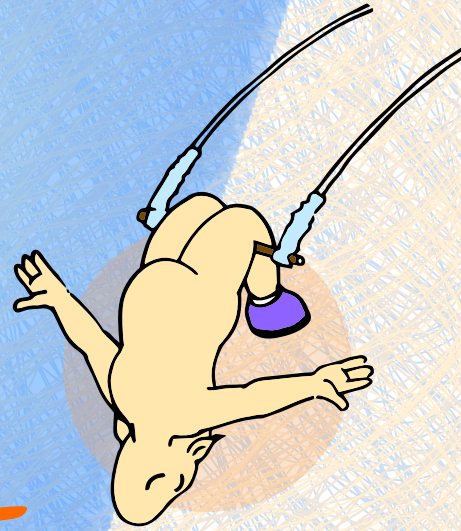


ESTARÉVEL



DESARROLLO
ACTIVIDADES

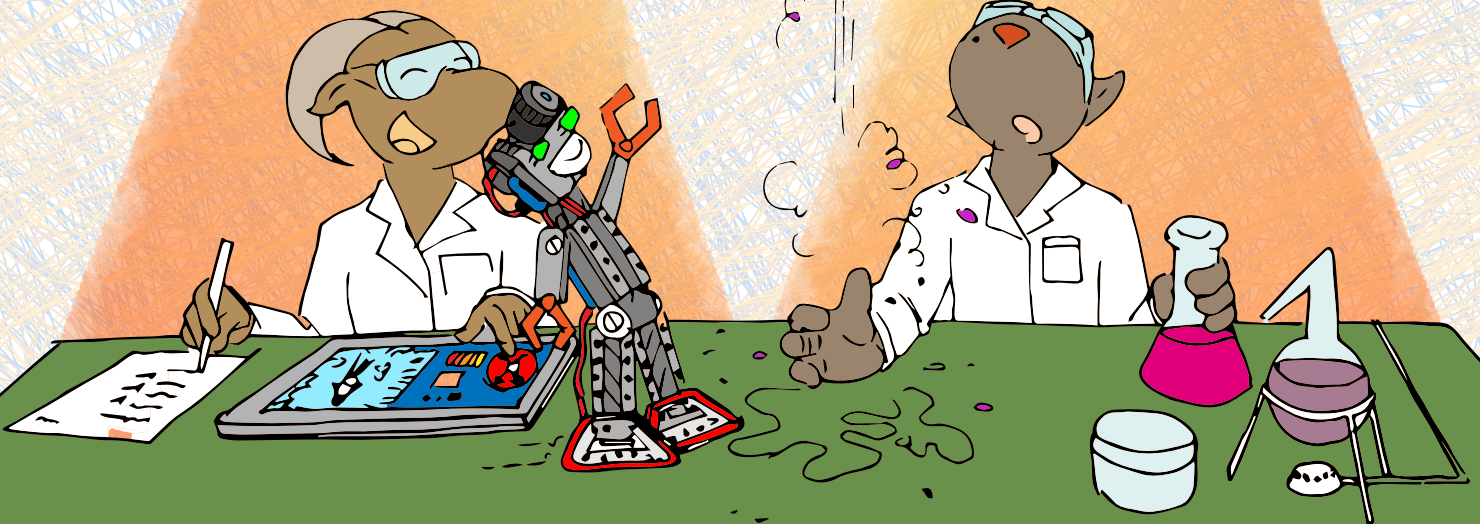
SOCIAL
EDUCATIVAS



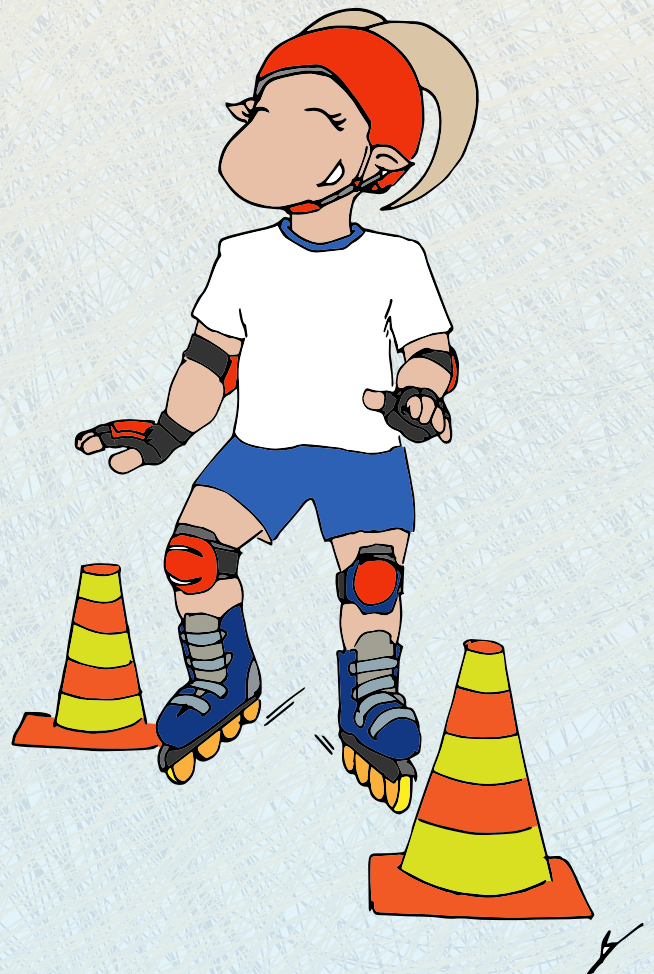
ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES



2018
2019



- ¿Quiénes somos? p3
- ¿Por qué actividades extraescolares? p3
- **Educación infantil**
 - Animación a la lectura a través del álbum ilustrado p5
 - Una aventura de cómic p6
 - Recicladíver p7
 - Pequecirco p8
 - Predeporte p9
 - Música de colores p10
 - Ritmo y movimiento p11
- **Educación Primaria**
 - Una aventura de cómic p13
 - Recicladíver p14
 - Dibujo y pintura p15
 - Cerámica y modelado en arcilla p16
 - Títeres y máscaras p17
 - El laboratorio científico p18
 - Programación de videojuegos p19
 - Pequecirco p20
 - Multideporte p21
 - Iniciación al patinaje p22
 - Fútbol sala p23
 - Baloncesto p24
 - Voleibol p25
 - Ritmo y movimiento p26
- **Educación Secundaria**
 - Una aventura de cómic p28
 - Dibujo y pintura p29
 - Títeres y máscaras p30
 - El laboratorio científico p31
 - Programación de videojuegos p32
 - Iniciación al Circo p33
 - Fútbol sala p34
 - Baloncesto p35
 - Voleibol p36
- Programa Madrugadores p37
- Condiciones generales p37
- Coordinadores de la propuesta p38
- Contacto p39



¿Quiénes somos?

Asociación Estarivel: Desarrollo Social y Actividades Educativas, es una asociación cultural sin ánimo de lucro formada por personas involucradas en el mundo de la educación y las artes escénicas, principalmente maestros de Educación Física, Infantil y Primaria, Educadores Sociales, coordinadores y monitores de tiempo libre, además de otros profesionales (psicólogos, ingenieros, historiadores,...) y artistas de varias modalidades.

Compartimos intereses en torno a nuevas experiencias educativas, diferentes enfoques de la actividad física y la investigación socioeducativa; también creemos en procesos educativos no formales basados en la cooperación y el diálogo, apoyándonos en recursos como las actividades en el medio natural, retos y desafíos cooperativos, las artes escénicas y el circo, entre otros contenidos físicos.

Entendemos que la realidad que habitamos no es todo lo justa que podría ser y tratamos de enfocar nuestra labor a generar procesos que puedan incidir en su evolución y mejora. De esta forma nuestro fin último es la paz social y el respeto del bien común a través de procesos de renovación y cambio.

Acumulamos **más de 10 años de experiencia** en la realización de actividades educativas, y actualmente estamos llevando a cabo varios proyectos y actividades en nuestra ciudad y trabajando en el desarrollo de diversos espectáculos y animaciones.

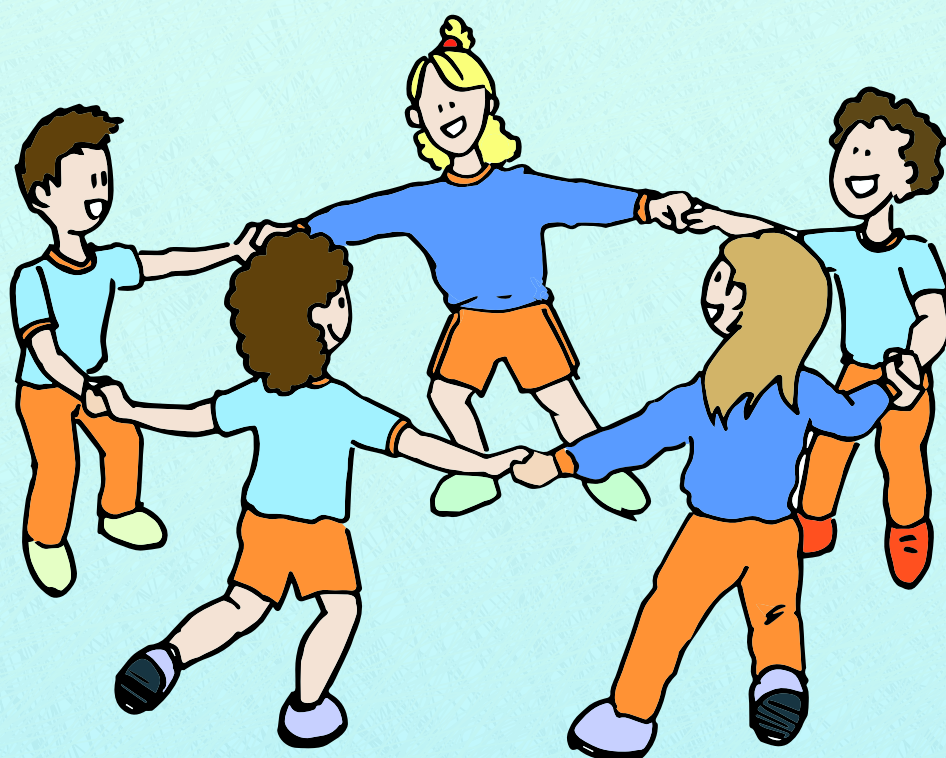
¿Por qué actividades extraescolares?

Las actividades extracurriculares son una necesidad dentro de las sociedades modernas. Los padres y madres tienen que cumplir con jornadas laborales que no cubren los horarios escolares. Los niños y niñas, por su parte, necesitan de espacios en los que se fomente su autonomía, en los que puedan relacionarse con otros niños y niñas, espacios en los que disfrutar aprendiendo, aprender jugando y descubriendo nuevas formas de expresarse y relacionarse.

Así, estas actividades se convierten en un espacio en el que fomentar sus intereses, descubrir su talento y desarrollar sus capacidades personales. También contribuyen a que los niños y niñas aprendan a integrarse como grupo, aprendan a conocerse a sí mismos y a los otros en aspectos que no surgen dentro de otros ámbitos educativos más formales.

ACTIVIDADES
EXTRAESCOLARES
2018-2019

Educación Infantil

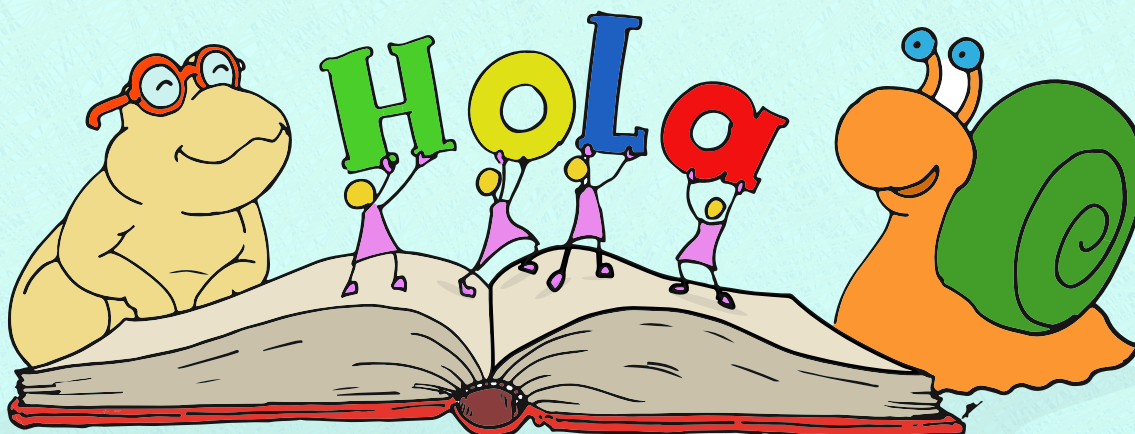




Animación a la lectura a través del álbum ilustrado

Bruno Bettelheim nos recuerda la importancia de que los niños y niñas adquieran gusto por la lectura, en la siguiente afirmación: *“Lo que se necesita para hacer que el niño aprenda a leer no es el conocimiento de la utilidad práctica de la lectura, sino la firme creencia de que saber leer abrirá ante él un mundo de experiencias maravillosas, le permitirá despojarse de su ignorancia, comprender el mundo y ser dueño de su destino”*

La imagen y el texto se complementan, ¿qué mejor recurso literario para iniciarse en la lectura y el disfrute de los libros que el álbum ilustrado? Con esta actividad jugaremos y aprenderemos de dos códigos simultáneos (imagen-texto), y disfrutaremos en grupo de muchas de sus posibilidades, y sus variadas y ricas manifestaciones, trabajando a través de una selección exquisita de álbumes ilustrados.



Objetivos

- Desarrollar en los niños el placer de leer.
- Utilizar el juego como vínculo de cohesión en la animación a la lectura.
- Promover la participación de los niños en actividades colectivas y cooperativas, como individuales a través de la animación a la lectura.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad de los niños a través de la infinidad de estímulos que la lectura les aporta.

Grupo: de 10 a 15 participantes

Necesidades materiales

Material escolar básico, los álbumes ilustrados que se van a utilizar (uno o dos ejemplares), revistas, periódicos, cajas de cartón.

Necesidades espaciales

Aula con ordenador, altavoces y proyector o pizarra digital, mesas y sillas.

Una aventura de cómic

Con esta actividad, comenzaremos una nueva aventura en torno al cómic, experimentaremos de manera lúdica y participativa qué es un cómic y conoceremos tipos de comics que existen, como recurso literario y de expresión, aprenderemos nociones en torno al cómic, como por ejemplo, las viñetas, los bocadillos, las onomatopeyas... Y lo más importante, crearemos nuestros propios cómics a través de diferentes actividades interrelacionadas.

Objetivos

- Expresarse a través del cómic.
- Conocer qué es un cómic.
- Entender el lenguaje del cómic.
- Estimular la creatividad y expresión a través del cómic.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, cuaderno de hojas blancas A5 o A4, rotuladores de distintos grosores (0,1, 0,3, 0,5 y 0,8).

Necesidades espaciales

Aula con mesa de luz, ordenador y proyector o pizarra digital, mesas y sillas



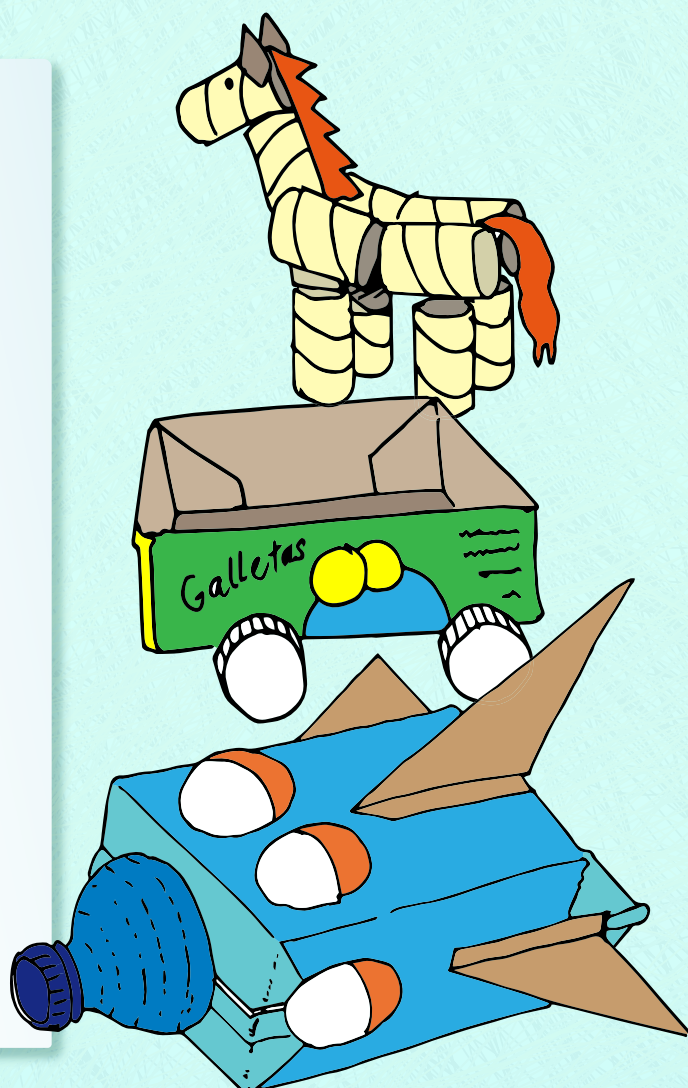


Recicladíver

La expresión plástica supone un proceso creador, que ayuda entre otras cosas al desarrollo de la motricidad, afectividad y cognición del niño y que por lo tanto, tiene gran valor en la educación.

Por otro lado, la reutilización y el reciclaje son unos de los valores más importantes que podemos enseñar a los más pequeños. Cuidar del planeta es una responsabilidad de todos, pero sobre todo para que ellos, en el futuro, puedan seguir contribuyendo a esta labor.

En esta actividad trabajaremos conjuntamente la educación en la reutilización y el reciclaje, los cuidados del entorno y la expresión plástica, aprenderemos los conceptos básicos de "las tres erres", Reducir, reciclar y reutilizar y los pondremos en práctica dando una segunda vida a los materiales desechados después de su uso original.



Objetivos

- Expresarse a través de los colores, las formas, las texturas...
- Promover el respeto por el medio ambiente.
- Desarrollar la destreza manual y la motricidad fina.
- Potenciar habilidades sociales y afectivas.

Grupo: de 8 a 10 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, elementos de desecho como rollos de papel higiénico, hueveras, cartones, etc.

Necesidades espaciales

Aula con mesas y sillas.



Pequecirco • Petitcirque

Taller de circo cuyo objetivo principal es iniciar a los participantes en el mundo circense desde un enfoque eminentemente lúdico. El juego, la experimentación libre y guiada y la creatividad serán algunas de nuestras principales herramientas educativas.

Se empleará el aprendizaje por descubrimiento fomentando la creatividad, la autonomía y las capacidades de cada uno. En actividades de mayor riesgo se utilizará el aprendizaje dirigido hasta que los niños y niñas hayan adquirido las destrezas necesarias para realizarlas con seguridad. Se llevarán a cabo proyectos artísticos que motiven a los chavales y les permita autoevaluarse.

En este nivel inicial trabajaremos diferentes aspectos del desarrollo psicomotor como desplazamientos, saltos, equilibrios, coordinación, etc. encaminadas al desarrollo de distintas habilidades dentro del circo. Nos acercaremos así a un concepto que podríamos denominar Circomotricidad.

Esta actividad se podrá realizar tanto en castellano como en lengua francesa.



Objetivos

- Mejorar la capacidad e inteligencia motriz.
- Desarrollar el aprendizaje cooperativo.
- Promover la autonomía.
- Trabajar el lenguaje tanto oral (en francés) como del propio cuerpo.
- Dar a conocer el circo como actividad física y artística.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Colchoneta quitamiedos (colchonetas gordas).

Necesidades espaciales

Sala de psicomotricidad. Si hace bueno se podrá utilizar el patio en algunas sesiones.



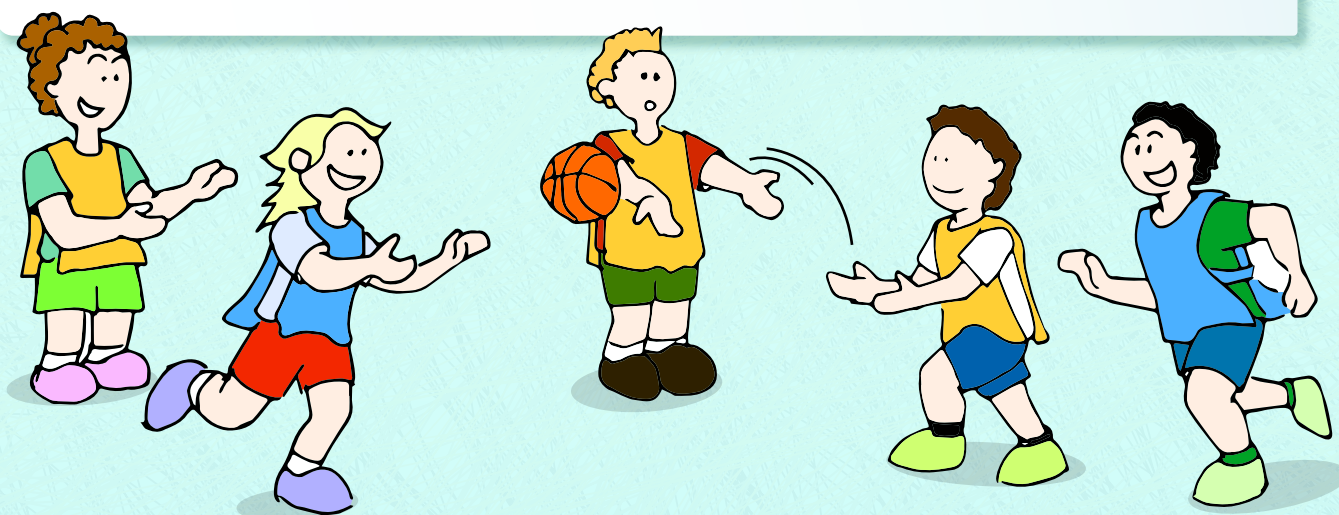


Predeporte

Actividad de iniciación deportiva en la que se incluyen juegos predeportivos individuales y de equipo, actividades recreativas, retos cooperativos, juegos populares y del mundo, y todo tipo de actividades dirigidas a potenciar el disfrute, gusto por la actividad física y el control corporal durante los primeros años.

Cada sesión se compone de actividades recreativas de activación corporal y calentamiento a través del juego, un juego que será el grueso de la sesión y otra actividad de relajación para restaurar la calma inicial.

Se empleará una metodología activa y participativa de todos los alumnos donde primen el movimiento y la expresión corporal.



Objetivos

- Mejorar la capacidad e inteligencia motriz.
- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el deporte.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar de la actividad física en un ambiente distendido y divertido.
- Promover la autonomía.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Materiales deportivos de que disponga el centro (Balones diversos, aros, picas, cuerdas, etc.)

Necesidades espaciales

Sala de psicomotricidad. Si hace bueno se podrá utilizar el patio en algunas sesiones.

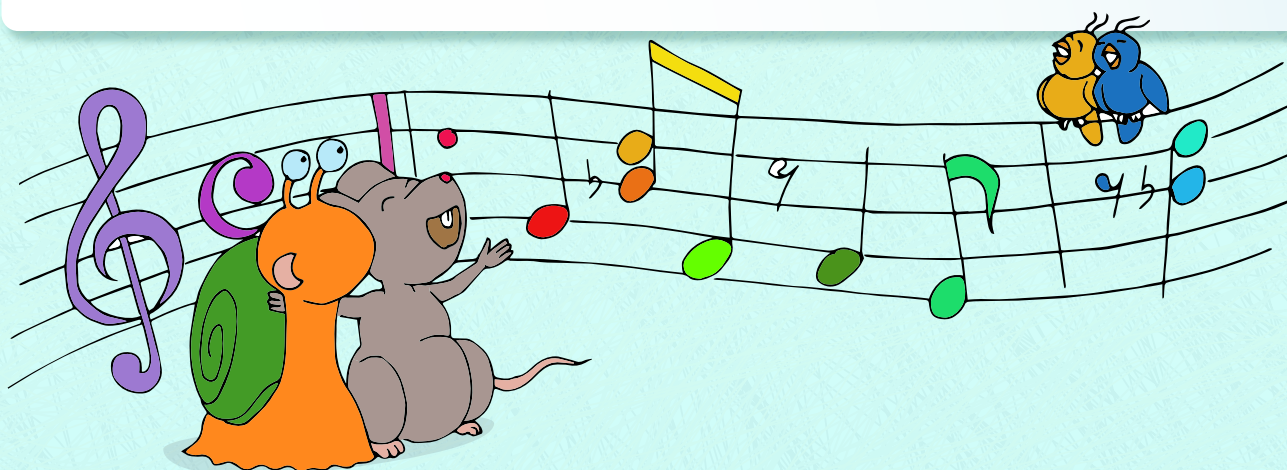


Música de colores

A través de varios estudios se ha comprobado que la enseñanza musical acelera el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Infantil, y tiene un efecto positivo sobre la memoria y la atención. Esta mejora facilita el aprendizaje de la lectura, de la escritura y de las matemáticas, así como el desarrollo de la capacidad de ubicarse en un entorno e incluso el coeficiente intelectual.

Sin embargo el estudio del lenguaje musical a edades tempranas debe realizarse desde el juego, el dinamismo y la atención visual para que el aprendizaje se desarrolle de forma natural y tenga siempre un carácter lúdico.

En esta actividad introduciremos los conceptos más básicos de la música y el lenguaje musical, explorando la creación de melodías, la interpretación solista y en grupo, y trabajaremos el sentido del ritmo y el oído musical.



Objetivos

- Trabajar la melodía y el ritmo por separado y conjuntamente.
- Introducir los conceptos básicos del lenguaje musical.
- Fomentar la creatividad musical a través de la composición de piezas sencillas.
- Interpretar pequeñas piezas de forma individual y grupal.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Instrumentos de pequeña percusión (claves, caja china, triángulo, sonajeros, crótalos, etc.).
Ordenador y proyector, o equipo de sonido.

Necesidades espaciales

Aula de música o de psicomotricidad, o en su defecto, aula en la que haya espacio para el movimiento.



Ritmo y movimiento

Se trata de una actividad dinámica encaminada a mejorar la psicomotricidad, la creatividad y de la libre expresión por medio del baile y de los ritmos, descubriendo el propio cuerpo y el entorno que nos rodea.

En cada una de las sesiones se trabajan distintos y nuevos componentes de baile y danza, y además, a lo largo del curso se trabajarán las diversas familias de instrumentos (cuerda, viento y percusión). Más avanzada la actividad, se les dejará momentos creativos para que compartan su propia visión del baile a través de la expresión libre.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el baile y la danza.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Conocer nuestro cuerpo y el entorno que nos rodea.
- Conocer diferentes instrumentos y tener contacto con ellos.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Equipo de sonido.

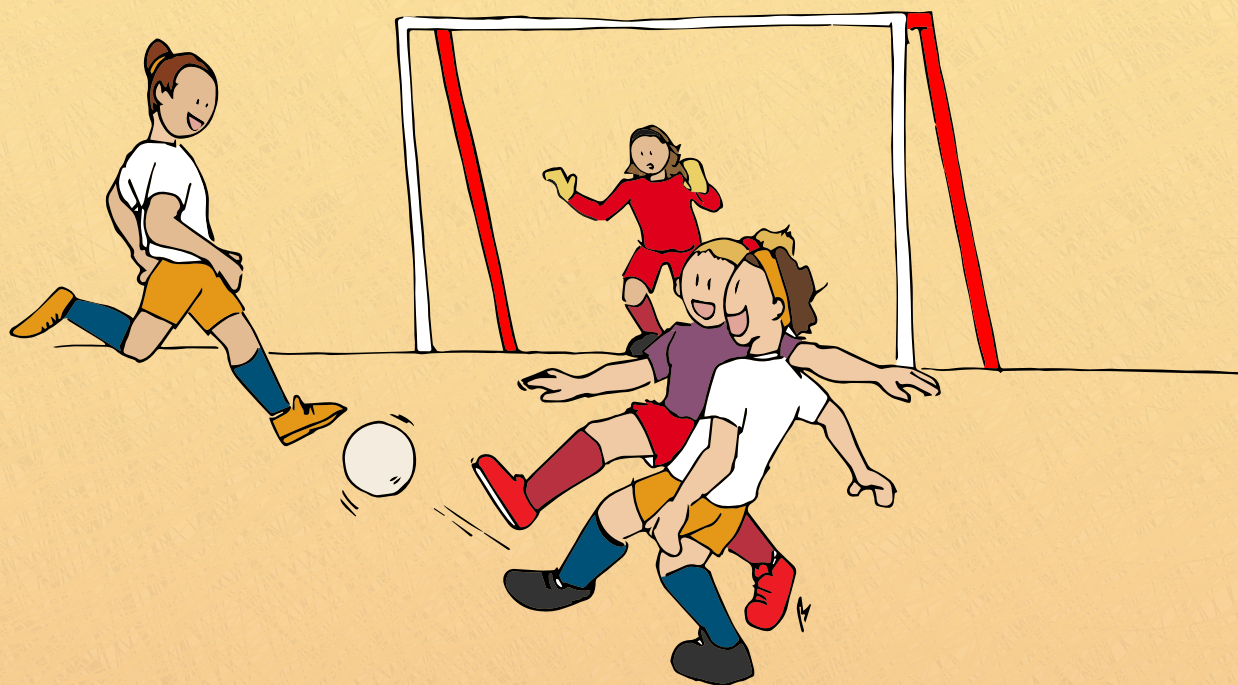
Necesidades espaciales

Aula de música o de psicomotricidad, o en su defecto, aula en la que haya espacio para el movimiento.



ACTIVIDADES
EXTRAESCOLARES
2018-2019

Educación Primaria



Una aventura de cómic

Con esta actividad, comenzaremos una nueva aventura en torno al cómic, experimentaremos de manera lúdica y participativa qué es un cómic y conoceremos tipos de cómics que existen, como recurso literario y de expresión, aprenderemos nociones en torno al cómic, como por ejemplo, las viñetas, los bocadillos, las onomatopeyas... Y lo más importante, crearemos nuestros propios cómics a través de diferentes actividades interrelacionadas.

Objetivos

- Expresarse a través del cómic.
- Conocer qué es un cómic.
- Entender el lenguaje del cómic.
- Estimular la creatividad y expresión a través del cómic.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, cuaderno de hojas blancas A5 o A4, rotuladores de distintos grosores (0,1, 0,3, 0,5 y 0,8).

Necesidades espaciales

Aula con mesa de luz, ordenador y proyector o pizarra digital, mesas y sillas



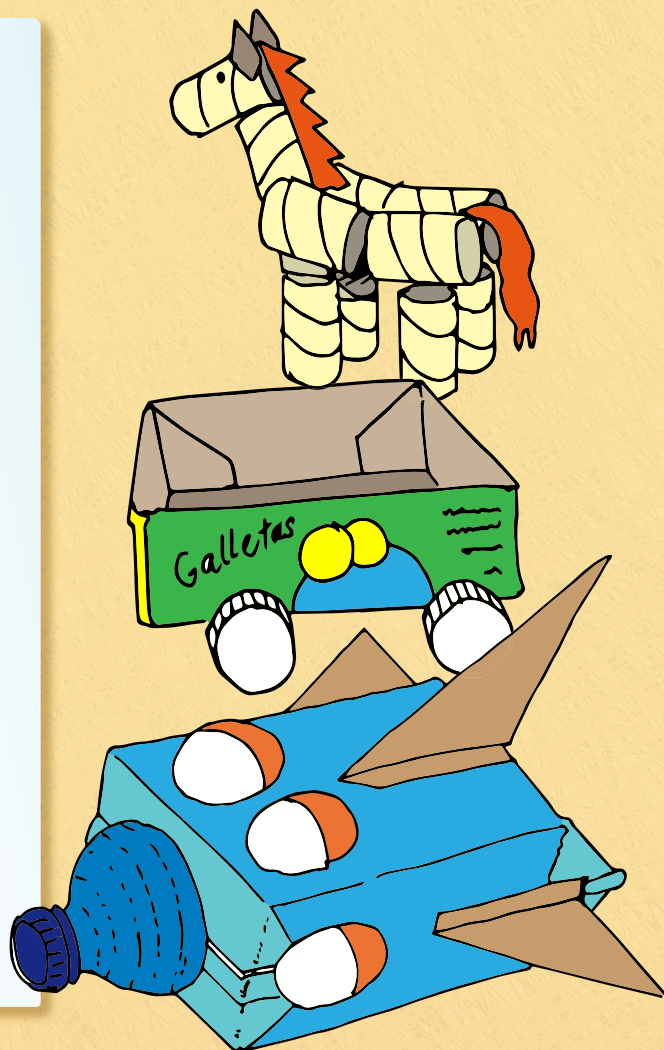


Recicladíver

La expresión plástica supone un proceso creador, que ayuda entre otras cosas al desarrollo de la motricidad, afectividad y cognición del niño y que por lo tanto, tiene gran valor en la educación.

Por otro lado, la reutilización y el reciclaje son unos de los valores más importantes que podemos enseñar a los más pequeños. Cuidar del planeta es una responsabilidad de todos, pero sobre todo para que ellos, en el futuro, puedan seguir contribuyendo a esta labor.

En esta actividad trabajaremos conjuntamente la educación en la reutilización y el reciclaje, los cuidados del entorno y la expresión plástica, aprenderemos los conceptos básicos de "las tres erres", Reducir, reciclar y reutilizar y los pondremos en práctica dando una segunda vida a los materiales desechados después de su uso original.



Objetivos

- Expresarse a través de los colores, las formas, las texturas...
- Promover el respeto por el medio ambiente.
- Desarrollar la destreza manual y la motricidad fina.
- Potenciar habilidades sociales y afectivas.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, elementos de desecho como rollos de papel higiénico, hueveras, cartones, etc.

Necesidades espaciales

Aula con mesas y sillas.



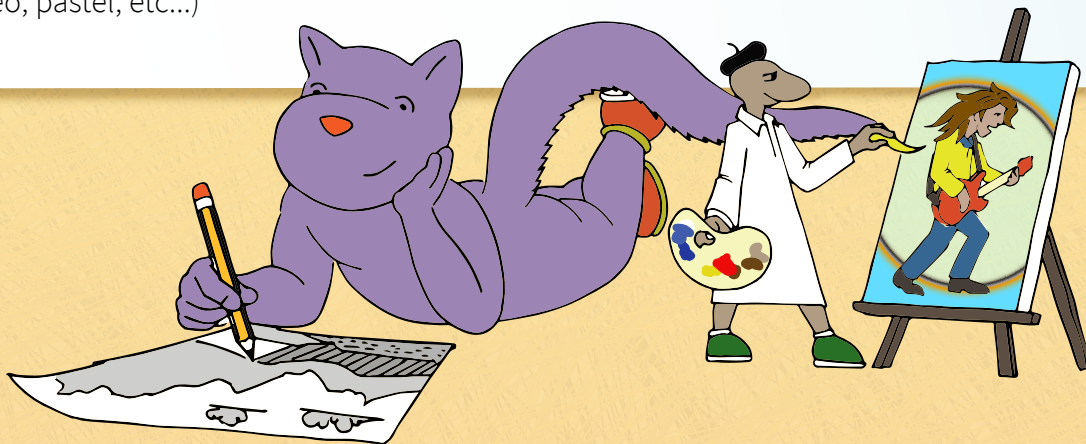


Dibujo y pintura

En esta actividad se trabajarán distintas técnicas de dibujo y pintura mediante diferentes proyectos elegidos libremente por los participantes. A través de estos proyectos personales y grupales, se trabajarán conceptos de composición, color o luz, mientras se favorece su sensibilidad hacia el arte, su curiosidad y su creatividad. Todo ello desde un punto de vista lúdico y participativo, en el que todos puedan aprender de las experiencias de los demás.

La temática de los proyectos será totalmente libre, así como la técnica, lo que permite que a lo largo del curso, cada participante haya experimentado con diferentes materiales y haya podido despertar su interés y respeto por la diversidad artística, para abrir su mente a nuevos estilos y nuevas referencias con los que crear su propio lenguaje.

Para realizar la actividad serán necesarios unos materiales básicos, pero en el momento que los alumnos sientan curiosidad por otros materiales distintos, serán totalmente libres de llevarlos al aula para aprender a trabajar con ellos (por ejemplo, acuarelas, carboncillo, óleo, pastel, etc...)



Objetivos

- Despertar la curiosidad de los alumnos por la pintura y el dibujo.
- Valorar y respetar las manifestaciones artísticas y desarrollar criterios propios.
- Aprender a representar e interpretar el mundo que nos rodea, nuestros sentimientos, nuestras ideas y nuestras experiencias.
- Dominar distintas técnicas, materiales y recursos.
- Afianzar conceptos básicos, como la línea, el punto o el plano, y desarrollar otros más complejos, como la luz, la composición o el color.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, pinceles: N°12 (plano), fino N°1, y mediano N°6, bloc de dibujo DIN A4 o DIN A3, cartulinas (DIN A4 o DIN A3), lápiz blando 3H, témperas o acrílicos (azul, amarillo, rojo, blanco y negro), trapo, bata o camiseta de manga larga.

Necesidades espaciales

Aula grande con lavabo y espacio de movimiento libre.
Armario para guardar el material.





Cerámica y modelado en arcilla

La arcilla ha sido y es un elemento fundamental en las más diversas culturas a lo largo de la historia. Su plasticidad la convierte en un medio de expresión ideal, brindando enormes posibilidades en las manos del artista. Trabajar con arcilla invita a la calma, la concentración y el desarrollo de la imaginación y de las habilidades motrices, convirtiéndose en una actividad que aúna pensar, hacer y sentir.

Partiendo de construcciones sencillas, en las cuales el alumno pueda tomar confianza con el material y motivarse con las primeras piezas, iremos avanzando progresivamente hacia proyectos más personales, conociendo durante el camino las diferentes técnicas y el correcto uso de las herramientas.



Objetivos

- Conocer y experimentar diferentes técnicas, herramientas y procesos de elaboración de la cerámica.
- Utilizar la arcilla como medio de expresión, dotando a cada pieza de la personalidad de su creador.
- Realizar proyectos creativos propios, visualizando ejemplos, elaborando bocetos y buscando las técnicas más apropiadas para desarrollar cada idea.
- Ejercitar la motricidad fina, la concentración y la creatividad.

Grupo: de 5 a 10 participantes.

Necesidades materiales

Herramientas de modelado (estecas, tanza, cuchillo, rodillo) y tornetas, periódico y recipientes de plástico.

Necesidades espaciales

Mesas amplias y firmes, en aula preferentemente con lavabo o fácil acceso al mismo.





Títeres y máscaras

Los títeres y máscaras son una forma de juego, pero también un medio para explorar, conocer e imaginar. A través de ellos su creador puede expresar emociones, ocupar diferentes roles y dar rienda suelta a sus ideas. Diseñar personajes y escenarios, elaborar historias y escenificarlas, son tareas que invitan al alumno a nuevas formas de expresión, potenciando su autonomía y su creatividad.

El taller se plantea como un aprendizaje, paso por paso, de técnicas concretas que más adelante podrán ser utilizadas y adecuadas por cada alumno de acuerdo a sus proyectos. Es un trabajo individual pero también colectivo, pues cada integrante se apoyará en el grupo para compartir ideas y elaborar, como fase final, un proyecto en común.



Objetivos

- Elaborar máscaras y títeres utilizando papel maché y cerámica en frío, identificando las diferentes fases del proceso.
- Aprender a crear personajes, dotándolos de carácter e historia.
- Utilizar el títere/máscara como elemento de expresión.
- Aproximarse al mundo de la actuación a través del teatro de títeres.
- Ejercitar la motricidad fina, la concentración y la creatividad.

Grupo: de 5 a 10 participantes.

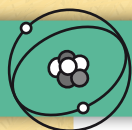
Necesidades materiales

Estecas, pinceles, pinturas acrílicas, cola blanca, pasta DAS, papel de periódico, recipientes de plástico.

Necesidades espaciales

Mesas amplias y firmes, en aula preferentemente con lavabo o fácil acceso al mismo.

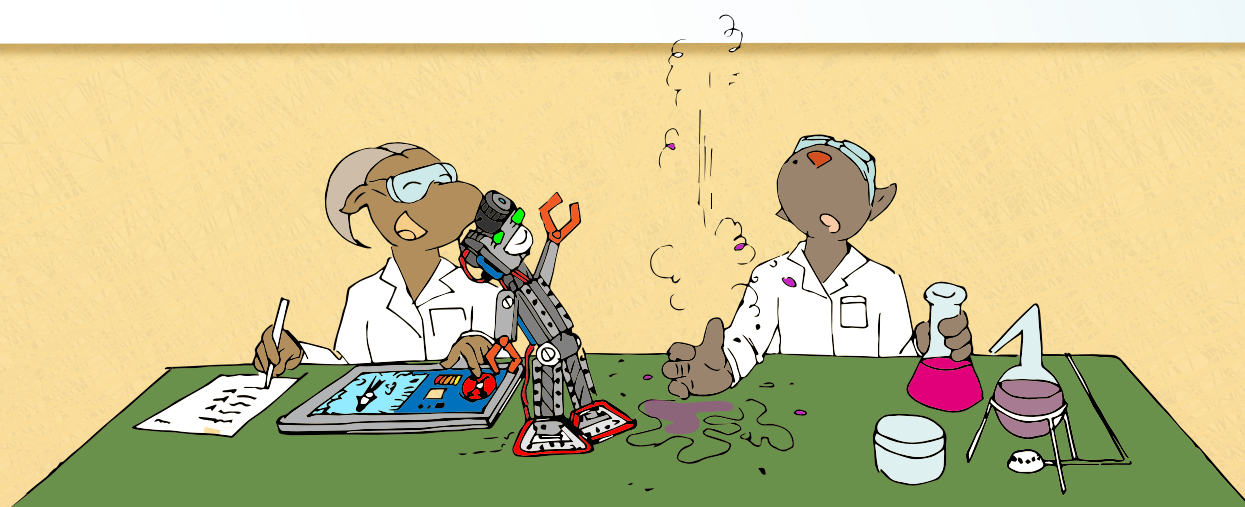




El laboratorio científico

En este laboratorio, los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de experimentar de manera interactiva una variada cantidad de actividades relacionadas a disciplinas tales como Física, Química, Electrónica y Robótica, a través de actividades y experimentos que de seguro les resultarán llamativos y novedosos y al mismo tiempo útiles para mejorar el aprendizaje de manera entretenida en el aula.

Entre los contenidos del laboratorio podemos destacar los experimentos de química básica, la robótica y la programación a través de robots Edison, la electricidad y electrónica por medio de Makey-Makey, o las nuevas tecnologías con realidad virtual y aumentada.



Objetivos

- Desarrollar la curiosidad científica.
- Aprender y trabajar mediante el método científico.
- Fomentar la libre exploración y el descubrimiento.
- Trabajar de forma interactiva conceptos estudiados en el aula.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Ordenadores (uno por cada dos o tres alumnos/as).

Necesidades espaciales

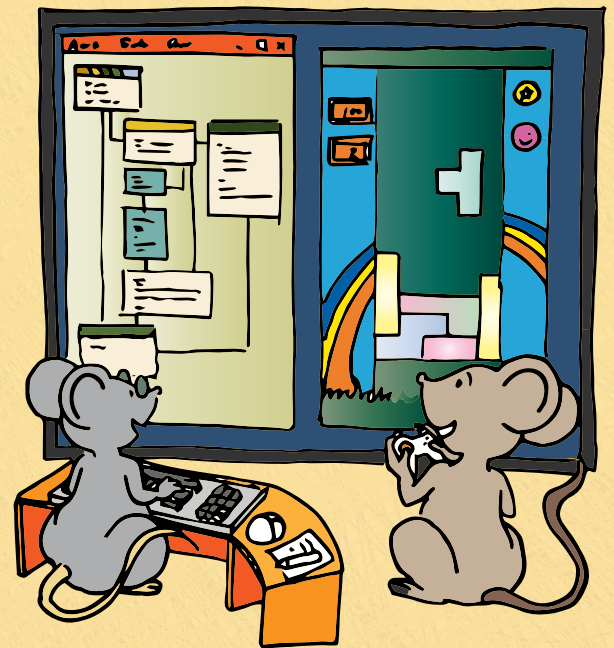
Aula con mesas y sillas. Laboratorio o aula con lavabo.



Programación de videojuegos

La codificación requiere el desarrollo de una diferente forma de pensamiento que se aleja del pensamiento lineal cotidiano. Aprendiendo esta nueva forma de resolución de problemas, se desarrolla la capacidad de convertir soluciones específicas en generales y viceversa.

Este taller pretende iniciar a sus participantes en el mundo de la programación software a través de Scratch, una herramienta de aprendizaje elaborada por el M.I.T. que no se limitan a las cuestiones técnicas de los lenguajes de programación sino que se enfocan en el desarrollo de habilidades para su manejo a partir de juegos y coloridas prácticas.



Objetivos

- Aprender habilidades para resolver problemas.
- Generar confianza digital y desarrollar la lógica computacional.
- Intercambiar el rol de “consumidores de tecnología” por el de “Creadores de tecnología”.
- Crear pequeños juegos y animaciones con Scratch.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Ordenadores (uno por cada dos o tres alumnos/as).

Necesidades espaciales

Aula de informática con conexión a Internet..



Pequecirco • Petitcirque

Taller de circo cuyo objetivo principal es iniciar a los participantes en el mundo circense desde un enfoque eminentemente lúdico. El juego, la experimentación libre y guiada y la creatividad serán algunas de nuestras principales herramientas educativas.

Se empleará el aprendizaje por descubrimiento fomentando la creatividad, la autonomía y las capacidades de cada uno. En actividades de mayor riesgo se utilizará el aprendizaje dirigido hasta que los niños y niñas hayan adquirido las destrezas necesarias para realizarlas con seguridad. Se llevarán a cabo proyectos artísticos que motiven a los chavales y les permita autoevaluarse.

En este nivel inicial trabajaremos diferentes aspectos del desarrollo psicomotor como desplazamientos, saltos, equilibrios, coordinación, etc. encaminadas al desarrollo de distintas habilidades dentro del circo. Nos acercaremos así a un concepto que podríamos denominar Circomotricidad.

Esta actividad se podrá realizar tanto en castellano como en lengua francesa.



Objetivos

- Mejorar la capacidad e inteligencia motriz.
- Desarrollar el aprendizaje cooperativo.
- Promover la autonomía.
- Trabajar el lenguaje tanto oral (en francés) como del propio cuerpo.
- Dar a conocer el circo como actividad física y artística.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Colchoneta quitamiedos (colchonetas gordas).

Necesidades espaciales

Sala de psicomotricidad. Si hace bueno se podrá utilizar el patio en algunas sesiones.





Multideporte

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el deporte.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del deporte en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Balones de los diferentes deportes, conos, petos.

Necesidades espaciales

Sala de psicomotricidad. Si hace bueno se podrá utilizar el patio en algunas sesiones.

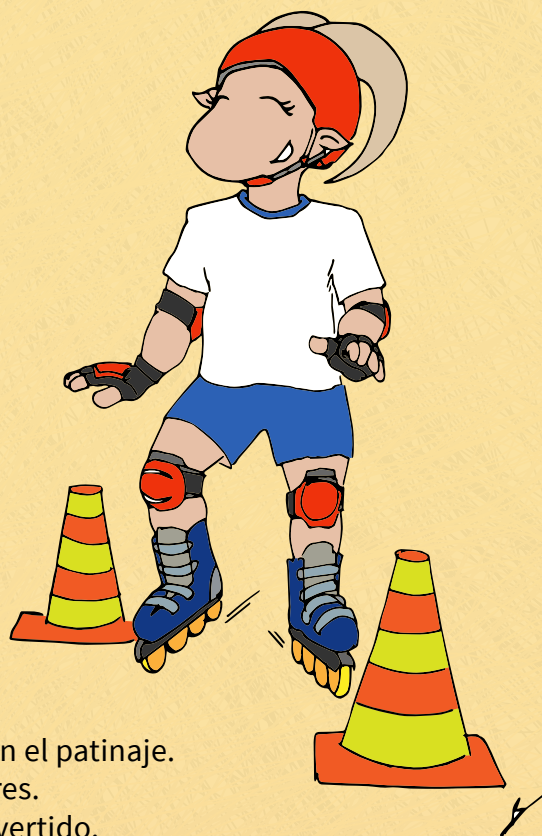




Patínaje

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el patínaje.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del patínaje en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Conos, petos.

Necesidades espaciales

Espacio amplio y con el suelo liso.

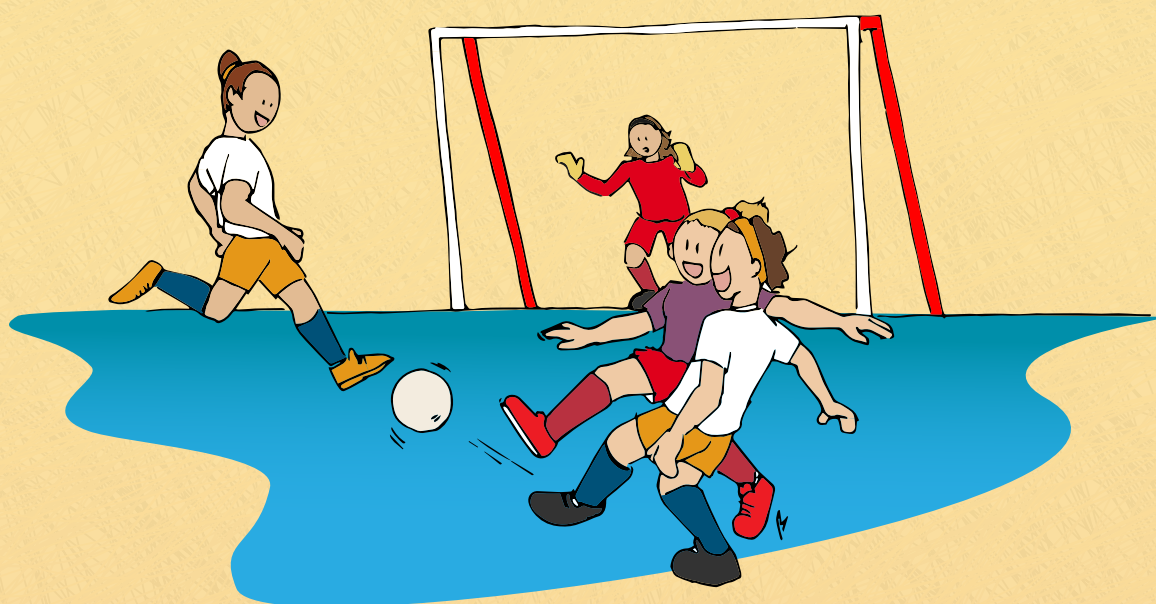




Fútbol Sala

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el fútbol.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del fútbol sala en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de fútbol sala, conos, petos.

Necesidades espaciales

Campo de fútbol sala.

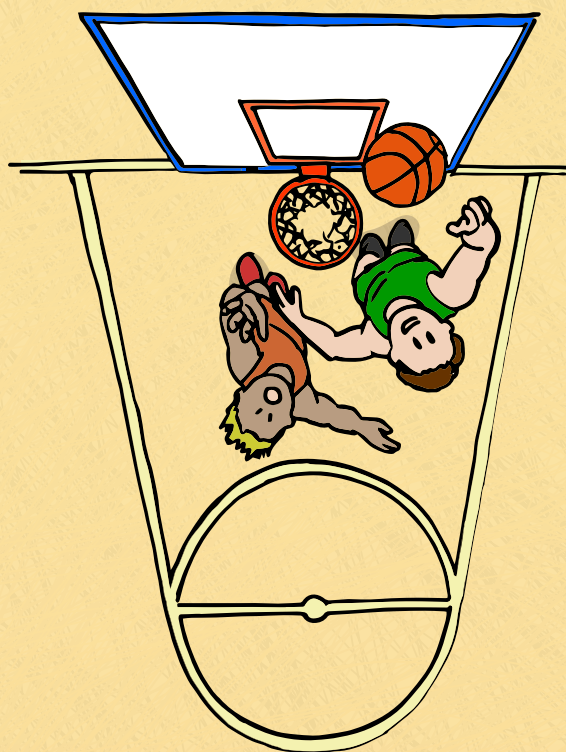




Baloncesto

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el baloncesto.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del baloncesto en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de baloncesto, conos, petos.

Necesidades espaciales

Cancha de baloncesto.

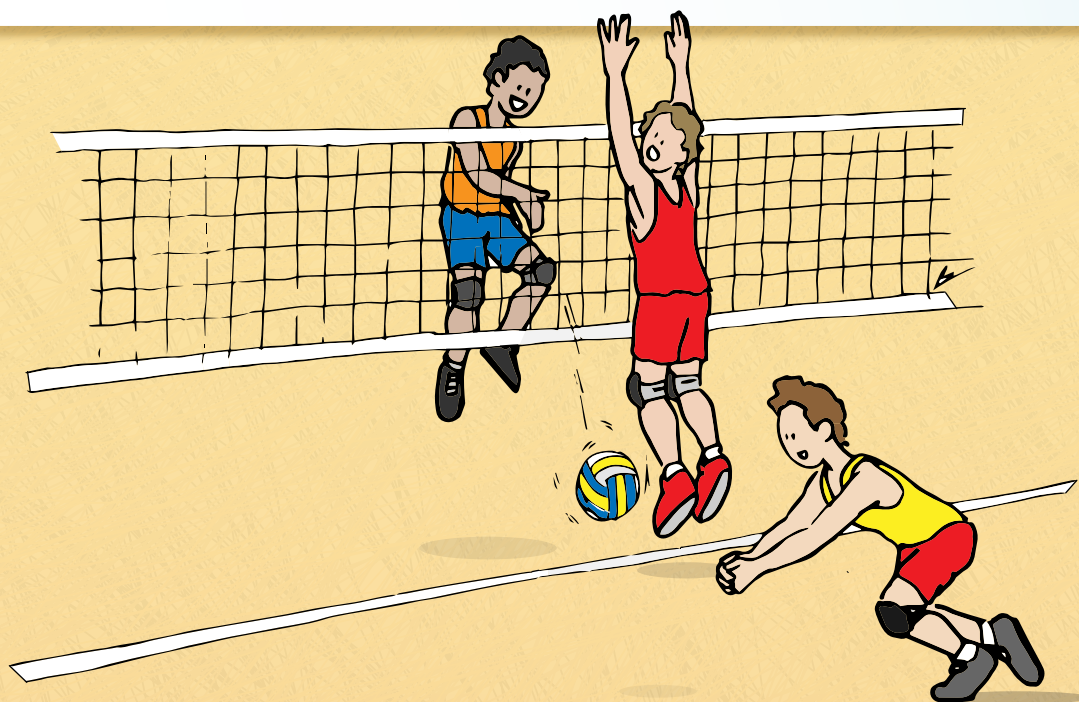




Voleibol

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el voleibol.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del voleibol en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de voleibol, conos, petos.

Necesidades espaciales

Campo de voleibol.

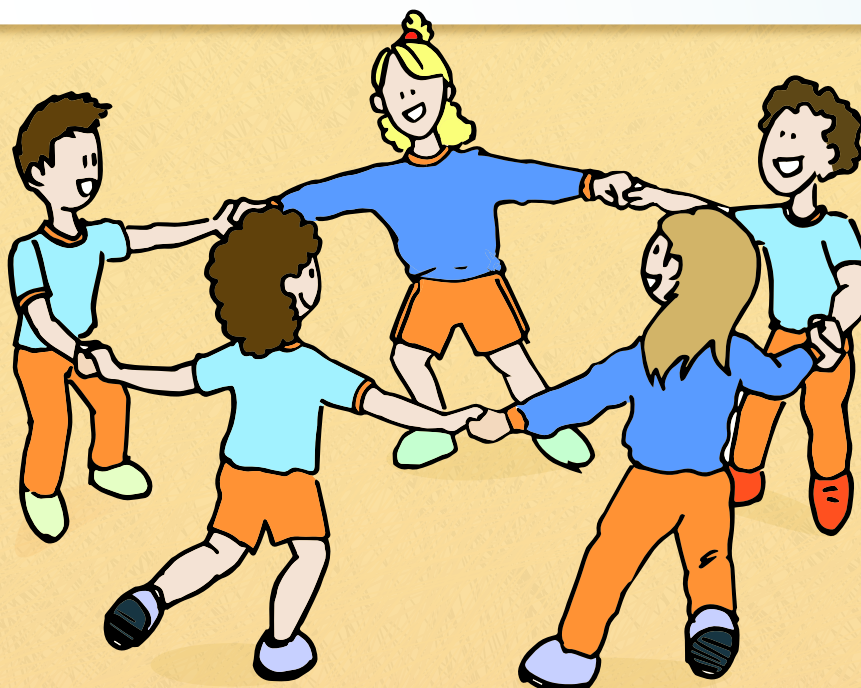




Ritmo y movimiento

Se trata de una actividad dinámica encaminada a mejorar la psicomotricidad, la creatividad y de la libre expresión por medio del baile y de los ritmos, descubriendo el propio cuerpo y el entorno que nos rodea.

En cada una de las sesiones se trabajan distintos y nuevos componentes de baile y danza, y además, a lo largo del curso se trabajarán las diversas familias de instrumentos (cuerda, viento y percusión). Más avanzada la actividad, se les dejará momentos creativos para que compartan su propia visión del baile a través de la expresión libre.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el baile y la danza.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Conocer nuestro cuerpo y el entorno que nos rodea.
- Conocer diferentes instrumentos y tener contacto con ellos.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Equipo de sonido.

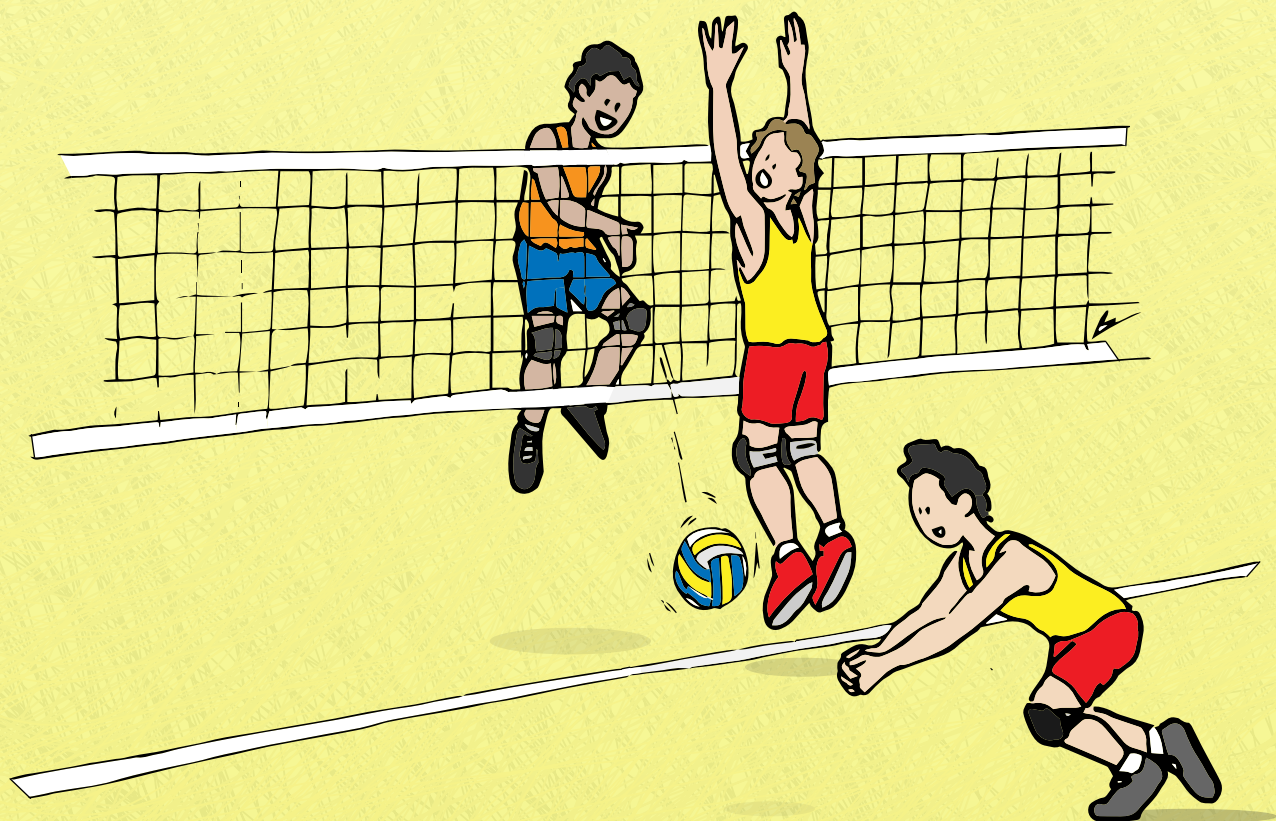
Necesidades espaciales

Aula de música o de psicomotricidad, o en su defecto, aula en la que haya espacio para el movimiento.



ACTIVIDADES
EXTRAESCOLARES
2018-2019

Educación Secundaria



Una aventura de cómic

Con esta actividad, comenzaremos una nueva aventura en torno al cómic, experimentaremos de manera lúdica y participativa qué es un cómic y conoceremos tipos de cómics que existen, como recurso literario y de expresión, aprenderemos nociones en torno al cómic, como por ejemplo, las viñetas, los bocadillos, las onomatopeyas... Y lo más importante, crearemos nuestros propios cómics a través de diferentes actividades interrelacionadas.

Objetivos

- Expresarse a través del cómic.
- Conocer qué es un cómic.
- Entender el lenguaje del cómic.
- Estimular la creatividad y expresión a través del cómic.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, cuaderno de hojas blancas A5 o A4, rotuladores de distintos grosores (0,1, 0,3, 0,5 y 0,8).

Necesidades espaciales

Aula con mesa de luz, ordenador y proyector o pizarra digital, mesas y sillas



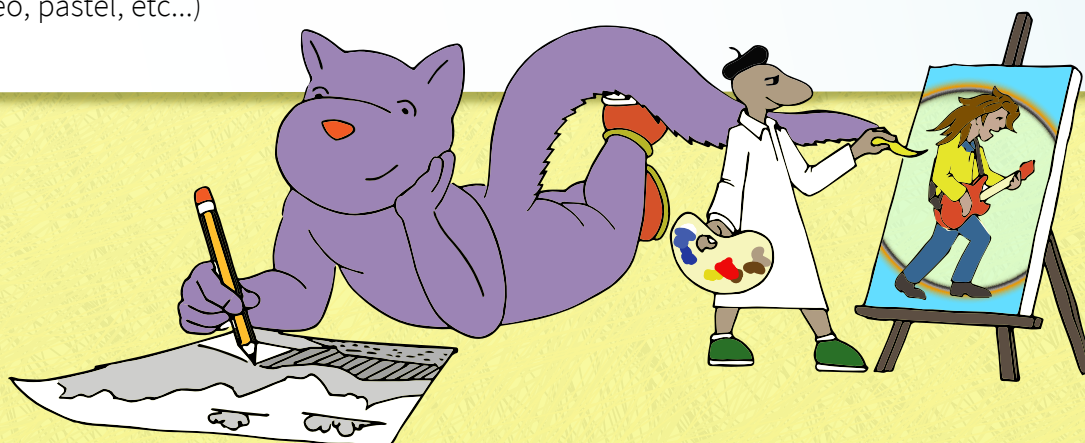


Dibujo y pintura

En esta actividad se trabajarán distintas técnicas de dibujo y pintura mediante diferentes proyectos elegidos libremente por los participantes. A través de estos proyectos personales y grupales, se trabajarán conceptos de composición, color o luz, mientras se favorece su sensibilidad hacia el arte, su curiosidad y su creatividad. Todo ello desde un punto de vista lúdico y participativo, en el que todos puedan aprender de las experiencias de los demás.

La temática de los proyectos será totalmente libre, así como la técnica, lo que permite que a lo largo del curso, cada participante haya experimentado con diferentes materiales y haya podido despertar su interés y respeto por la diversidad artística, para abrir su mente a nuevos estilos y nuevas referencias con los que crear su propio lenguaje.

Para realizar la actividad serán necesarios unos materiales básicos, pero en el momento que los alumnos sientan curiosidad por otros materiales distintos, serán totalmente libres de llevarlos al aula para aprender a trabajar con ellos (por ejemplo, acuarelas, carboncillo, óleo, pastel, etc...)



Objetivos

- Despertar la curiosidad de los alumnos por la pintura y el dibujo.
- Valorar y respetar las manifestaciones artísticas y desarrollar criterios propios.
- Aprender a representar e interpretar el mundo que nos rodea, nuestros sentimientos, nuestras ideas y nuestras experiencias.
- Dominar distintas técnicas, materiales y recursos.
- Afianzar conceptos básicos, como la línea, el punto o el plano, y desarrollar otros más complejos, como la luz, la composición o el color.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Material escolar básico, pinceles: N°12 (plano), fino N°1, y mediano N°6, bloc de dibujo DIN A4 o DIN A3, cartulinas (DIN A4 o DIN A3), lápiz blando 3H, témperas o acrílicos (azul, amarillo, rojo, blanco y negro), trapo, bata o camiseta de manga larga.

Necesidades espaciales

Aula grande con lavabo y espacio de movimiento libre.
Armario para guardar el material.





Títeres y máscaras

Los títeres y máscaras son una forma de juego, pero también un medio para explorar, conocer e imaginar. A través de ellos su creador puede expresar emociones, ocupar diferentes roles y dar rienda suelta a sus ideas. Diseñar personajes y escenarios, elaborar historias y escenificarlas, son tareas que invitan al alumno a nuevas formas de expresión, potenciando su autonomía y su creatividad.

El taller se plantea como un aprendizaje, paso por paso, de técnicas concretas que más adelante podrán ser utilizadas y adecuadas por cada alumno de acuerdo a sus proyectos. Es un trabajo individual pero también colectivo, pues cada integrante se apoyará en el grupo para compartir ideas y elaborar, como fase final, un proyecto en común.



Objetivos

- Elaborar máscaras y títeres utilizando papel maché y cerámica en frío, identificando las diferentes fases del proceso.
- Aprender a crear personajes, dotándolos de carácter e historia.
- Utilizar el títere/máscara como elemento de expresión.
- Aproximarse al mundo de la actuación a través del teatro de títeres.
- Ejercitar la motricidad fina, la concentración y la creatividad.

Grupo: de 5 a 10 participantes.

Necesidades materiales

Estecas, pinceles, pinturas acrílicas, cola blanca, pasta DAS, papel de periódico, recipientes de plástico.

Necesidades espaciales

Mesas amplias y firmes, en aula preferentemente con lavabo o fácil acceso al mismo.

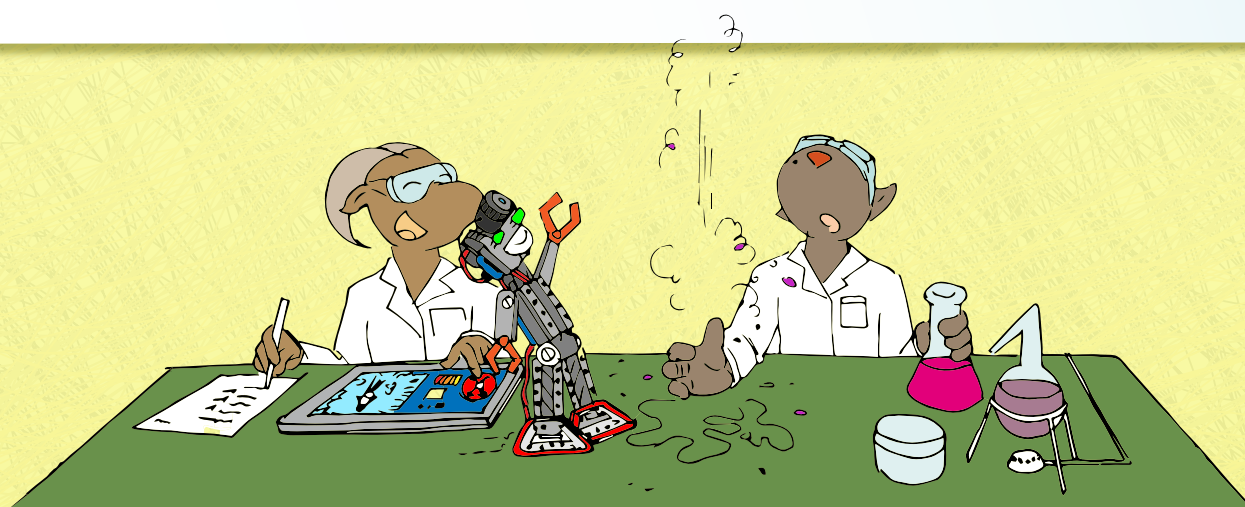




El laboratorio científico

En este laboratorio, los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de experimentar de manera interactiva una variada cantidad de actividades relacionadas a disciplinas tales como Física, Química, Electrónica y Robótica, a través de actividades y experimentos que de seguro les resultarán llamativos y novedosos y al mismo tiempo útiles para mejorar el aprendizaje de manera entretenida en el aula.

Entre los contenidos del laboratorio podemos destacar los experimentos de química básica, la robótica y la programación a través de robots Edison, la electricidad y electrónica por medio de Makey-Makey, o las nuevas tecnologías con realidad virtual y aumentada.



Objetivos

- Desarrollar la curiosidad científica.
- Aprender y trabajar mediante el método científico.
- Fomentar la libre exploración y el descubrimiento.
- Trabajar de forma interactiva conceptos estudiados en el aula.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Ordenadores (uno por cada dos o tres alumnos/as).

Necesidades espaciales

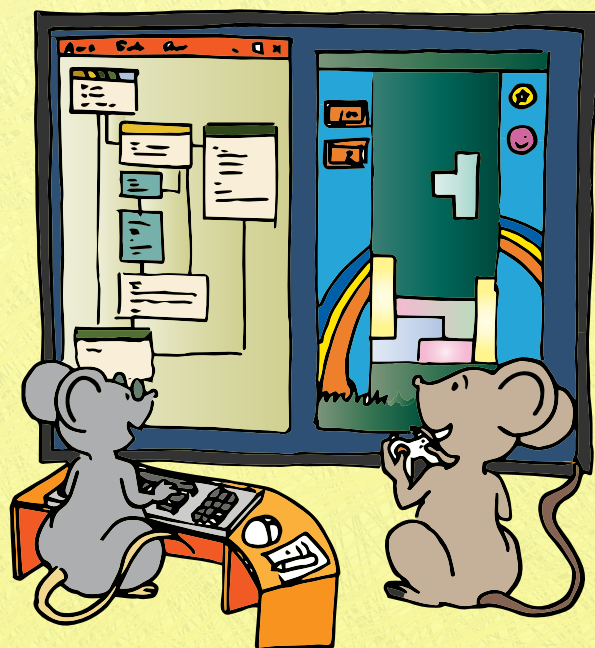
Aula con mesas y sillas. Laboratorio o aula con lavabo.



Programación de videojuegos

La codificación requiere el desarrollo de una diferente forma de pensamiento que se aleja del pensamiento lineal cotidiano. Aprendiendo esta nueva forma de resolución de problemas, se desarrolla la capacidad de convertir soluciones específicas en generales y viceversa.

Este taller pretende iniciar a sus participantes en el mundo de la programación software a través de Scratch, una herramienta de aprendizaje elaborada por el M.I.T. que no se limitan a las cuestiones técnicas de los lenguajes de programación sino que se enfocan en el desarrollo de habilidades para su manejo a partir de juegos y coloridas prácticas.



Objetivos

- Aprender habilidades para resolver problemas.
- Generar confianza digital y desarrollar la lógica computacional.
- Intercambiar el rol de “consumidores de tecnología” por el de “Creadores de tecnología”.
- Crear pequeños juegos y animaciones con Scratch.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Ordenadores (uno por cada dos o tres alumnos/as).

Necesidades espaciales

Aula de informática con conexión a Internet.



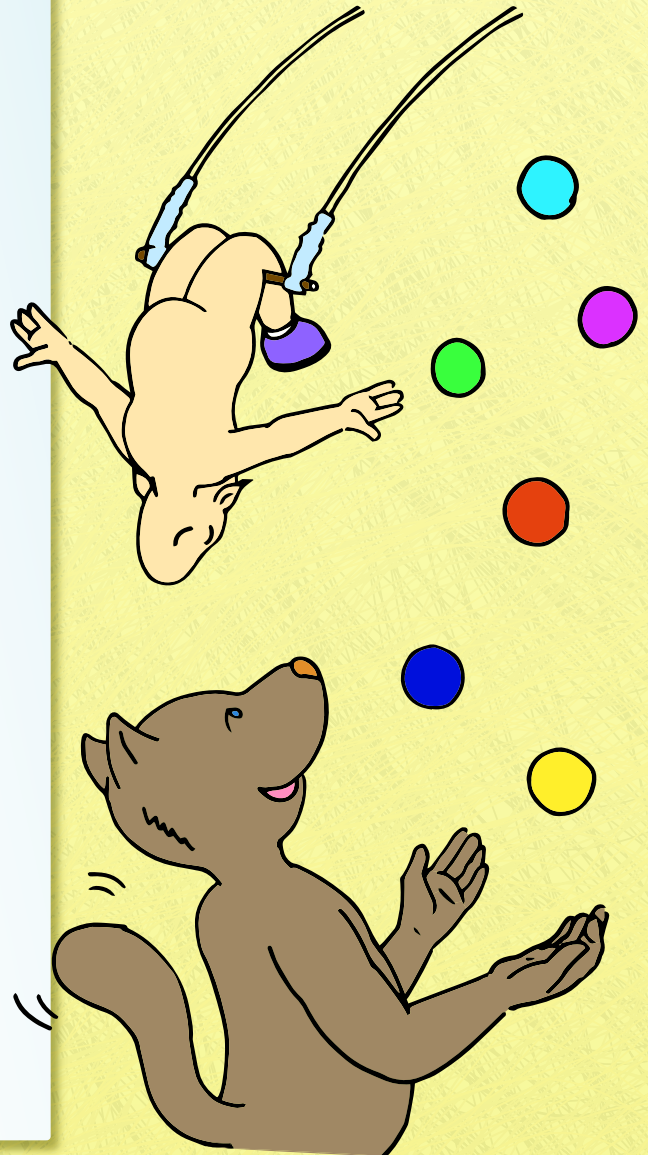
Iniciación al circo

Taller de circo cuyo objetivo principal es iniciar a los participantes en el mundo circense desde un enfoque eminentemente lúdico. El juego, la experimentación libre y guiada y la creatividad serán algunas de nuestras principales herramientas educativas.

Se empleará el aprendizaje por descubrimiento fomentando la creatividad, la autonomía y las capacidades de cada uno. En actividades de mayor riesgo se utilizará el aprendizaje dirigido hasta que los niños y niñas hayan adquirido las destrezas necesarias para realizarlas con seguridad. Se llevarán a cabo proyectos artísticos que motiven a los chavales y les permita autoevaluarse.

En el nivel superior trabajaremos las acrobacias básicas (volteretas, ruedas laterales, rondadas...), portés acrobáticos (acrosport), malabares con diferentes objetos (bolas, mazas, aros, pañuelos, diábolo...), equilibrios sobre las manos (pinos) y sobre objetos (cuerda floja, zancos, monociclo...), expresión corporal, pérdida del miedo escénico, conocimiento del propio cuerpo y sus límites, respeto a los compañeros y trabajo en equipo.

Esta actividad se podrá realizar tanto en castellano como en lengua francesa.



Objetivos

- Mejorar la capacidad e inteligencia motriz.
- Desarrollar el aprendizaje cooperativo.
- Promover la autonomía.
- Trabajar el lenguaje tanto oral (en francés) como del propio cuerpo.
- Dar a conocer el circo como actividad física y artística.

Grupo: de 10 a 15 participantes.

Necesidades materiales

Colchoneta quitamiedos (colchonetas gordas).

Necesidades espaciales

Sala de psicomotricidad. Si hace bueno se podrá utilizar el patio en algunas sesiones.

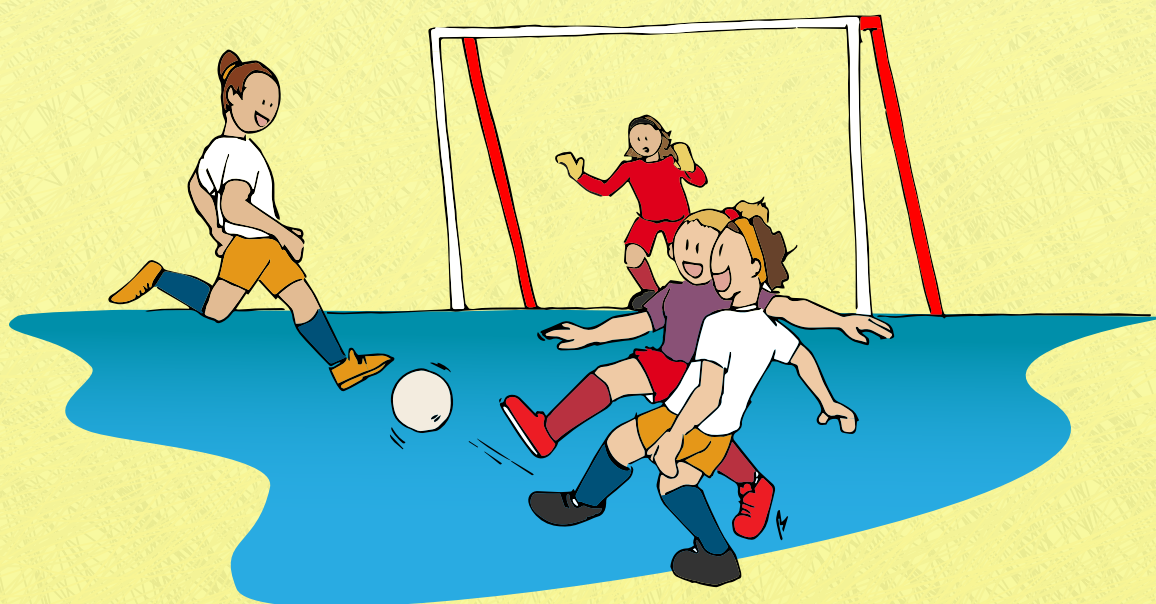




Fútbol Sala

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el fútbol.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del fútbol sala en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de fútbol sala, conos, petos.

Necesidades espaciales

Campo de fútbol sala.

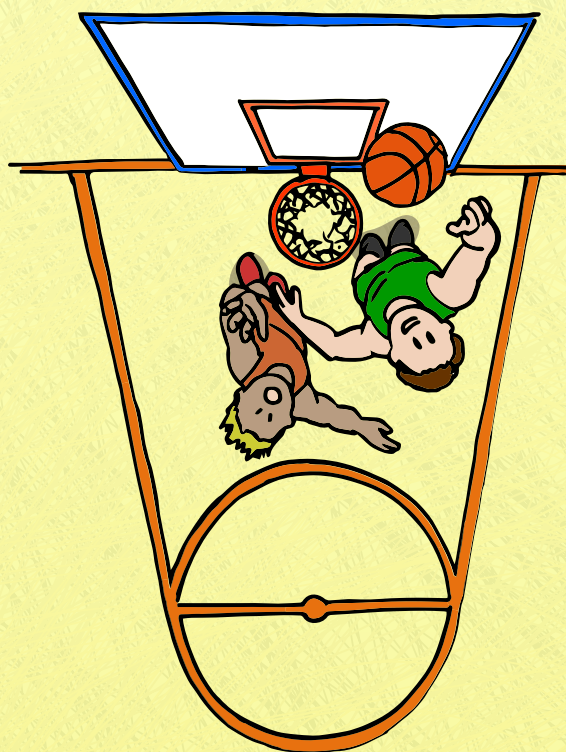




Baloncesto

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el baloncesto.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del baloncesto en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de baloncesto, conos, petos.

Necesidades espaciales

Cancha de baloncesto.

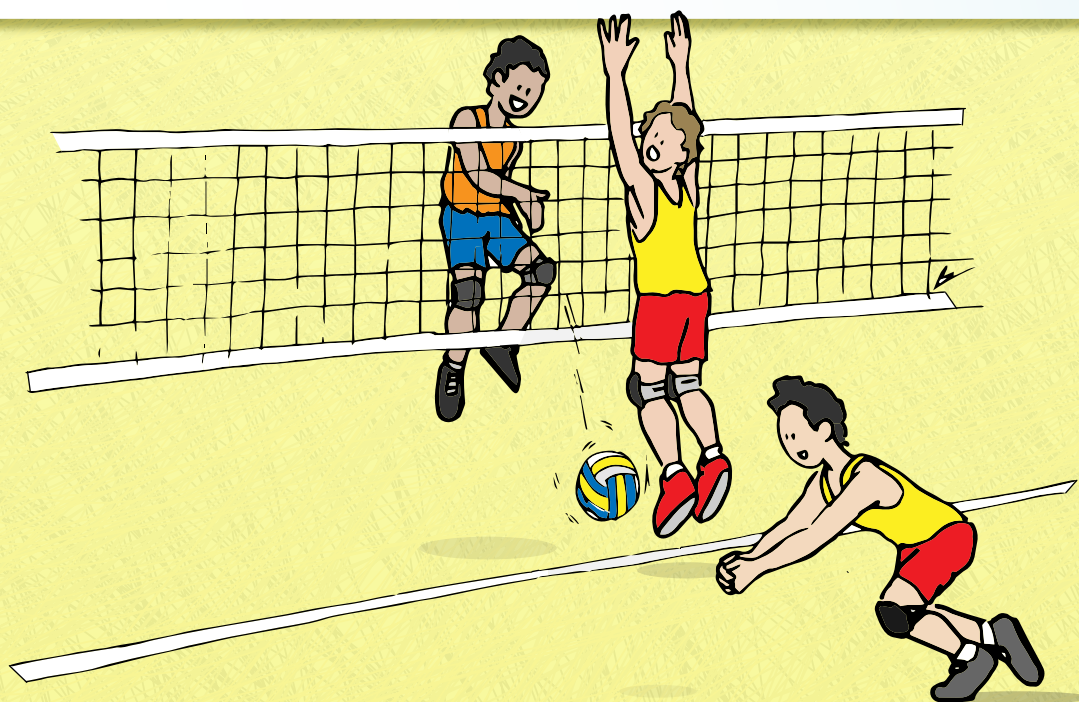




Voleibol

Cada sesión constará de lo siguiente: Inicio de la sesión por medio de un calentamiento y de un juego, explicación de los conceptos y desarrollo de la parte técnica, vuelta a la calma mediante estiramientos y relajación muscular.

Las sesiones serán mayormente lúdicas y con una metodología de aprendizaje cooperativo, donde será más importante el respeto y pasarlo bien que el fin deportivo de ganar.



Objetivos

- Desarrollar las capacidades motrices relacionadas con el voleibol.
- Aprender mediante el respeto y la educación en valores.
- Disfrutar del voleibol en un ambiente distendido y divertido.

Grupo: de 8 a 12 participantes.

Necesidades materiales

Balones de voleibol, conos, petos.

Necesidades espaciales

Campo de voleibol.



Programa Madrugadores

Cabe destacar que la gran mayoría de las actividades propuestas se puede adaptar también al programa “Madrugadores” del centro.

Las actividades que habitualmente se incluyen en este servicio tienden a ser pasatiempos lúdicos no kinéticos. Sin embargo, bajo el punto de vista y experiencia de los miembros de la Asociación Estarivel, resulta muy estimulante la realización de una actividad física que ayude a despejar la mente y descargar tensiones, para afrontar con energía y sin estrés la jornada lectiva puramente intelectual.

Es por ello que opciones como “Pequecirco”, “Predeporte”, “Multideporte” o “Ritmo y movimiento” son muy recomendables para aquellos alumnos y alumnas que habitualmente sufran de problemas de concentración o hiperactividad.

Por otra parte, no debemos dejar de tener en cuenta que no todas las personas tienen el mismo nivel de energía a primera hora del día, por tanto entre nuestras opciones propuestas para el programa Madrugadores no pueden faltar “Recicladíver”, “Música de colores” o “Dibujo y pintura”.

Condiciones generales

Las actividades extraescolares, salvo excepciones, tendrán carácter semanal y **una duración de 9 meses desde el 1 de Octubre de 2018 hasta el 21 de junio de 2019** en que finaliza el curso escolar.

Es necesario para desarrollar una actividad que se cumpla el número mínimo de participantes.

Tanto para las inscripciones como para el pago de las cuotas, la Asociación Estarivel trabajará de la manera que más se adecúe a las necesidades de cada centro escolar.

En cuanto al uso de materiales del centro educativo, se firmará un acuerdo de colaboración entre el centro y la Asociación Estarivel con el compromiso de arreglar o reponer los materiales en caso de que alguno sufra desperfectos, o acordar una compensación justa.

Todas las actividades contarán con un monitor/a con experiencia en el desarrollo de la misma.

La Asociación Estarivel cuenta con un seguro de Responsabilidad Civil para todas sus actividades.

Coordinadores de la propuesta

Las actividades planteadas a continuación han sido enteramente creadas, diseñadas y programadas por profesionales en el ámbito de la Educación, la Actividad Física, la Tecnología y las Artes Plásticas y Musicales. Ellas y ellos personalmente se encargarán de su coordinación y supervisión a lo largo de todo el curso.

Marta Almudí Tomé

Licenciada en Bellas Artes. Técnico superior en Artes Aplicadas a la Escultura. Monitora de Ocio y Tiempo Libre desde 2009, y profesora de actividades extraescolares de Dibujo y Pintura desde 2015.

Iciar Blanco Chamorro

Graduada en Educación Infantil, mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad. Postgrado en Liderazgo de equipos, Coaching y Programación Neurolingüística. Técnico Superior en Artes Plásticas e Ilustración por la Escuela de Arte de Oviedo. Monitora de Ocio y Tiempo Libre desde el año 2013.

Mónica García Aguirre

Graduada en Educación Infantil e Ingeniera informática por la Universidad de Valladolid. Grado Elemental de piano y hasta 4º curso de Grado Medio en el Conservatorio Oficial Jesús de Monasterio de Santander. Monitora de Ocio y Tiempo Libre desde el año 2013.

Jorge Ortiz García

Graduado en Educación Primaria, mención en Educación Física, e Ingeniero Técnico de Telecomunicación. Amplia experiencia en organización de proyectos con Grupos Scout, con conocimientos en herramientas participativas de toma de decisiones colectivas y de Cooperación para el Desarrollo.

Pablo Pérez Olivar

Maestro en Educación Infantil y Técnico Superior en Actividades Físicas y Animación Deportiva (TAFAD). Grado Elemental de violín y hasta 4º curso de Grado Medio en el Conservatorio de Música de Valladolid. Monitor de Ocio y Tiempo Libre, e instructor de Patinaje desde el año 2009.

Álvaro Ramos Sanz

Licenciado en Comunicación Audiovisual con C.A.P. especialidad en Educación Plástica y Visual. Master en Didáctica de la Expresión Plástica. Formación Profesional en Cerámica. Monitor de Ocio y Tiempo Libre, y educador formal y no formal desde 2012.



Datos de contacto

Mónica García Aguirre

659 88 21 56

estarivel@estarivel.org

www.estarivel.org

Si nuestras propuestas, ya sea en conjunto o de forma individual, despiertan su interés, no dude en contactar con nosotros para diseñar un presupuesto acorde con las necesidades de su centro.

