

## PROGRAMACIÓN TARDES DIVERTIDAS 2022/2023

A nosa programación xira en torno a un **proxecto “Sementando Valores”**, no cal se presentan actividades e contidos moi variados en canto a contidos e actividades xa que cada semana estará dedicada a un aspecto determinado. Para aumentar o interese e motivación, en cada centro terán un personaxe protagonista que será o encargado de guiar o fío condutor. Unha vez ao mes trataremos de levar a cabo unha actividade especial que sorprenda e rompa coa dinámica habitual (invitacións ao centro de grupos ou entidades locais, saídas, actividades intercentros...).

Luns	Martes	Mércores	Xoves	Venres
PSICOMOTRICIDADE	PROXECTO: SEMENTANDO VALORES	STEAM	PROXECTO: SEMENTANDO VALORES	IOGA E MINDFULNESS

Ademais estes días, irán **rotando mensualmente** para evitar a reiteración naqueles nenos e nenas que só asisten en días concretos. Por exemplo, somos coñecedores da existencia de nenos cunha inscrición na modalidade de fixos, por exemplo, os martes. Se non rotamos as actividades estarán participando soamente e durante todo o curso nos xogos cooperativos. Se garantimos a variabilidade mensual os nenos e nenas que asisten soamente en días fixos tamén terán a posibilidade de participar en todas as actividades.

### ➤ PROXECTO

O traballo por proxectos permítenos realizar actividades con continuidade para incrementar os aprendizaxes significativos. Dentro dos proxectos dáselles un papel fundamental aos participantes, sendo eles e elas os protagonistas do seu aprendizaxe. Ademais, propoñemos un personaxe que nos permita seguir o fío condutor.

O proxecto que se levará a cabo será “Sementando valores”, da man de Agustín, o agricultor para o futuro. A través dun conto iranase relacionando diferentes temáticas que se levarán a cabo dous días á semana:

- ECOARTE: educación ambiental, ecoloxía. Actividades de reciclaxe
- RECREARTE: dinámicas de distensión
- EMOCIONARTE: educación emocional e habilidades sociais. Autoconhecimento e autoestima.
- SUPERARTE: xogos de inxenio, carreiras de obstáculos, autoconhecimento e confianza en si mesmo, novas habilidades.
- COIDARTE: educación para a saúde, hábitos saudables, deporte e nutrición.
- EXPRESARTE: habilidades sociais, expresión corporal, expresión de emocións, oratoria.

Dentro das actividades deste proxecto incluíranse visitas de profesionais, de asociacións (LSE), saídas á natureza e rutas polo exterior, realizando polo menos unha destas actividades especiais unha vez ao mes.

➤ **STEAM: ROBÓTICA E PROGRAMACIÓN. CONSTRUCCIÓN**

As actividades STEAM vincula a ciencia, tecnoloxía e arte.

Dentro deste ábaco de actividades, encontramos os experimentos científicos, as construcións con materiais lúdicos ou material de refugallo (caixas, paos...), e a creación de proxectos con diversos materiais. Por outro lado, para os máis maiores, introduciranse na robótica e programación.

Cada participante ten un rol determinante no grupo e unhas funcións, co cal se traballan as habilidades sociais e resolución de conflitos. Utilizaranse pezas LEGO adaptadas a cada tramo de idade e paquetes de robótica e programación para os máis maiores. As creacións estarán relacionadas con unha temática concreta.

RECURSOS MATERIAIS: Material de refugallo, material funxible (paos, pinzas, caixas), kits de robótica para diferentes idades, táblets para programación, xogos de construcións, portátil, fichas, materiais para crear robots caseiros (pilas), materiais para experimentos caseiros (xabón, espuma, vinagre, bicarbonato, maicena)

➤ **IOGA E MINDFULNESS**

Propoñemos que un día á semana adiquen un tempo a realizar este tipo de actividades, sempre dun xeito lúdico: mímica, baralla con posturas, bingo de emocións, xincanas, música... As sesións terán unha duración aproximada dunha hora, ou menos tempo, en función do grupo.