

Servizo “Programas Lúdicos” do Concello de Ames



Elaborado por:

CONTIDO

1.	INTRODUCCIÓN	2
2.	DESCRIPCIÓN xeral do programa.....	2
3.	OBXECTIVOS XERAIS	2
4.	ESTRUTURA HORARIA DO PROGRAMA.....	3
5.	ORGANIZACIÓN DOS GRUPOS	3
6.	SAÍDAS PROPOSTAS A ZONAS PRÓXIMAS.....	3
7.	METODOLOXÍA.....	4
8.	PERSOAL E RATIOS.....	4
9.	MATERIAIS E RECURSOS.....	4
10.	AVALIACIÓN	4
11.	Fío condutor: "Exploradores do Tempo"	4

1. INTRODUCCIÓN

O servizo de Programas Lúdicos do Concello de Ames está pensado para desenvolverse naqueles períodos vacacionais contemplados no calendario escolar que a Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria publica para cada curso. Estamos a falar das xornadas de descanso dos nenos e nenas e, polo tanto, dende a experiencia que ten Vitae neste eido, queremos ofertar unha programación de ocio e tempo libre de calidade. Aínda que as nosas propostas baséanse eminentemente nun principio lúdico no que non podemos esquecer aqueles aspectos pedagóxicos e educativos onde se asentará a nosa programación.

Pretendemos crear un clima divertido, tranquilo, e que proporcione seguridade tanto aos nenos/as como ás súas familias. Propoñemos diversidade de actividades (xogos deportivos, xincanas, obradoiros, dinámicas de grupo, visitas ou saídas culturais...) cada unha delas con unha razón de ser e xustificación. Centraremos os nosos esforzos en promover unha convivencia harmoniosa, respectando normas, fomentando a participación, a tolerancia e responsabilidade. En definitiva, favorecendo un desenvolvemento integral dos nenos e nenas. Para levar isto a cabo teremos en consideración as adaptacións pertinentes que haxa que facer en canto aos distintos tramos de idade dos participantes así como das posibles necesidades de apoio específico que precisen.

Indubidablemente os protagonistas deste servizo son os nenos e nenas pretendendo ser unha alternativa que ocupe o seu tempo de lecer, pero non podemos esquecer un aspecto importante que tamén cubre este servizo, estámonos a referir á mellora da conciliación familiar e laboral das nais, pais ou responsables dos nenos/as de Ames.

2. DESCRICIÓN XERAL DO PROGRAMA

As actividades dos Programas Lúdicos desenvolveranse no concello de Ames, concretamente nos núcleos de poboación de Bertamirás e Milladoiro nos espazos que o concello destina para tal fin. En Bertamirás as actividades desenvolveranse no CEIP Agro do Muiño e en Milladoiro na EEI e no CEP Ventín.

En ambos casos o horario do servizo desenvolverase dende ás 7:30h ata as 16:00h podendo elixir varios tramos e/ou modalidades de horarios. As familias poderán ter servizo de almorzo e xantar se así o desexan.

A ratio está fixada en 1 monitor/a por cada 15 participantes coa excepción dos nenos/as que precisan unha atención específica de apoio (por algunha discapacidade, enfermidade diagnosticada, reducida autonomía...) que coas indicacións pertinentes por parte do concello dotarase con persoal extra para apoiar a súa participación e integración.

3. OBXECTIVOS XERAIS

- Favorecer a conciliación da vida familiar e laboral.
- Fomentar a aprendizaxe a través do xogo e o lecer educativo.
- Promover a socialización, a autonomía e a creatividade dos nenos e nenas.
- Coñecer e respectar o contorno próximo (carballeiras, parques, natureza urbana).

- Educar en valores como a igualdade, o respecto, a cooperación e a inclusión.

4. ESTRUCTURA HORARIA DO PROGRAMA

Horario	Actividade Principal	Observacións
07:30 - 09:00	Bos días (con ou sen almorzo)	Almorzo dispoñible ata as 08:30
09:00 - 14:30	Actividades educativas e de lecer	Programación por idades
14:30 - 16:00	Comedor + Xogo libre vixiado	Actividade flexible e relaxada

5. ORGANIZACIÓN DOS GRUPOS

- Grupo 1:** 3-5 anos (Infantil)
- Grupo 2:** 6-8 anos (1º a 3º Primaria)
- Grupo 3:** 9-12 anos (4º a 6º Primaria)

6. SAÍDAS PROPOSTAS A ZONAS PRÓXIMAS

Todas as saídas serán **a pé**, de balde e cunha duración de 2 a 3 horas pola mañá:

- CEIP de Ventín:**
 - Carballeira de Ventín
 - Parque do Ameneiral
- CEIP do Milladoiro:**
 - Parque do Río Sar
 - Carballeira do Milladoiro
- CEIP Agro do Muíño:**
 - Parque do Agro
 - Paseo do Rego dos Pasos

As saídas incluírán dinámicas como:

- Roteiros guiados e observación da natureza.
- Xogos por equipos no entorno natural.

- Actividades de recollida de elementos naturais para crear mandalas ou composicións artísticas.

7. METODOLOXÍA

- Activa, participativa e baseada na experimentación.
- Adaptación das propostas ás idades, intereses e características do grupo.
- Integración da educación en valores e da igualdade de xénero.
- Enfoque inclusivo, coidando a diversidade funcional e cultural.

8. PERSOAL E RATIOS

- 1 monitor/a por cada 10 nenos/as en Infantil.
- 1 monitor/a por cada 15 nenos/as en Primaria.
- Coordinador/a por centro.
- Persoal de apoio

9. MATERIAIS E RECURSOS

- Material de manualidades (cartolina, pegamento, témperas, pinceis, rotuladores).
- Equipamento para xogos tradicionais e cooperativos.
- Libros, contacontos e material audiovisual.
- Bidóns de auga, toldos ou parasois portátiles para exterior.
- Equipamento para xogos de auga (cubos, esponxas, regadeiras).

10. AVALIACIÓN

- Avaliación continua por parte do equipo monitor para adaptar a programación.
- Enquisas breves ás familias ao rematar o programa.
- Valoración do grao de participación, convivencia e cumprimento de obxectivos.

11. Fío condutor: "Exploradores do Tempo"

Neste setembro, os nenos e nenas convertiranse en auténticos **exploradores do tempo**, facendo viaxes imaxinarias a diferentes épocas históricas, como a Prehistoria, a Idade Media, o Renacemento ou o Futuro. As actividades serán unha mestura de xogos, retos e obradoiros que permitirán aos rapaces e rapazas descubrir

e vivir de forma creativa distintas épocas, facendo un recorrido lúdico e educativo pola historia, a ciencia e a cultura.

📌 Setembro Lúdico (1 ao 5 de setembro) – Fío condutor: "Exploradores do Tempo"

Día	Infantil (3-5 anos)	Medio (6-8 anos)	Maiores (9-12 anos)
Luns 1	Viaxe á Prehistoria: Creación de máscaras de animais prehistóricos e xogo libre na "selva"	Construción dunha cova prehistórica: Usando material reciclado, crearán as súas propias covas de pedra	Aventura prehistórica: Xogo de pistas onde deben atopar obxectos prehistóricos no "xardín do pasado"
Martes 2	Viaxe a Egipto: Pintura de máscaras de faraóns e xogos de "descubrimiento de tesouros"	Cultura egipcia: Crearán pirámides con caixas de cartón e aprenderán sobre os faraóns	Obradoiro de momias: Crearán "momias" con tiras de tea e aprenderán sobre a historia de Egipto
Mércores 3	Idade Media: Xogo de cabaleiros e castelos con disfraces feitos por eles mesmos	Campamento medieval: Aprenden sobre as armas e armaduras antigas, creando escudos e espadas de cartón	Torneo medieval: Xogo de estratexia medieval (xadrez, damas) e competicións deportivas medievalistas
Xoves 4	Renacemento: Pintura de retratos estilo renacentista e xogo de adiviñanza de inventos antigos	Obradoiro de inventos: Crearán os seus propios "inventions" a partir de materiais sinxelos	Futuros exploradores: Xogo de ciencia ficción onde se crean obxectos futuristas con material reciclado
Venres 5	Exploración espacial: Crear un "sistema solar" coas mans, pintando e creando planetas	Futuristas no espazo: Xogo de astronautas e creación de traxes espaciais con cartón e papel	Investigación científica: Realizarán experimentos sinxelos de ciencia con materiais comúns

Explicación das actividades:

1. **Viaxe á Prehistoria:** As actividades de hoxe estarán centradas na prehistoria, creando máscaras de animais que se usaban na época para representar os primeiros seres humanos e xogando nun ambiente imaxinado de selva.
2. **Viaxe a Egipto:** A temática egipcia invadiría este día, coa creación de máscaras de faraóns e a realización dun xogo de descubrimento de tesouros, onde os nenos e nenas deberán atopar "obxectos de valor" escondidos na sala.

3. **Idade Media:** Neste día, os nenos se converterán en cabaleiros e princesas, creando espadas e escudos de cartón para participar en xogos e actividades de tipo medieval, como xiros e torneos.
4. **Renacemento:** A través de retratos e pequenas obras de arte, os nenos crearán os seus propios retratos ao estilo renacentista, descubriendo inventos e logros desta época que marcaron a historia.
5. **Exploración espacial:** Neste día, viaxaremos ao espazo exterior creando planetas e coñecendo o sistema solar, ao mesmo tempo que os nenos se converterán en astronautas para explorar novas galaxias e planetas imaxinados.
6. **Obradoiro de inventos:** Usando materiais reciclados, os nenos construírán os seus propios "inventions" ou proxectos de inventos, inspirados no espírito do Renacemento, cun enfoque nas ideas innovadoras desta época.
7. **Torneo medieval:** A través de xogos de estratexia como o xadrez e damas, e xogos físicos imaxinados na Idade Media, os nenos vivirán o espírito das antigas competicións.
8. **Futuros exploradores:** Neste día, os nenos mergullarán no futuro, creando obxectos futuristas, dende "robotizados" ata coches voadores, con materiais sinxelos.
9. **Investigación científica:** A través de sinxelos experimentos, os nenos experimentarán cun enfoque científico, creando pequenas ciencias de laboratorio para explorar a reacción de certos materiais, como reaccións químicas.