ACTIVIDADES DE ATENCIÓN AL ALUMNADO DEL CENTRO

Como en los anteriores cursos, este curso también ofertamos actividades de atención al alumnado desde octubre hasta mayo.

- Las actividades de atención al alumnado por las tardes, son gratuitas y voluntarias.
- Las actividades serán de octubre a mayo y de lunes a jueves, en horario de 15:45 a 16:30.
- Las actividades serán impartidas por el profesorado de la escuela.
- El plazo de inscripción será del **10 al 20 de septiembre**. Fuera de plazo no se admitirán inscripciones, salvo por razones laborales (en este caso es necesario presentar justificante).

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN (pincha aquí)

Oferta de actividades para 2026-2027:

EDUCACIÓN INFANTIL				
	LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**
15:45/16:30	JUGANDO A NUESTRO RITMO	JUGANDO A NUESTRO RITMO	JUGANDO A NUESTRO RITMO	JUGANDO A NUESTRO RITMO
	PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD
	TALLER DE CUENTOS	LUDOTECA	TALLER DE CUENTOS	LUDOTECA

EDUCACIÓN PRIMARIA					
	NIVEL	**LUNES**	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**
15:45/16:30	**EP1-EP2-EP3**	MUEVE TU CUERPO	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	TALLER DE IDIOMAS	JUEGOS
		TALLER DE IDIOMAS	JUEGOS	MUEVE TU CUERPO	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
	EP4-EP5-EP6	ESTUDIO DIRIGIDO	TALLER DE IDIOMAS	ESTUDIO DIRIGIDO	TALLER DE IDIOMAS
		TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	JUEGOS	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	JUEGOS

OBJETIVOS Y PROPUESTAS DE LAS ACTIVIDADES DE ATENCIÓN AL ALUMNADO ORGANIZADAS POR EL PROFESORADO TENIENDO EN CUENTA LOS INTERESES Y CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	PROPUESTA DE ACTIVIDADES
LUDOTECA	• Fomentar el juego como parte fundamental dedesarrollo personal. • Trabajar valores de respeto y cooperación. • Trabajar la inclusión. • Fomentar la socialización.	• Juegos de construcciones Juego simbólico • Juegos de mesa • Juegos cooperativos • Juegos de exterior • Juego psicomotor
TALLER DE CUENTOS	• Fomentar el gusto por la lectura. • Trabajar la dramatización como forma de expresión. • Desarrollar la capacidad de escucha y concentración. • Fomentar la imaginación.	• Lectura individual • Lectura por parejas • Lectura grupal • Dramatización; cuentos • Kamishibai
JUGANDO A NUESTRO RITMO	• Respetar el ritmo de la niña o niño. • Respetar el tiempo de descanso. • Fomentar el juego autónomo	• Descanso • Juego autónomo
PSICOMOTRICIDAD	• Ayudar en el desarrollo general. • Impulsar la función simbólica a través del placer de hacer, jugar y crear. • Adquirir seguridad a través de la acción motora. • Trabajar la expresión corporal.	• Juego libre • Juegos de expresión corporal - Actividades dirigidas

JUEGOS	• Enseñar estrategias para trabajar en grupo. • Fomentar el respeto por las aportaciones de los demás componentes del grupo. • Promover el juego como base de desarrollo personal. • Trabajar la inclusión. • Fomentar la socialización.	• Juegos deportivos • Dinámicas cooperativas • Juegos cooperativos de mesa • Ajedrez • Parchis • Juego de las damas • Juegos de cartas
TALLER DE IDIOMAS	• Fomentar el Euskara e Inglés. • Trabajar la oralidad. • Manipular materiales diferentes y experimentar con ellos de forma libre. • Utilización de técnicas con diferentes materiales y formatos. - Desarrollar la imaginación. • Fomentar respeto hacia sus propios trabajos y el de sus compañeros/as.	• Cine • Cuentos • Juegos • Manualidades
MUEVE TU CUERPO	• Fomentar la expresión corporal. • Trabajar con la danza y la música a modo de expresión. • Disfrutar del movimiento corporal propio y del resto.	• Juegos • Deportes • Danzas
ESTUDIO DIRIGIDO	• Aprendizaje de estrategias para el estudio. • Fomentar autonomía, organización, responsabilidad y organización para el estudio personal. • Fomentar el desarrollo de la lógica y la memoria. • Proporcionar ambiente de trabajo adecuado. • Ofrecer estrategias para trabajar en grupo.	• Técnicas de estudio • Juegos de memoria y lógica • Autonomía y desarrollo de la responsabilidad personal

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN	• Fomentar la competencia digital. • Familiarizarse con las TICs. • Trabajar los contenidos escolares en otros formatos.	• Mecanografía • Aplicaciones • Juegos