



ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES CURSO 2017-2018

EDUCACIÓN INFANTIL:

MÚSICA

En este taller el alumnado se acerca al mundo musical descubriendo y aprendiendo a utilizar su propia voz como instrumento, a aprovechar los recursos sonoros y musicales de su propio cuerpo, así como de objetos cotidianos e instrumentos musicales simples. Con esta actividad “aprenderán a escuchar” y desarrollarán una actitud positiva hacia el desarrollo de la musicalidad.

ARTES PLÁSTICAS

En esta actividad prima el desarrollo de la creatividad y podrán expresar su interioridad a través de la utilización de diferentes materiales incluyendo la realización de dibujos, modelado, collage, utilizando diferentes colores, texturas, pinturas, etc., así como otros conocimientos transversales que ofrecen las artes plásticas.

PSICOMOTRICIDAD

Esta actividad ayuda al alumnado en su desarrollo motor, mejorando el control del cuerpo, afirmando su lateralidad y asentando la adquisición del esquema corporal. A nivel cognitivo, favorece su percepción, discriminación y el uso de diferentes objetos, así como la creación de hábitos que facilitan la memoria y la concentración. A nivel social es un canalizador de emociones, permite una mayor integración en el grupo a la vez que reafirma su autoestima y autoconcepto.



EDUCACIÓN PRIMARIA

1º EP

TALLER DE CUENTOS

El taller de cuentos fomentará la lectura y el desarrollo de la creatividad, convirtiendo la lectura en un juego más ayudando al niño a identificar sus emociones y las de los demás, así como favoreciendo la empatía. Se estimulará la imaginación, se desarrollará el lenguaje oral, además de transmitir y enseñar valores morales, de comportamiento y convivencia.

ESCUELA DEPORTIVA

El fin de esta actividad es fomentar a través de las actividades físico-deportivas el proceso de socialización, el respeto, el deporte no competitivo y el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, utilizando distintas técnicas para desarrollar, dar flexibilidad al cuerpo y entenderlo. Además, a través de la actividad física, se contribuye al desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo.

TALLER DE EMOCIONES

En este taller se pretende educar en el ámbito emocional de manera lúdica, dotando al alumnado de conocimientos y competencias que le permitan afrontar la vida personal y profesional con éxito, así como aumentar su bienestar a nivel de salud y convivencia, potenciando de esta manera el desarrollo de la personalidad de forma integral.

2º EP

GIMNASIA RÍTMICA

Con esta actividad y mediante el trabajo en equipo, el respeto, la motivación y el compañerismo, trabajamos con el alumnado la importancia de la disciplina y los hábitos de trabajo. Los alumnos mejoran su coordinación, flexibilidad, velocidad de reacción, el sentido de la armonía, oído musical y sentido del ritmo, así como la coordinación de movimientos.

YOGA

Las técnicas empleadas por el Yoga se basan en principios pedagógicos entre los cuales se encuentran el sentido de la responsabilidad, disciplina, ética, capacidad de concentración y autoconfianza. Estos principios son los que se llevan a la práctica con este taller, para ayudar al niño a identificar el efecto del estrés y la tensión, y a encontrar mecanismos internos para controlarlo.



ESCUELA DEPORTIVA

El fin de este taller es fomentar a través de las actividades físico-deportivas el proceso de socialización, el respeto, el deporte no competitivo y el desarrollo de habilidades y destrezas motrices utilizando distintas técnicas para desarrollar y dar flexibilidad al cuerpo y entenderlo. Además, contribuye a través de la actividad física, al desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo en el alumnado.

3º EP

MANUALIDADES EN INGLÉS

Pretendemos utilizar la plástica como modo de expresión, facilitando la concentración y la disminución del estrés, a la que vez que le introducimos términos en Inglés, siempre trabajado desde una perspectiva lúdica y dinámica. Se le inculca al alumnado el valor de la estética para facilitarle la combinación de colores, texturas, materiales y objetos.

PATINAJE

El patinaje es una actividad recreativa y un deporte que ayuda a desarrollar el equilibrio, la armonía corporal y la capacidad de superación, a través de movimientos y ejercicios. Una buena técnica puede ayudar al alumnado a que se familiaricen con el desplazamiento sobre los patines, y desarrollen variados movimientos sobre ruedas, mejorando así el desarrollo de la musculatura superior e inferior, la resistencia aeróbica, el sentido del equilibrio y la afinación de los sentidos.

ESCUELA DEPORTIVA

El fin de esta actividad es fomentar a través de las actividades físico-deportivas el proceso de socialización, el respeto, el deporte no competitivo y el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, utilizando distintas técnicas para desarrollar y dar flexibilidad al cuerpo y entenderlo. Además, contribuye al desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo del alumnado.

4º EP

CULTURA INGLESA

El alumnado aprenderá de forma dinámica las costumbres inglesas, sus tradiciones, estilos de vida, personajes históricos y actuales, sus fiestas, sus símbolos e historia, su sentido del humor...y otras características propias de la cultura inglesa, de manera que a su vez adquirirá un mayor dominio del idioma.



MANUALIDADES

Pretendemos utilizar la plástica como modo de expresión del alumnado, facilitando la concentración y la disminución del estrés, siempre trabajado desde una perspectiva lúdica y dinámica. Se les inculca así el valor de la estética para facilitarle la combinación de colores, texturas, materiales y objetos en las obras que realicen.

BAILE

Con esta actividad los alumnos serán conscientes de su capacidad de realización y dominio de su propio cuerpo, conociendo diferentes tipos de bailes y danzas del mundo. Se desarrollará de manera lúdica, intentando que sean conscientes de las posibilidades y beneficios del baile, tanto de manera individual como en parejas o grupo, a la vez que potenciamos su expresividad, psicomotricidad, ritmo y oído musical, coordinación, autoestima, etc.

5º EP

MUSICAL

A través de la interpretación de musicales, el alumnado aprenderá a expresar sus emociones, vencer su timidez, desarrollar su autoestima, conocer y controlar su propia voz, su sentido rítmico, la interpretación teatral, etc. Todo esto despertará su interés por el arte dramático y la puesta en escena de obras musicales.

INFORMÁTICA

El objetivo es que el alumnado aprenda a utilizar Internet como herramienta de búsqueda de información, conociendo el manejo de la ofimática y la importancia de su papel en la sociedad actual. Además, les servirá de ayuda y soporte para el aprendizaje académico, para afrontar retos, desarrollar su creatividad, etc., invitándolo a la reflexión, investigación y resolución de problemas.

PINTURA

Con esta actividad el objetivo es introducir al alumnado en el maravilloso mundo del arte, mostrándole las diferentes técnicas pictóricas como el carboncillo, pastel, témpera y acuarela; cada una de ellas con sus materiales correspondientes y ejecución específica. Así mismo, les ayuda a relajarse, desahogar sus sentimientos, apreciar y desarrollar el gusto por el arte.



6º EP

MUSICAL

A través de la interpretación de musicales, el alumnado aprenderá a expresar sus emociones, vencer su timidez, desarrollar su autoestima, conocer y controlar su propia voz, el sentido rítmico, la interpretación teatral, etc. Todo esto despertará su interés por el arte dramático y la puesta en escena de diferentes obras musicales.

AUDIOVISUALES

Esta actividad pretende desarrollar en el alumnado las capacidades cognitivas, de comunicación, expresivas y estéticas; así como el desarrollo del pensamiento crítico mediante el uso de las posibilidades creativas que ofrecen las técnicas audiovisuales, partiendo de una metodología activa, participativa y lúdica.

NUEVAS TECNOLOGÍAS (Robótica, Aplicaciones Móviles, Informática)

Este taller engloba el uso de las nuevas tecnologías más interesantes y actuales como Informática, Robótica y Aplicaciones para Móviles o Tablets (Sistema operativo Android). De esta manera, el alumnado aprenderá las posibilidades que nos ofrecen hoy en día, independientemente de las que ya conocen, lo que desarrollará sus ganas de investigar, aprender y conocer.