



# CONTENIDOS DE LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES MUNICIPALES EN LOS CENTROS PÚBLICOS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA DE RIVAS VACIAMADRID CURSO 2021/2022





---

## DESCRIPCION DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES CULTURALES

### ACTIVIDADES PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Las actividades dirigidas al alumnado de Cultura Primaria podrán dividirse en diferentes grupos atendiendo a razones de edad y/o número de participantes o requisitos del proyecto.

#### TEATRO

El objetivo principal de esta actividad es potenciar el desarrollo de la expresión oral y corporal mediante juegos y diferentes dinámicas, utilizando el teatro para el crecimiento social potenciando habilidades sociales y afectivas que favorecen las relaciones con otros niños y niñas, y personal trabajando la improvisación y dramatización para vencer miedos escénicos y perder la timidez, además de incentivar el interés y gusto por las artes escénicas.

Todos estos propósitos se expresarán en la representación de una obra de fin de curso por cada grupo.



---

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES EDUCATIVAS

### ACTIVIDADES PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Las actividades dirigidas a alumnado de Educación Infantil podrán dividirse en diferentes grupos atendiendo a razones de edad y/o número de participantes o requisitos del proyecto.

Alguna de las actividades que se desarrollan en esta etapa infantil tiene continuidad en educación primaria, si en el centro se oferta la actividad, como es el caso de Art- Attack, que continua con la actividad de Cre-Arte y Robótica, que continua con el mismo nombre.

### CHIQUIRRITMO

Con la actividad de "chiquirritmo" se pretende crear un espacio estructurado donde a través de la música, el ritmo, el movimiento, la creatividad y el juego, se potencie el desarrollo personal y social del alumnado de una manera creativa y divertida, centrándonos en sus capacidades musicales, rítmicas, psicomotrices. Buscamos que identifique el mundo sonoro y utilice la música como modo de expresión, ayudando así a su formación intelectual, social y afectiva; lo más importante es que tomen conciencia del mundo sonoro y melódico, que se despierte su interés por el mismo. Con la observación, audición y manipulación de todo lo que

produce "ruido" llegará a distinguir, clasificar, organizar y crear nuevos sonidos, ritmos y melodías.

### JUEGOS COLECTIVOS (LUDOTECA)

El juego es la herramienta más potente de socialización, y una fuente importante de aprendizajes. A través del juego se aprende a ganar y perder, se desarrolla la imaginación y se adquieren valores importantes para la vida. Los juegos tradicionales y los juegos de mesa, quedan en el olvido, y con esta actividad queremos que resurjan y trabajar con ello los valores de compañerismo, cooperación, solidaridad, respeto...

Gracias a los juegos colectivos en el aula, los niños y niñas:

- Ponen en práctica habilidades necesarias como la cooperación y la solidaridad para una convivencia positiva. a través de la resolución de problemas en equipo.
- Experimentan formas de ocio saludables.
- Aprender a aceptar las normas.
- Desarrollan autonomía y confianza propia.

La actividad está dividida en dos partes: una parte de juegos de mesa, y otra parte de juegos tradicionales que se pueden organizar en el aula sin excesivo movimiento. Una combinación de estímulos perfecta para pasar un rato divertido y relajado al terminarla jornada lectiva.

### MAGIC ENGLISH

Las primeras edades son las más aconsejables para iniciarse en un segundo idioma, por eso pretendemos que el alumnado más pequeño se familiarice con el inglés a través del juego y las canciones. Así fomentamos percibir la sonoridad del inglés e incorporarla de una manera lúdica, facilitando el aprendizaje de este idioma en años sucesivos, asegurando que sea una experiencia positiva y enriquecedora para todo el alumnado participante.

Se trabaja a través de una estructura general:

- Opening routine: la sesión comienza con una breve canción que ayuda al alumnado a centrarse en la actividad y a marcar una rutina.

- Playing with flashcards: vocabulario a través de imágenes. Se refuerzan las ya aprendidas y se van introduciendo las nuevas, siempre relacionadas con el contexto en el que se esté trabajando.
- Action song: Se escucha una canción y se acompaña de juegos, gestos e interpretaciones, para reforzar el vocabulario presentado e ir desarrollando el oído.
- Worksheet: Fichas de trabajo para fijar contenidos a través de pegatinas, colorear, completar....

Los contenidos que se trabajan en estas edades hacen referencia a: At school, My Family, My face, Toys, Food, Animals, Outside.

### ART ATTACK

Actividad de expresión plástica planteada para fomentar la creatividad, la imaginación, la expresividad a través de la creación de expresiones artísticas, consiguiendo que el alumnado:

- Adquiera sensibilidad perceptiva y visual.
- Experimente la psicomotricidad fina.
- Desarrolle su creatividad e imaginación.
- Entrene la capacidad de observar.
- Practique la colaboración y el trabajo en equipo.
- Adquiera destreza en el desarrollo de las diferentes técnicas.
- Aprenda a utilizar y cuidar el material.

La expresión plástica se convierte en un lenguaje fundamental que utilizan los niños y niñas para expresarse en un proceso creador que se manifiesta en pinturas, construcciones, creaciones plásticas...

La actividad está pensada para atender a las edades con las que se trabaja siendo correspondiente a la etapa evolutiva en la que nos encontramos.

### ROBÓTICA INFANTIL

Actividad dirigida al desarrollo de la motricidad fina, el reconocimiento de colores y formas, y su relación para conseguir objetivos comunes con material LEGO EDUCATION, ayudado por el robot Beebot, para la introducción de la lógica de la programación.

A través de LEGO MÁQUINAS SENCILLAS, trabajaremos en cómo funcionan los engranajes, las palancas, ruedas y ejes, obteniendo una visión avanzada de la ciencia. Con LEGO CREATIVE BUILDER, desarrollaremos la comprensión de las formas 2D y 3D, fomentando la colaboración y la capacidad para relatar historias, contribuyendo con ello al lenguaje descriptivo, el cálculo matemático, las posiciones y la comprensión de las diferentes funciones con la vida en comunidad. Y por último con LEGO MÁQUINAS TÉCNICAS, se introducirá al alumnado en el mundo del diseño en 3D, con el que podrán modificar diseños existentes y crear los suyos propios, llegando a ser capaces de reconocer las 3 dimensiones.

### PEQUE GENIOS (DIVERCIENCIA)

Actividad lúdica que tiene como objetivo principal despertar en el alumnado de educación infantil el interés, la percepción y la curiosidad por el entorno que le rodea y es familiar en su vida cotidiana.

Es una actividad práctica en la que a través de la observación, experimentación, el juego y otras metodologías innovadoras, van aprender conocimientos científicos de manera espontánea y que permanecerán en el tiempo.

### ACTIVIDADES PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Las actividades dirigidas a alumnado de Educación Primaria podrán dividirse en diferentes grupos atendiendo a razones de edad y/o número de participantes o requisitos del proyecto.

### PLAY IN ENGLISH AND SPEAKING ENGLISH

Actividad donde se refuerza y complementa los conocimientos que va adquiriendo el alumnado en cuanto a la lengua inglesa; motivándoles en el descubrimiento de esta lengua y haciéndosela cercana y fácil, desarrollando actividades que hagan a los niños y a las niñas emplear y adquirir diferentes destrezas de comunicación en inglés.

Las dos actividades tienen como objetivo desarrollar la confianza en la expresión verbal a través de experiencias en el aula utilizando el juego, las dramatizaciones y otros recursos que fomentan la participación del alumnado y como resultado mayor fluidez verbal en la lengua inglesa. Además, se trata de acercar a los niños y niñas el inglés de manera divertida, espontánea y natural.

### ENGLISH PREMIUM

“English Premium” es una propuesta para la optimización del aprendizaje de la lengua inglesa para el alumnado de Educación Primaria. Se trabaja con metodología didáctica y materiales diseñados del programa Cambridge ESOL (English for Speakers of Other Languages).

El objetivo a final del curso es haber alcanzado un nivel suficiente que permita al alumnado presentarse por su cuenta y de carácter voluntario a exámenes oficiales.

En todo caso se puede acudir a la actividad sin tener por qué llegar a presentarse, porque la metodología y los contenidos que se trabajan hacen que el alumnado tenga un avance significativo en la adquisición de conocimientos; los años de experiencia en el desarrollo de esta actividad lo avalan.

En esta actividad, se trata de aprender el vocabulario y las estructuras gramaticales correspondientes a los diferentes niveles de YLE (starters, movers, flyers). Para ello utilizaremos los materiales didácticos y pedagógicos de Cambridge ESOL divididos en ejercicios de: READING & WRITING: Lectura y escritura; SPEAKING: Expresión oral, LISTENING: Comprensión auditiva.

### BAILE MODERNO / STREET DANCE

La música, el ritmo y el baile suponen elementos culturales a través de los que se representan los valores, tradiciones y rasgos identificativos y definitorios propios de cada cultura.

En la sociedad actual, la música y el baile están principalmente asociados al ocio y supone un recurso para la socialización, como forma de relacionarse, identificarse con modelos e incluso respecto a la conformación de los sentimientos sociales e ideológicos relacionados con la pertenencia a subculturas afines a diferentes grupos o



movimientos musicales.

Se trata, en definitiva, de una actividad de movimiento, basada en fomentar la creatividad, la expresión corporal, la autonomía y la confianza en sí mismo.

Se realizan coreografías utilizando distintos estilos musicales, adaptándolo al interés del alumnado, además, se trabajará la improvisación y la creación de coreografías por parte del propio alumnado, fomentando así la creatividad y la motivación por la actividad.

### CRE-ARTE

Actividad de expresión plástica planteada para fomentar la creatividad, la imaginación, la expresividad a través de la creación de expresiones artísticas en diferentes modalidades, consiguiendo que el alumnado:

- Adquiera sensibilidad perceptiva y visual.
- Desarrolle su creatividad e imaginación.
- Entrene la capacidad de observar.
- Practique la colaboración y el trabajo en equipo.
- Adquiera destreza en el desarrollo de las diferentes técnicas y materiales.

Los contenidos de la actividad se adaptarán en todo caso a la edad del alumnado participante, y perseguirán el fomento del aspecto creativo y la destreza manual en el alumnado.

### TALLER DE APOYO ESCOLAR Y ESTUDIO DIRIGIDO

El objetivo principal de esta actividad es ayudar al alumnado de Educación Primaria en su proceso de aprendizaje.

Se creará en el aula un clima relajado de trabajo autónomo y cooperativo en el que el alumnado pueda expresar sus necesidades educativas y el personal docente esté a su lado para ayudarle. Si el alumnado participante llevara tareas de refuerzo para casa podrá realizarlas en esta actividad con autonomía, pero teniendo a su lado personal docente que le apoyará y guiará su trabajo, si fuese necesario.

Además, se enseñarán herramientas y técnicas de estudio para el desarrollo de las habilidades en resolución de problemas y fomentar el hábito de trabajo y estudio.

En ningún caso se darán clases magistrales de asignaturas del currículo de Primaria. Se trata de una actividad extraescolar, en la que se pretende que el alumnado disponga

de un espacio relajado de trabajo.

### GUITARRA

Con esta actividad se pretende introducir al alumnado en el lenguaje musical a través de la guitarra. Aprenderán a tocar la guitarra como instrumento musical y como un medio del conocimiento de la música.

Se enseñan los contenidos básicos y acordes para aprender a tocar el instrumento. La teoría se impartirá de una forma dinámica y práctica, de manera que vayan familiarizándose con la lectura del lenguaje musical.

### ROBÓTICA PRIMARIA

A través de la robótica, el alumnado aprende ciencia, tecnología, ingeniería, matemáticas... todo ello fomentando la creatividad, el trabajo en equipo, la gestión de proyectos y la resolución de problemas.

El alumnado puede desarrollar nuevas habilidades técnicas, construyendo pequeños robots lego, aprendiendo el funcionamiento de diferentes dispositivos, dotando a los robots de movimiento. No necesariamente se utiliza en todo momento el ordenador, la robótica utiliza también, otros recursos materiales para cumplir sus objetivos de aprendizaje.

Se pretende crear inquietudes de interés por la tecnología desde un punto de vista creativo y no solo consumidor. Se utilizan herramientas de juego (LEGO) para introducir elementos formativos que van desde la mecánica (qué es una leva, un tornillo sin fin o una polea), hasta la programación visual (qué es un programa, un bucle o un algoritmo), pasando por la electrónica (motores y sensores).

La estrategia fundamental es utilizar el juego como herramienta para que aprendan y refuercen conocimientos.



### DESCRIPCION DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES DEPORTIVAS

La concejalía de deportes, con el fin de enseñar a través del deporte, los valores y fundamentos técnicos que sirvan para el desarrollo integral de la población infantil, oferta una gran variedad de actividades deportivas en un ambiente lúdico y recreativo.

Alguna de las modalidades que se inician en la etapa infantil, pueden tener continuidad en educación primaria, incluso tras la finalización en esta etapa, se podría continuar con su práctica en los polideportivos municipales.

En la oferta de cada colegio se indican las edades del alumnado que puede participar en las actividades deportivas, la mayoría de ellas están dirigidas al alumnado de Educación Primaria.

#### AJEDREZ

Actividad deportiva de oposición que desarrolla capacidades de planificación, estrategia, reflexión y toma de decisiones basadas en el desarrollo del aprendizaje de normas y reglas del juego del ajedrez.

#### BALONCESTO

Deporte de equipo que a través de la cooperación, la estrategia, la organización por roles y el trabajo en equipo se desarrollan las habilidades básicas: desplazamientos, saltos, lanzamientos y recepciones de una forma global y lúdica.

Niveles: Organizados por tramos de edad y categorías: prebenjamín, benjamín y alevín.

Los entrenamientos en el centro escolar se completan con la participación del equipo en las ligas escolares municipales.

## BÉISBOL

Deporte de equipo en el que se desarrollan las habilidades físicas básicas en un ambiente lúdico, deportivo, participativo y saludable. La cooperación, la distribución de tareas y organización de equipos son habilidades que se trabajan en esta actividad de guante, pelota y bate.

Los entrenamientos en el centro escolar se completan con la participación del equipo en las ligas escolares municipales.

## FÚTBOL SALA

Deporte colectivo donde se desarrolla la organización grupal, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el reparto de tareas. Se trabajan las habilidades y destrezas básicas tomando como vehículo los juegos cooperativos y de oposición.

Los entrenamientos en el centro escolar se completan con la participación del equipo en las ligas escolares municipales.

## GIMNASIA RÍTMICA

Deporte individual y colectivo donde se desarrolla la flexibilidad, la coordinación y el ritmo con una metodología lúdica global y analítica específica donde la música es un componente importante. Los valores de constancia, esfuerzo, disciplina y autoexigencia son muy trabajados.

Niveles: Organizados por tramos de edad.

## JUDO

Deporte individual de oposición que genera beneficios en la autoestima, capacidad de autocontrol, seguridad y autoafirmación, a la vez de desarrollar de manera global las capacidades físicas básicas con agarres, tracciones, proyecciones e inmovilizaciones.

Niveles: Organizados por tramos de edad

## PREDEPORTE.

Actividad grupal que potencia el desarrollo de las habilidades físicas básicas y desarrollo psicomotriz de una manera lúdica. Se favorece la adquisición de destrezas sociales, se fomentan valores como el respeto, cooperación, se potencia la autoconfianza y se vivencia y conoce la mayor variedad de experiencias predeportivas y motrices.

Niveles: Organizados por tramos de edad.

## PATINAJE ARTÍSTICO

Deporte individual con gran control corporal, desarrollo de la coordinación, el equilibrio, la elasticidad, la potencia, la resistencia y el ritmo. La constancia, el esfuerzo y la disciplina están alienados con la diversión y el dinamismo.

Para su práctica es necesario patines de 4 ruedas y ejes paralelos.

## SÓFBOL

Deporte de equipo en el que se desarrollan las habilidades físicas básicas en un ambiente lúdico, deportivo, participativo y saludable. La cooperación, la distribución de tareas y organización de equipos son habilidades que se trabajan en esta actividad de guante, pelota y bate.

Los entrenamientos en el centro escolar se completan con la participación del equipo en las ligas escolares municipales.

## TENIS DE MESA

Deporte de raqueta y de oposición, individual ó por parejas con un gran dinamismo. Potencia especialmente la coordinación y el equilibrio y de manera general la mejora de todas las condiciones físicas básicas.

Niveles: Organizados por tramos de edad

## VOLEIBOL

Deporte de equipo donde se desarrolla la organización grupal, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el reparto de roles. Se trabaja la coordinación dinámica general y específica junto al desarrollo de habilidades, destrezas y cualidades físicas básicas

Los entrenamientos en el centro escolar se completan con la participación del equipo en las ligas escolares municipales.