en la colocación de los dedos. También se pueden realizar ejercicios escritos donde los niños deberán dibujar las teclas que les vayamos pidiendo según la función que desempeñan.
- Para el manejo del programa de dibujo o editor de imágenes, podremos hacer:
 - Dibujo libre, para fomentar la creatividad.
 - Dibujo dirigido, adaptación a las normas.
 - Diseño de viñetas para montar cuentos con pequeños textos.
- Con el procesador de texto, vamos trabajando con las diferentes herramientas que nos ofrecen: cortar, pegar, columnas, sombreado, impresión, ...) a través de textos informativos relacionados con: sociedad, cultura, salud, informática, deportes, tradiciones, fiestas, costumbres...
- Para aprender a buscar información, los podremos iniciar buscando en diccionarios y enciclopedias informatizadas. Más tarde nos iremos adentrando en el mundo de Internet, creación de correo electrónico para mandar información a sus compañeros, chats educativos, conocimiento de navegadores para finalizar confeccionando sencillas páginas web, sobre alimentos, el colegio, los animales.
- No podemos olvidar las actividades que se pueden realizar a través de programas educativos, como Clic, Fantasmín, El señor patata, para reforzar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas. Todos los elementos del ordenador resultan muy motivadores y ofrecen muchas posibilidades, fomentan su interés y le van dando a la informática la importancia que se merece.
- Cuando son grupos heterogéneos, es fundamental hacer una dinámica de grupo para ver las relaciones que se establecen: Quién es el líder, si algún niño/a es rechazado por el grupo.
- Otra actividad inicial es un debate, en grupos de 4-5 niños/as, donde se nombra a un representante y se pregunta: ¿Qué quieren conseguir con la actividad? ¿Por qué la han elegido? ¿Qué les gustaría aprender?

6. EVALUACIÓN

Es de gran importancia tanto la evaluación del alumno como la del monitor/a y la metodología que se va utilizar.

Con respecto a la evaluación del alumno, tendremos en cuenta, la motivación y el grado de satisfacción que manifiesta, para ello nos centraremos principalmente en la observación continua, cómo realiza las actividades, si muestra interés y participa con los demás.

Además se evaluará la asistencia, a través de un seguimiento diario, y el comportamiento diario. Reforzar los conocimientos Conocimiento del Medio, Lengua, Matemáticas etc... Además todos los elementos del ordenador, resulta muy motivadores y ofrecen muchas posibilidades, fomentan su interés y le van dando a la informática la importancia que se merece.

TALLER DE TEATRO

1. JUSTIFICACIÓN

La formación integral con la que hoy se debe orientar cualquier acción educativa precisa del aprovechamiento al máximo de esta actividad, dada sus posibilidades de motivación hacia una espontaneidad y libertad de expresión, que lleva a un gran enriquecimiento y maduración personal y social del sujeto.

La formación dramática es una herramienta muy completa y útil para la completa formación y desarrollo del niño, a través de la comunicación y expresión corporal, fomentando la creatividad y la espontaneidad, que puede mostrar mediante el juego dramático, utilizando el cuerpo, la voz y el gesto.

El teatro se presenta como juego que favorece la expresión, entendiéndose por “expresión”, toda manifestación interna que, apoyándose en un intermediario (corporal, gráfico, vocal...) se convierta no solo en un acto creativo sino también en un proceso de receptividad y escucha, de aceptación de los demás y autoafirmación personal.

La actividad de Teatro es una actividad didáctica que pretende desarrollar las relaciones interpersonales, la comunicación, el diálogo y la creatividad – literaria y expresiva, la imaginación y la observación, afianzando valores coeducativos a partir del juego teatral y actividades grupales.

Al mismo tiempo es una actividad que puede complementar la de fomento de la lectura, biblioteca y ludoteca.

2. OBJETIVOS.

- Potenciar y mejorar una educación integral en los alumnos. **AA CS**
- Mejorar la capacidad comunicativa de los alumnos mediante el desarrollo de sus capacidades artísticas y creativas. **CL**
- Expresarse y comunicarse produciendo mensajes diversos, utilizando para ello los códigos y formas de los distintos tipos de lenguaje, así como sus técnicas básicas. **CL CD**
- Aplicar sus conocimientos artísticos a la observación de las características más significativas de las situaciones cotidianas, intentando seleccionar aquellas más útiles y adecuadas para el desarrollo de las actividades artísticas y expresivas. **CS.**
- Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar normas y reglas que democráticamente se establezcan. **S**
- Motivar para el disfrute del teatro como fuente de nuevos conocimientos y experiencias y como actividad para el ocio, la plasmación imaginativa, el descubrimiento personal y la interacción social **CL CS AA**
- Potenciar la creatividad, originalidad, imaginación y fantasía a través de distintas formas de expresión dramática y del juego. **CC CS AA**
- Adaptarse a distintos roles y situaciones. **CS**
- Diferenciar ficción y realidad. **CC CM**
- Vivir su fantasía e instrumentar su imaginación manejando distintos espacios escénicos y así lograr una expresión globalizada. **CS CL CC**
- Conectar más y mejor con el entorno que le rodea para favorecer su desarrollo personal y social. **CS**
- Descodificar registros de los diversos lenguajes de la expresión dramática beneficiando así su aprendizaje. **CL CD CS**
- Favorecer el enriquecimiento de la expresión de la comunicación y el desarrollo de las facultades intelectuales.

3. CONTENIDOS.

- Sistemas y formas de expresión.
- El lenguaje verbal y no verbal: mímica, dramatización, baile...
- Técnicas de representación en distintos espacios escénicos.
- Medios de comunicación.
- Las técnicas y materiales de expresión dramática.
- Realización de juegos y dinámicas de expresión corporal, improvisación, relajación, creatividad, individuales y colectivos, adaptados a cada nivel de desarrollo evolutivo de los niños y niñas del grupo.
- Lecturas de cuentos, fábulas y leyendas; y escenificaciones de éstos.
- Juegos de adivinanzas y chistes en grupos fomentando la creatividad, originalidad y creando un buen clima de trabajo en el aula.
- Dramatización de canciones.
- Dramatización de juegos tradicionales.
- Realización de maquillajes, caretas, disfraces y decorados.
- Realización de pequeños diálogos adaptándolos a cada nivel educativo.
- Elaboración e interpretación de cuentos, ya sean clásicos o creados por los alumnos.

- Interpretación de situaciones cotidianas adaptando distintos roles.
- Montaje de pequeñas obras de teatro, de autor o creadas por los alumnos.
- Respeto por los demás y por sus ideas. Interés por el teatro como medio de expresión y comunicación.
- Valoración de las producciones artísticas propias y de los demás.
- Entusiasmo por las diferentes formas de expresión.

4. ACTIVIDADES.

Las actividades se dividen en tres bloques en función del nivel educativo:

4.1. Educación Infantil.

En este bloque se llevarán a cabo actividades sencillas, realizadas mayoritariamente a través del juego. También se realizarán, en función del desarrollo de los alumnos, actividades de expresión muy básicas para que vayan desarrollando y enriqueciendo actitudes y capacidades.

4.2. Primer ciclo: 1º y 2º de Educación Primaria.

En este bloque desarrollaremos actividades de diferentes niveles de dificultad atendiendo al desarrollo evolutivo de los alumnos. Todas las actividades llevadas a cabo serán de carácter eminentemente práctico.

4.3. Segundo y Tercer ciclo: 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.

En este bloque describimos actividades más complejas, se manifiesta según su grado de dificultad, teniendo en cuenta, que es un nivel más avanzado y por tanto se manifiesta un mayor grado de desarrollo evolutivo en la comprensión y realización de dichas actividades. Las técnicas empleadas necesitan de una mayor improvisación, dedicación y espontaneidad.

Las actividades que se llevarán a cabo en todos los niveles o bloques y a lo largo del curso serán de carácter totalmente práctico y contribuirán al enriquecimiento y disfrute de los alumnos, así como de la consecución, en mayor o menor medida, de todos los objetivos propuestos.

5. RECURSOS.

Instalaciones: aula para el desarrollo normal de la actividad, debe ser amplia y con buena iluminación y sonido. Material fungible: maquillajes, tijeras, papel, telas, etc...
Material no fungible: sillas, armario, radio CD.

6. METODOLOGÍA.

A lo largo del desarrollo de estas actividades se llevará a cabo una metodología fundamentalmente activa y participativa. Se utilizará el método expositivo, en raras ocasiones, sólo para explicar previamente la actividad que se va a realizar.

Sobre todo, se seguirá un método activo, en el que el alumno será el agente, a través de la participación, el juego, la dramatización, interpretación, expresión, y el contacto directo con el entorno y la interacción social.

Los principios metodológicos que van a enmarcar la acción pedagógica son:

- Partir del desarrollo psicoevolutivo y de los conocimientos previos de los alumnos.
- Considerar la actividad lúdica del alumno decisiva en su aprendizaje.
- Favorecer el desarrollo de la actividad mental, enseñándole a pensar y a aprender de sí mismo.
- Utilizar un enfoque globalizador.

La inclusión de las competencias básicas en la actividad de teatro tiene varias finalidades fundamentales:

- Integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, cómo los informales y no formales.
- Permitir a todos los alumnos y alumnas integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva.
- Orientar la enseñanza.

La planificación de las actividades extraescolares y complementarias puede reforzar el desarrollo del conjunto de las competencias básicas y competencias claves:

- **Competencia en comunicación Lingüística:** Esta competencia se refiere a:

- 1- Comunicación oral y escrita
- 2- Hábitos de lectura y escritura
- 3- Actitudes de escucha, exposición y diálogo

- **Competencia de razonamiento matemático:**

Resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana.

- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural :**

Habilidad para desenvolverse adecuadamente

- **Competencia digital y tratamiento de la información:**

Habilidades en el tratamiento de la información.

- **Competencia social y cívica:**

- 1- comprensión de la realidad social en la que se vive.
- 2- solución de conflictos de forma pacífica.

- **Competencia cultural y artística:**

- 1- Desarrollar y valorar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.
- 2- Conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas de nuestro entorno extremeño.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

1. JUSTIFICACIÓN.

El término 'psicomotricidad', basado en una visión global de la persona, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. (FAPEE. Federación de asociaciones de psicomotricistas de España)

La persona es considerada como ser de relación y comunicación. Es necesario tener en cuenta las condiciones del niño, estableciendo relaciones y que lo haga consigo mismo, con el medio y con los demás. La psicomotricidad plantea pues, la relación como objetivo en sí mismo en tanto que a través de ella la persona toma conciencia de su propia existencia y con la realidad externa. Pero no sólo como objetivo, también como un medio para hacer evolucionar estados, situaciones y relaciones corporales.

2. OBJETIVOS GENERALES.

- Desarrollo del esquema corporal.
- La respiración.
- La relajación.
- El equilibrio.
- Coordinación dinámica general.
- Orientación espacial.
- Orientación temporal.
- Disociación de movimientos.

3. CONTENIDOS / COMPETENCIAS CLAVES.

1	Comunicación lingüística
2	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3	Competencia digital
4	Aprender a aprender
5	Competencias sociales y cívicas
6	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7	Conciencia y expresiones culturales

- Descubrir y conocer el propio cuerpo, las partes que lo integran y su funcionamiento (1, 2,4)
- Dominar el equilibrio estático y dinámico (2,4)
- Ser capaz de desenvolverse el medio con total autonomía (1, 2, 3, 5,7)
- Adquirir nociones espaciales. (2, 4,7)
- Adquirir estructuración temporal y rítmica (1, 2,3)
- Ser capaz de realizar representaciones mentales (1, 2,7)
- Relacionarse con los compañeros a través de la afectividad (1, 4,5)

- Desarrollar las capacidades sensoriales para favorecer la comprensión y el conocimiento del entorno. (1, 2,4)
- Ser capaz de expresar su punto de vista y aceptar el de los otros (1, 5,7)
- Generar situaciones lúdicas por sí mismo (1, 4, 5,6)
- Representar la acción a través de expresiones artísticas analógicas y digitales (1, 3,4, 6,7)
- Participar en las propuestas de juego, de rutinas y otras actividades entre iguales y presentadas por las personas adultas, disfrutando y aprendiendo a regular sus intereses, conocimientos, sentimientos, y emociones. (1, 2,5 ,7)
- Desarrollar hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y la salud. (4, 5,7)
- -Desarrollar habilidades comunicativas a través de la lengua oral y de otros lenguajes y formas de expresión. (1 ,4,5,7)

4. ESPACIOS

El espacio que utilizaremos para la actividad extraescolar de psicomotricidad será el aula que el Colegio Público JUAN VÁZQUEZ ha acondicionado. Se encuentra situada junto a las aulas de infantil.

Dividimos el espacio en las siguientes zonas:

- Zona de colchonetas, cojines, construcciones con grandes bloques...
- Zona de pelotas, cuerdas, aros...
- Zona de juego simbólico.
- Zona de simbolización de la sesión.

5. MATERIALES

Se hará uso de materiales que faciliten la experimentación de sesiones del propio cuerpo, con diferentes texturas y percepciones visuales y auditivas, caídas a diferentes alturas, masajes, arrastres, etc. Entre los que destacan:

- Pelotas de diferentes tamaños, colores y texturas (duras/blandas...), telas de diferentes tamaños, colores y texturas (suaves, ásperas, lisas, velludas, etc.), cojines, bancos de gimnasio, colchonetas, bloques de goma espuma con formas geométricas, aros de diferentes tamaños, cuerdas, raquetas, triciclos, ladrillos de colores para construcción, sillas, mesas.
- Puzzles, rompecabezas, juegos de mesa (dominó, relacionar...).
- Reproductor cd, mp3, dvd
- Punzones, lápices, ceras de colores, folios, papel de embalar, barro para modelar, pinturas, tiza, plastilina, periódicos, globos, pinturas de cara, toallitas...
- Material inespecífico: legumbres y objetos para sensoriales de tacto, cajas y tubos de cartón...

Todo ello dentro de las posibilidades que se posean en cuanto a adquisición y uso de materiales en el centro.

6. METODOLOGÍA:

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Cada actividad se debe adaptar al ritmo de aprendizaje de cada alumno potenciándose así una enseñanza personalizada.
- Se incluirán los contenidos en función de las exigencias del ambiente en que los alumnos se desenvuelven y en función de sus auténticos intereses.
- Será un programa rico en experiencias para los escolares de manera que se potencie su estimulación y motivación buscando la realización de un aprendizaje significativo.
- El programa se desarrollará en un clima afectivo de carácter positivo entre los alumnos, y el psicomotricista, sin olvidar que éste debe ser un compañero simbólico, que acompaña en las sesiones y da la seguridad en la sala como "ley".
- Se tendrá en cuenta el punto de partida del alumno para llevarlo, a continuación, a experiencias nuevas. Es esta la mejor manera de favorecer una adecuada organización del esquema corporal.
- Tomaremos la actividad motriz como eje esencial de las actividades, ya que sólo a través de ella vamos a conseguir la interiorización, conciencia y control del propio esquema corporal.
- Procuraremos plantear siempre que sea posible, las actividades de forma divertida para los alumnos.
- Directividad - no directividad (vivencial). Se procurará favorecer el bienestar para que no aparezcan la ansiedad y el tedio.
- Se evitará también que el alumno/a tenga la sensación de fracaso evitando comparaciones.
- Favorecer y potenciar la espontaneidad y creatividad del niño.
- Tendremos en cuenta las actividades que realice el centro (navidad, carnavales, semana cultural, día del libro...) para integrarlas en las sesiones del taller de psicomotricidad.

7. LAS SESIONES.

Todas las sesiones de este taller de Psicomotricidad tendrán una misma estructura, que, seguidamente, pasamos a describir:

7.1. Ritual de entrada: (10 MINUTOS).

En este ritual, los niños explican cómo se encuentran, su estado de ánimo, a qué les gustaría jugar, y se recordarán las normas básicas que ellos mismos propongan junto al psicomotricista (ropa y calzado cómodo, podemos traer una botella de agua pero no chuches, puntualidad a la entrada y a la salida, NO pegar, insultar, empujar... al compañero, si necesito alguna cosa la pido, no la quito, justificar las faltas de asistencia, a ser posible con una nota escrita...).

7.2. Núcleo de la sesión – desarrollo: (40 minutos).

Aquí hay que diferenciar entre el tipo de desarrollo de las actividades en las sesiones vivenciadas y en las sesiones funcionales:

- Cuando se realiza una sesión *vivenciada*, los niños juegan libremente, con la mediatización del psicomotricista.
- Cuando se realiza una sesión *dirigida*, es el profesor el que propone el juego o juegos determinados para trabajar algún aspecto en especial.
- *Relajación*: en esta parte de la sesión (que es igual en sesiones dirigidas como en las vivencias), los/as alumnos toman conciencia de sí mismos y de su cuerpo, se relajan, descansan, etc., mediante algunas técnicas específicas. En edades muy tempranas más que relajación propiamente dicha realizamos una disminución del tono a través de actividades como recoger el material, contar historias...
- *Representación*: En el momento de la representación los alumnos, mediante el dibujo, el modelado, las construcciones, la palabra... representar experiencias vividas durante la sesión. En ocasiones el dibujo puede ser libre y no se limita a lo vivido en la sesión, para así poder facilitar la representación de aspectos que los niños necesitan exteriorizar y nos ayudan a la hora de comprender situaciones acaecidas en la sala, fruto de sus experiencias fuera de ella.

7.3. Ritual de salida: (10 minutos).

En ciertas ocasiones, la representación ya se utiliza como ritual de salida, ya que el grupo aprovecha este momento para hablar sobre sus dibujos o representaciones y sobre cosas que se han hecho en la sesión. Si se opta por este último planteamiento, sería ideal que el ritual de salida tuviese lugar siempre en un mismo sitio, preferiblemente, donde se realiza el de entrada.

También es positivo, para marcar la finalización de cada sesión, el crear un tipo de despedida común en todas las sesiones, para que el grupo la haga suya.

8. ACTIVIDADES.

8.1. Coordinación dinámica y equilibrio

- Rodar por el suelo, arrastrarse y gatear.
- Caminar con pasos largos y pasos cortos.
- Andar de puntillas y de talones.
- Andar deprisa y lentamente.
- Andar hacia delante, hacia atrás, a la derecha y a la izquierda.
- Reconocimiento de las distintas partes del cuerpo (en él mismo y en otro).
- Realizar distintas posturas con los ojos cerrados.
- Marcha en línea recta, en círculo.
- Saltar a la cuerda o dando palmadas a la vez.
- Posturas de brazos y piernas (flexiones, en horizontal, en vertical, arriba, abajo).
- Lanzamiento a un blanco, hacia arriba.
- Botar la pelota.

- Pasar un objeto de una mano a otra.
- Mantenerse en un pie, saltar a la pata coja.
- Colocar un pie delante del otro, alternar los pies al subir las escaleras.
- Imitación de distintas posturas con los ojos cerrados.

8.2. Organización espacial y temporal:

- Colocar los brazos hacia arriba, hacia abajo, de frente, detrás. En posición vertical, horizontal, tendido de espalda, de lado...
- Discriminación de conceptos espaciales básicos (arriba, abajo, delante, detrás, encima de, debajo de, al lado de,...), de forma progresiva:
- Experimentándolos en su propio cuerpo.
- Manipulando objetos y juegos.
- En dibujos y láminas.
- Reconocimiento de conceptos temporales (ahora, después, mañana, ayer, tarde, pronto, día, noche...).
- Realizar órdenes que implique la comprensión de los diferentes conceptos (“coloca... encima de..., pon tu mano derecha debajo de...”).
- Ejercicios de lateralización.

8.3. Estructuración rítmica y discriminación auditiva:

- Discriminar ruido-silencio. Reconocer las pausas (secuencias de sonido y silencios).
- Tocar un instrumento con diferentes ritmos. Igual con los dedos, dando palmas o realizando cualquier sonido, para discriminar los diferentes sonidos o ruidos (fuertes-débiles; largos-cortos; rápidos-lento).
- Realizar marchas a un determinado ritmo siguiendo las indicaciones (rápido, normal, lento).
- Realizar marchas, deteniéndose ante una señal (andar mientras damos palmas, detenerse cuando dejamos de darlas).
- Hacer un gesto o movimiento ante una señal (palmada, sonido).
- Discriminar distintos ritmos (andar cuando se toca despacio, correr cuando se toca deprisa).
- Diferenciar sonidos de distintos instrumentos (sentarse cuando se toca el tambor, levantarse cuando suena la flauta). O bien con indicaciones verbales (al decir cierta palabra, el niño se sienta, se levanta, corre, etc.).
- Marchas con ritmo y movimiento de un miembro (andar con un brazo levantando, de puntillas,...).
- Reproducir series rítmicas manipulativas, orales, gráficas (hacer una torre alternando cubos rojos y azules, colorear en una lámina los círculos de un color y los cuadrados de otro,...).
- Dar tantas palmadas como sonidos (o cualquier otra combinación) que el niño debe reproducir. A medida que las imite se irán aumentando.
- Discriminar y reconocer sonidos y ruidos naturales. Igual con sonidos y ruidos artificiales. Localizar la fuente emisora de un sonido.

8.4. Motricidad fina y coordinación oculo-manual:

- Imitación de signos, formas, colores, rasgar, recortar, picar con punzón, pegar, etc.
- Trabajar la plastilina, envolver y desenvolver, doblar, plegar papel, ensartar bolas, etc.
- Lanzamiento de una pelota a un blanco determinado, pasarla de una mano a otra, botarla, etc.

9. ALUMNADO.

Tanto los alumnos de Educación Infantil como los alumnos de Educación Primaria ven reforzados sus aprendizajes a través de las dimensiones que se trabajan en Psicomotricidad: cognitiva, emocional, simbólica y sensoriomotriz. Esto es posible gracias al ambiente lúdico y distendido en el que se trabaja.

En alumnos de educación Primaria se ha detectado que este taller favorece la resolución de conflictos y puesta en común de diferentes puntos de vista. La dimensión de trabajo que se demanda es la emocional y resulta muy positiva y atractiva para los alumnos. En este sentido, se cuenta con el apoyo y colaboración de los tutores.

10. EVALUACIÓN

No se contempla como parte del currículo oficial pero si es positivo realizar una evaluación continua, con el registro tanto de los alumnos como de las propias sesiones. Para ello una herramienta indispensable es la observación y el registro de fichas de observación individual y/o grupal, para posibilitar la modificación de objetos propuestos así como de la metodología y actividades llevadas a cabo y de las que se extraerán conclusiones finales.

6.- COORDINADORA DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

Apellidos y nombre	Aguado Valle, M ^a Esther
NRP	0884862968A097
Especialidad	Educación Infantil
Situación Administrativa	Definitiva
Años de Servicio	14
Responsabilidad en el Centro	Maestra tutora

7.- HORARIO DE LAS ACTIVIDADES.

El horario de las Actividades Formativas Complementarias será de lunes a jueves de 16 h. a 18 h.

Para garantizar la presencia de profesores/as durante el desarrollo de las actividades formativas cada Ciclo vendrá una tarde de lunes a jueves, junto con un miembro del equipo directivo y la profesora coordinadora de las mismas

8.- EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO DE AFC.

La evaluación y seguimiento del proyecto, se hará de una forma continuada tanto por parte de la Administración como por parte de la Comunidad Educativa. Habrá:

Primero, una evaluación cuantitativa por medio de la cual se conocerá:

- El nº de alumnos por cursos y grupos que toma parte en las actividades extraescolares.
- Aumento o disminución de la participación en las actividades extraescolares.

Segundo, una evaluación cualitativa que nos permitirá conocer:

- Colaboración y coordinación de los monitores de AFC con los tutores.
- Grado de satisfacción de las distintas actividades.
- Incidencia sobre la vida familiar.
- Nivel de aceptación en los colectivos afectados: Familias, Monitores,.....

9. PROTOCOLO COVID-19 EN LAS AFC.

En base al Plan de Contingencia del Centro, se especifican las siguientes puntualizaciones para el desarrollo de las AFC:

- Dada la necesidad de controlar al alumnado en el caso de ser positivos por Covid - 19 se formaran grupos burbujas de AFC.
- Así mismo, las sesiones serán de dos horas continuas de 16:00 a 18:00 facilitando la desinfección correcta de las instalaciones y útiles para ser usada al día siguiente.