

PROGRAMACIÓN TARDES DIVERTIDAS 2025/2026

A nosa programación xira en torno a un **proxecto “O Universo das Cores”** 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: UNIVERSO DAS CORES	STEAM	PROXECTO: UNIVERSO DAS CORES	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 Reino das Tardes Fantásticas”

Cada mes viaxaremos a unha parte diferente dun reino máxico: o bosque encantado, o castelo das emocións, a vila dos monstros simpáticos, o país das estacións... con personaxes imaxinarios que envían retos e propostas. O enfoque será narrativo, creativo e participativo, ideal para manter o interese ao longo do curso.

Obxectivo

xeral:

Promover a participación, a imaxinación e os valores positivos a través do xogo simbólico e narrativo nun mundo de fantasía compartido.



SETEMBRO – Benvidos ao Reino das Tardes Fantásticas

Obxectivos:

- Favorecer a adaptación ao grupo e espazo.
- Presentar a temática de forma lúdica.

- Establecer normas e vínculos afectivos.

Actividades:

1. Mapa do reino con cada zona temática do curso.
2. Crea o teu personaxe máxico (debuxo e historia).
3. Misión de benvinda: atopar as chaves do castelo.
4. Xogo de presentación: "paseo por terras máxicas".

 OUTUBRO – O Bosque Encantado (Samaín)

Obxectivos:

- Explorar o medo desde o humor.
- Traballar a creatividade con materiais naturais.
- Celebrar Samaín de forma participativa e inclusiva.

Actividades:

1. Crea un monstro simpático con follas secas.
2. Contacontos escuro no "Bosque do Susto".
3. Xincana "fuxida da meiga distraída".
4. Samaín Fest con máscaras e baile máxico.

 NOVEMBRO – A Cova das Lendas (igualdade e respecto)

Obxectivos:

- Fomentar a igualdade e o bo trato.
- Visibilizar personaxes fortes e diversos.
- Favorecer a escoita e a reflexión lúdica.

Actividades:

1. Xogo teatral: "as historias que cambian o final".
2. Mural colectivo: "no reino todas valemós".
3. Xogo da empatía máxica con cartas.
4. Obradoiro de amuletos para protexer o reino.

 DECEMBRO – A Aldea do Xeo e da Luz (Nadal)

Obxectivos:

- Potenciar o compañeirismo e a solidariedade.
- Fomentar a expresión artística e emocional.
- Celebrar o Nadal con valores de convivencia.

Actividades:

1. Árbores máxicas con mensaxes de paz.
2. Carta ao Reino dos Desexos Positivos.
3. Xogo da bolsa sorpresa cooperativa.
4. Teatro de sombras: conto de inverno.

 XANEIRO – O Reino Durmido

Obxectivos:

- Reforzar rutinas tras as vacacións.
- Traballar a calma e a escoita activa.

- Recoñecer emocións propias.

Actividades:

1. loga de dragóns soñadores.
2. "Diario secreto" da princesa durmida.
3. Mandalas xeladas con sal e témpera.
4. A caixa do silencio (xogo de percepción).

 FEBREIRO – O Circo Tolo do Entroido

Obxectivos:

- Potenciar a expresión corporal e creativa.
- Favorecer a tolerancia e o humor.
- Celebrar o Entroido de forma participativa.

Actividades:

1. Disfraces tolos improvisados por equipos.
2. Pasarela máxica con xurado encantado.
3. Xogos malabares con globos.
4. Minitatro: "a función do Reino Riso".

 MARZO – O Xardín das Emocións (8M)

Obxectivos:

- Visibilizar valores de igualdade e coidado.
- Identificar e expresar emocións.
- Celebrar o 8M desde o empoderamento.

Actividades:

1. Flores coas nosas fortalezas escritas.
2. Contacontos: heroínas do Reino.
3. Xogo da emoción escondida.
4. Mural "As raíñas e reis que coidan".

 ABRIL – A Illa dos Enredos Naturais

Obxectivos:

- Fomentar o contacto coa natureza e o respecto ambiental.
- Desenvolver a creatividade con elementos naturais.
- Promover o xogo libre e sensorial.

Actividades:

1. Cabañas e refuxios con materiais naturais.
2. Camiño sensorial máxico (co descalzadeiro).
3. Xogo: "planta e conta" (micro horto narrado).
4. Caza do tesouro natural.

 MAIO – A Biblioteca Máxica (Día das Letras Galegas)

Obxectivos:

- Fomentar a lingua galega e a lectura creativa.
- Coñecer contos e autoras/autores galegos.

- Crear historias colectivas.

Actividades:

1. Kamishibai coas nosas historias.
2. Crea un libro con finais tolos.
3. Letras galegas con xogos de pistas.
4. Contacontos dramatizado ao aire libre.

 XUÑO – A Festa dos Mundos Fantásticos

Obxectivos:

- Celebrar o curso e compartir aprendizaxes.
- Promover a expresión libre.
- Reforzar a autoestima e o vínculo grupal.

Actividades:

1. A feira do Reino: xogos e retos abertos.
2. Desfile de personaxes inventados.
3. Canción final do Reino (creación conxunta).
4. Diploma máxico e festa de despedida.

➤ **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, introducíranse 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.