

PERÍODO DE REALIZACIÓN

Do 1 de outubro de 2020 ao 31 de maio de 2021.

DESTINATARIOS

Preferentemente o alumnado de Ed. Infantil e Ed. Primaria. Tamén poderá ter cabida o alumnado de E.S.O., Bacharelato e F.P. de Grao Medio e Superior.

RATIO

Mínimo 10 escolares para formar grupo. A partir de 19, desdoblárase o grupo. Os grupos formaranse por tramos de idade de 2 ou 3 cursos consecutivos.

HORARIO

De luns a venres das 16:00 as 18:00 h. Dúas sesións alternas á semana, dunha hora cada sesión.

COTAS TRIMESTRAIS A ABOAR

Aboaranse 3 cotas ao longo do curso 20/21 nos seguintes períodos:

- Período outubro-décembro: 15€ por participante e escola deportiva.
- Período xaneiro-marzo: 15€ por participante e escola deportiva.
- Período abril-maio: 10€ por participante e escola deportiva.

PAZOS E LUGAR DE INSCRICIÓN

Do 1 ao 20 de setembro de 2020.

A inscrición farase en liña a través da seguinte ligazón: www.fedapascoruna.org/inscripciones posta a disposición segundo o centro educativo no que estea matriculado a nena ou o neno participante.

Todos os escolares inscritos aboarán una única cota anual de 4€ en concepto de seguro de accidentes, que lles dará cobertura en todos as activiaddes de lecer xestionados pola Federación de Anpas para o curso 20/21.

QUE ACTIVIDADES ELEXIR?: As que seleccione a ANPA do teu centro de entre todas as que figuran no seguinte cadro.



DEPORTE NO CENTRO. (Escolas deportivas para o curso 20/21)

	ED. INFANTIL			ED. PRIMARIA			ED. SECUNDARIA						
	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º
Xogos motores	✓												
Predeporte		✓											
Atletismo													
Baloncesto													
Fútbol sala													
Hóckey sala													
Multideporte													
Tenis													
Xogos rítmicos	✓												
Ritmo													
Baile moderno													
Ximnasia rítmica													
Prepatinaxe													
Patinaxe													
Hóckey patíns													
Xogos de taboleiro	✓												
Xadrez													
Xogos tradicionais	✓												
Deportes alternativos													
Xogos de capoeira	✓												
Capoeira													

“Me lo contaron y lo olvidé lo vi y lo entendí lo hice y lo aprendí”

A actividade de lecer de “Arte e Cultura no Centro” é unha proposta de ocio educativo que complementa a xornada lectiva, persegue o desenvolvemento integral (físico, intelectual e social) dos nenos e nenas nunha contorna lúdica, de diversión e entretenemento (aprender xogando) e comprende un amplo abano de actividades artísticas e culturais. Organízase a través de dúas propostas diferenciadas: “OBRADOIROS” e/ou “PROXECTOS”.

OBRADOIROS

Son actividades multidisciplinares que abranguen diferentes áreas de contidos artísticos e culturais baixo unha estrutura de talleres. Trátase de espertar o interese e desenvolver diferentes habilidades segundo o contido de cada un deles, empregando o xogo como ferramenta educativa e de socialización.

CONTIDOS

Actividades culturais e artísticas coma o teatro, ciencia divertida, lóxica matemática, novas tecnoloxías, animación á lectura, etc.

PERÍODO DE REALIZACIÓN

Do 1 de outubro de 2020 ao 31 de maio de 2021.

DESTINATARIOS

Escolares de idades comprendidas entre os 3 e os 12 anos. A oferta de actividades plantéxase en función dos seguintes tres tramos de idade.

- 4º, 5º e 6º curso de Educación Infantil.
- 1º, 2º e 3º curso de Educación Primaria.
- 4º, 5º e 6º curso de Educación Primaria.

RATIO

Mínimo 10 escolares para formar grupo. A partir de 19, desdoblarase o grupo.

TEMPORALIZACIÓN

2 sesións semanais de 1 hora.

HORARIO

A determinar pola ANPA de cada centro educativo.

COTAS TRIMESTRAIS A ABOAR

Aboaranse 3 cotas ao longo do curso 20/21 nos seguintes períodos:

- Período outubro-décembro: 15 € por participante e Obradoiro.
- Período xaneiro-marzo: 15 € por participante e Obradoiro.
- Período abril-maio: 10 € por participante e Obradoiro.

As cotas dos obradoiros de “Mans que falan” e “Acenos” serán as seguintes:

- Período outubro-décembro: 7,5 € por participante e Obradoiro.
- Período xaneiro-marzo: 7,5 € por participante e Obradoiro.
- Período abril-maio: 5 € por participante e Obradoiro.

INSCRICIÓN E PRAZO

Do 1 ao 20 de setembro de 2020.

A inscrición farase en liña a través da seguinte ligazón: www.fedapascoruna.org/inscripciones posta a disposición segundo o centro educativo no que estea matriculado a nena ou o neno participante.

(*) Os obradoiros de “MANS QUE FALAN” e “ACENOS” teñen unha duración de 1 hora semanal dada a natureza da actividade.

(**) A viabilidade do obradoiro “ENREDADOS” está condicionado a que o centro educativo poña a disposición ou ceda os medios tecnolóxicos necesarios para poder levar a cabo estas sesións.

Os escolares inscritos aboarán unha única cota de 4 € en concepto de seguro de accidentes, que lles dará cobertura en todos os programas xestionados pola Federación de Anpas para o curso 20/21.

PROXECTOS

É unha actividade na que partindo dun centro de interese ou tema motivador e baixo a metodoloxía de “traballo por proxectos”, desenvolveranse diferentes actividades multidisciplinares nas que os verdadeiros protagonistas serán os nenos e nenas xerando a súa propia aprendizaxe (aprendizaxe significativo) a través da indagación/investigación e experimentación, fomentando á vez o espírito crítico e o traballo en grupo.

CONTIDOS

Actividades multidisciplinares segundo á temática. Un centro de interese por trimestre.

METODOLOXÍA

Traballo por proxectos.

PERÍODO DE REALIZACIÓN

Do 1 de outubro de 2020 ao 31 de maio de 2021.

DESTINATARIOS

Escolares de idades comprendidas entre os 3 e os 12 anos. A oferta de actividades plantéxase en función dos seguintes tres tramos de idade.

- 4º, 5º e 6º curso de Educación Infantil.
- 1º, 2º e 3º curso de Educación Primaria.
- 4º, 5º e 6º curso de Educación Primaria.

RATIO

Mínimo 10 escolares para formar grupo. A partir de 19, desdoblárase o grupo.

TEMPORALIZACIÓN

Unha sesión de 2 horas á semana.

HORARIO

Venres de 16:00 a 18:00 h. en horario continuado ou ininterrompido.

COTAS TRIMESTRAIS A ABOAR

Aboaranse 3 cotas ao longo do curso 20/21 nos seguintes períodos:

- Período outubro-décembro: 18 € por participante e Proxecto.
- Período xaneiro-marzo: 18 € por participante e Proxecto.
- Período abril-maio: 12 € por participante e Proxecto.

As cotas inclúe saídas culturais a espazos ou entidades da cidade ou visitas de persoas de referencia, segundo o proxecto, ao propio centro.

INSCRICIÓN E PRAZO

Do 1 ao 20 de setembro de 2020.

A inscrición farase en liña a través da seguinte ligazón: www.fedapascoruna.org/inscripciones posta a disposición segundo o centro educativo no que estea matriculado a nena ou o neno participante.

Os escolares inscritos aboarán unha única cota de 4 € en concepto de seguro de accidentes, que lles dará cobertura en todos os programas xestionados pola Federación de Anpas para o curso 20/21.

OBRADOIROS

INFANTIL 3, 4 E 5 ANOS	PRIMARIA 1º, 2º E 3º CURSO	PRIMARIA 4º, 5º E 6º CURSO
TEATRO Xogo Dramático	TEATRO Dramatización	COMEDIANTES Teatro. Monólogos
COMECOCOS Xogos de Lóxica Matemática	XENIOS Lóxica Matemática	ESCAPE ROOM Pensamento Lóxico-Matemático
EUREKA! Ciencia Divertida	ABRACADABRA Ciencia e Maxia	ESCOLA DE MAXIA Matemáticas, Ciencia e Maxia
RECUNCHO VERDE Medio Ambiente e Reciclaxe	R QUE R Medio Ambiente e Reciclaxe	
COLORÍN COLORADO Animación á Lectura Contacontos	CANTO CONTO Animación á Lectura Contacontos	ECO ECO Medio Ambiente e Reciclaxe
MANITAS Expresión Plástica e Manualidades	DESEÑO DE SEU Expresión Plástica e Creatividade	RECREARTE Expresión Plástica e Creatividade
PASIMISÍ Xogos Populares e Tradicionalis	ALALÁ Música e Baile Tradicional	ALALÁ Música e Baile Tradicional
	MANS QUE FALAN(*) Lingua de Signos	ENREDADOS (**) Novas Tecnoloxías
		ACENOS(*) Lingua de Signos

PROXECTOS

INFANTIL 3, 4 E 5 ANOS	PRIMARIA 1º, 2º E 3º CURSO	PRIMARIA 4º, 5º E 6º CURSO
1º TRIMESTRE O CIRCO	1º TRIMESTRE A VOLTA AO MUNDO	1º TRIMESTRE ECO CHEFS
2º TRIMESTRE O MEU UNIVERSO	2º TRIMESTRE ARTISTAS URBANOS	2º TRIMESTRE INVENTOS DA VINCI
3º TRIMESTRE PLANETA FELIZ	3º TRIMESTRE UN PASEO POLA MÚSICA	3º TRIMESTRE CRUNIA DE LENDA

EDUCACIÓN INFANTIL 3, 4 E 5 ANOS



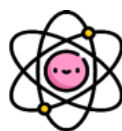
TEATRO. Xogo Dramático

Aproximación ao mundo do teatro a través do xogo dramático, dun xeito lúdico ameno e pracenteiro, usando a voz e a expresión corporal como instrumento de comunicación e expresión de ánimos e sentimento, estimulando a imaxinación e creatividade.



COMECOCOS. Xogos de Lóxica Matemática

A través da variedade de xogos de lóxica matemática como crebacabezas, ilusións ópticas, parellas, enigmas ou xogos de taboleiro, desenvolveranse habilidades cognitivas como a observación, atención, comprensión, memoria, organización, toma de decisións, xestión emocional e velocidade de pensamento.



EUREKA! Ciencia Divertida

Descubrir a ciencia dunha maneira lúdica e divertida, a través da experimentación e a observación directa do mundo que nos rodea, fomentando a creatividade e o pensamento crítico.



RECUNCHO VERDE. Reciclaxe e Medio Ambiente

Actividades recreativas con material de refugallo que ten como protagonista a reciclaxe para tomar conciencia sobre o coidado e conservación do medio ambiente.



COLORÍN COLORADO. Contacontos

Actividade de contacontos que fomenta o gusto pola lectura á vez que potencia a imaxinación, curiosidade e a creatividade introducíndoos noutros mundos: reais ou fantásticos. Os contos, historias ou poemas permitirán expresarnos oral e corporalmente; inventando e recreando novos contos e personaxes, apropiándonos das palabras e desenvolvendo así valores estéticos e éticos.



MANITAS. Expresión Plástica e Manualidades

Combinación de diferentes artes plásticas desenvolvendo a creatividade e imaxinación así como o potencial artístico de cada neno ou nena á través da manipulación e experimentación con diferentes materiais e técnicas.



PASIMISÍ. Xogos Populares e Tradicionais

Xogos infantís clásicos ou tradicionais, que se realizan sen axuda de xoguetes tecnoloxicamente complexos, senón co propio corpo ou con recursos facilmente dispoñibles na natureza (area, pedriñas, certos ósos como as tabas, follas, flores, ramas, etc.) ou entre obxectos caseiros ou materiais reciclados.

EDUCACIÓN PRIMARIA: 1º, 2º E 3º CURSO



TEATRO. Dramatización

Experimentar o pracer de facer teatro, mediante o xogo escénico, a improvisación e a aprendizaxe de técnicas teatrais, desenvolvendo a expresión oral e corporal e mellorando a súa capacidade comunicativa, creativa e interpretativa, ademais de traballar habilidades sociais.



XENIOS. Xogos de Lóxica Matemática

A través da variedade de xogos de lóxica matemática como crebacabezas, ilusións ópticas, parellas, enigmas ou xogos de taboleiro, desenvolveranse habilidades cognitivas como a observación, atención, comprensión, memoria, organización, toma de decisións, xestión emocional e velocidade de pensamento.



ABRACADABRA. Ciencia e Maxia

Espertar o interese pola ciencia dunha maneira lúdica e apaixonante como é a maxia, desenvolvendo habilidades mentais e corporais. Aplicar a base do método científico en diferentes procesos, propiciando así unha aprendizaxe significativa do mundo que lles rodea. Resolver problemas de maneira sinxela, crear enigmas, elaborar e ensaiar trucos de maxia tamén desenvolverá ao máximo a creatividade e imaxinación.



R QUE R. Medio Ambiente e Reciclaxe

Actividade recreativa con materiais de refugallo (coma madeira, metal, plástico, pedras, teas, entre outros) que ten coma protagonista a reciclaxe para tomar conciencia sobre o coidado, limpeza e conservación do medio ambiente e a nosa contorna máis inmediata. A posta en práctica das 3 R (Reducir, Reutilizar e Reciclar) e a importancia de separar os lixos, serán os eixos principais desta proposta



CANTO CONTO. Animación á Lectura. Contacontos

Actividade que trata de espertar a imaxinación, a desinhibición e o interese pola literatura infantil. Realizárase mediante a narración dun conto, a súa escenificación, algo de atrezzo, vestiario e a implicación na historia contada e a creación doutras inventadas. A escoita activa, a comprensión, a súa interpretación e a posta en marcha da imaxinación, son os principais obxectivos desta actividade.



DESEÑO DE SEU. Expresión Plástica e Creatividade

Con materiais reciclables e os propios das manualidade como a goma eva, gummy, feltro, etc. realizarán diferentes producións útiles e que ademais decorarán os seus recunchos favoritos. Aprenderán a deseñar os seus propios complementos e labores de artesanía a través de dife-

rentes técnicas como macramé, costura, trenzado ou estampaxe.



ALALÁ. Música e Baile Tradicional.

Actividade que pon en valor e da a coñecer o mundo tradicional. A través da combinación da música e o baile, iníciase a os nenos e as nenas na interpretación de instrumentos de percusión, así coma nos ritmos, bailes e o cantos tradicionais. Unha sesión á semana adicase ao baile e a outra hora á percusión e ao canto.



MANS QUE FALAN. Lingua de signos. LSE (*)

Actividade lúdica e innovadora deseñada para desenvolver as competencias e habilidades necesarias para afrontar o desafío de falar coas mans. A aprendizaxe de LSE levase a cabo a través dos xogos, as cancións e as manualidades. Reforza o desenvolvemento das habilidades sociais e comunicativas dos máis pequenos, aumenta a atención, favorecendo a memoria e a discriminación visual, axuda, promove valores como a empatía, o respecto, a normalización, e mellora a psicomotricidade.

EDUCACION PRIMARIA: 4º, 5º E 6º CURSO



TEATRO. Teatro.

Introdución ao mundo da interpretación onde se traballan habilidades sociais, memorización, autorrealización, expresividade oral e corporal e o desenvolvemento da sensibilidade a través de diferentes técnicas de dramatización, chegando a realizar pequenas funcións teatrais, sketch ou monólogos en clave de humor.



ESCAPE ROOM. Pensamento Lóxico Matemático

Xogo baseado no desenvolvemento das habilidades mentais para a solución de enigmas e problemas. Os nenos e nenas traballando en grupo poñerán en xogo a creatividade e o pensamento crítico para ir superando diferentes probas ou retos e así resolver a proba. O obxectivo é saír dunha sala (pode ser virtual) dentro do contexto e recreación dunha historia, e para iso os xogadores deberán usar todas as súas capacidades intelectuais, creativas e de razoamento deductivo.



ESCOLA DE MAXIA. Ciencia e Maxia

Espertar o interese pola ciencia dunha maneira lúdica e apaixonante como é a maxia, desenvolvendo habilidades mentais e corporais. Aplicar a base do método científico en diferentes procesos, propiciando así unha aprendizaxe significativa do mundo que lles rodea. Resolver problemas de maneira sinxela, crear enigmas, elaborar e ensaiar trucos de maxia

tamén desenvolverá ao máximo a creatividade e imaxinación.



ECO ECO. Medio Ambiente e Reciclaxe

Actividade recreativa con materiais de refugallo (coma madeira, metal, plástico, pedras, teas, entre outros) que ten coma protagonista a reciclaxe para tomar conciencia sobre o coidado, limpeza e conservación do medio ambiente e a nosa contorna máis inmediata. A posta en práctica das 3 R (Reducir, Reutilizar e Reciclar) e a importancia de separar os lixos serán os eixos principais desta proposta.



RECREARTE. Expresión Plástica e Creatividade

Coñecer diferentes materiais como feltro, gummy, lá, papel, materiais reutilizados, etc. empregando para iso técnicas como coser, colaxe, estampación, encadernación, etc. para realizar diversas manualidades dando como sempre un espazo a creatividade individual. O obxectivo é potenciar o sentido artístico, a imaxinación e a autonomía e a diversidade de intereses valorando á vez as producións dos compañeiros.



ALALÁ. Música e Baile Tradicional.

Actividade que pon en valor e da a coñecer o mundo tradicional. A través da combinación da música e o baile, iníciase a os nenos e as nenas na interpretación de instrumentos de percusión así coma nos ritmos, bailes e o cantos tradicionais. Unha sesión á semana adicase ao baile e a outra hora á percusión e o canto.



ENREDADOS. Novas tecnoloxías. (**)

Descubrir e coñecer a utilidade e o manexo das novas tecnoloxías como ferramenta e complemento á formación dos nenos e nenas, iniciándoos no manexo básico do ordenador ou tableta e fomentando o seu uso razoable e responsable. Os contidos serán: - A introdución á informática e contorna Windows; - O procesador de texto; - Presentacións en power point ou outras app; - Internet, procuras guiadas; O correo electrónico. Os contidos desenvolveranse segundo o nivel do grupo.



ACENOS. Lingua de signos. LSE (*)

Actividade lúdica e innovadora deseñada para desenvolver as competencias e habilidades necesarias para afrontar o desafío de falar coas mans. A aprendizaxe de LSE levase a cabo a través dos xogos, as cancións, e as manualidades. Reforza o desenvolvemento das habilidades sociais e comunicativas dos máis pequenos, aumenta a atención, favorecendo a memoria e a discriminación visual, axuda, promove valores como a empatía, o respecto, a normalización, e mellora a psicomotricidade.