



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES EN EDUCACIÓN INFANTIL COMO REFUERZO A LA ACTIVIDAD FÍSICA

Alumno/a: Mateos Evangelista, Laura

Tutor/a: Prof. D. Ariadne Runte Geidel
Dpto.: Departamento de Pedagogía

Mayo, 2023



RESUMEN

Este trabajo analiza las actividades extraescolares relacionadas con la actividad física en la etapa de educación infantil, como servicio para reforzar los aprendizajes adquiridos durante el curso escolar, así como para la creación de situaciones de aprendizaje que contribuyan al fomento de la realización de la actividad física como elemento fundamental para el correcto desarrollo de los infantes. En primer lugar, justifica la forma en que las actividades extraescolares y la actividad física inciden positivamente en los niños y niñas de esta etapa. Seguidamente, se presenta una propuesta didáctica encaminada a lograr la misión de esta propuesta, la de incrementar la realización de la actividad física en los niños de esta etapa. En conclusión, a pesar del escaso tiempo dedicado a este tipo de actividades en la escuela y cuyo objetivo es aumentarlo, serán adecuadas siempre que sean didácticas, diseñadas y revisadas previamente por el centro educativo.

Palabras clave: actividades extraescolares, educación infantil, actividad física.

ABSTRACT

This work analyzes the extracurricular activities related to physical activity in the early childhood education stage, as a service to reinforce the learning acquired during the school year, as well as for the creation of learning situations that contribute to the promotion of physical activity as a fundamental element for the correct development of infants. In the first place, it justifies the way in which extracurricular activities and physical activity have a positive impact on boys and girls at this stage. Next, a didactic proposal is presented aimed at achieving the mission of this proposal, that of increasing the performance of physical activity in children of this stage. In conclusion, despite the scarce time dedicated to this type of activities at school and whose objective is to increase it, it will always be appropriate for them to be didactic, designed and previously reviewed by the educational center.

Keywords: extracurricular activities, early childhood education, physical activity.



ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN	4
INTRODUCCIÓN	5
1. MARCO TEÓRICO.....	6
1.1. Los Sistemas educativos y el Ámbito No Formal	6
1.2. Las Actividades extraescolares	8
1.3. La actividad física en educación infantil.....	13
2. MARCO CONTEXTUAL.....	14
3. OBJETIVOS.....	17
3.1. Objetivo general	17
3.2. Objetivos específicos.....	17
4. PROPUESTA DE TRABAJO	18
4.1. Introducción	18
4.2. Objetivos.....	18
4.3. Actividades	18
4.3. Recursos humanos	40
4.4. Cronograma	41
5. CONCLUSIONES.....	41
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
7. ANEXOS	43



JUSTIFICACIÓN

Hasta el día de hoy, se considera más importante el saber que el saber hacer, lo que requiere un cambio orientado a las actividades extraescolares. Estas proporcionan un aprendizaje de solidaridad, una imaginación creativa, una participación social y sobretodo, una reforma social, lo que favorece mayoritariamente a los grupos desfavorecidos de la sociedad. Además, una sus características más relevantes, es que introduce el ocio para promover libertad y autonomía. No es una cuestión de sustitución de la educación formal por la no formal, simplemente son modelos que se complementan entre sí, considerando al infante como motor de cambio, más que un factor de cambio de la sociedad, donde las tareas principales de este, se centrarían en la comunicación e intercambio de valores e ideas y en la participación directa en la resolución de problemas. Principalmente, la educación no formal es un aprendizaje que eleva la calidad de vida de los participantes.

Las actividades extraescolares en concreto, son beneficiosas para el alumnado de infantil, por todo lo que se pone a disposición de este, en respuesta a su contexto, a sus necesidades, a sus intereses y a sus problemas, con la intención de construir nuevos conocimientos, actitudes, habilidades, vínculos, valores y sentimientos. No obstante, en la actualidad, se observa un cambio en este campo, tendiendo a potenciar la activación de condiciones educativas, como sería por ejemplo la articulación de experiencias y la conversión del tiempo libre en ocio creativo entre otros.

Por otra parte, si a las actividades extraescolares se le suma la práctica de actividad física y se complementan, beneficiaría al niño en la construcción de su personalidad, perfeccionando su desarrollo integral y facilitando la adquisición de hábitos saludables que perduran a lo largo de la vida.

Es por todo ello por lo que este trabajo apuesta y se centra en la solidificación de entornos de aprendizaje atractivos, abiertos y accesibles a todos, optando por actividades de carácter continuo y complementario. Así mismo, brinda la posibilidad de aproximar a los niños/as a una realidad concreta en la que tendrán que desenvolverse como futuros ciudadanos socialmente responsables. Además combina aportar tiempo educativo fuera del horario escolar, fomentando la realización de actividad física, con la de facilitar la conciliación familiar y con la de compensar desigualdades educativas de partida de determinados colectivos, tanto a través del ocio como del contenido académico como tal.



INTRODUCCIÓN

Este TFG se centra en la importancia de la educación no formal y la realización de actividades extraescolares por la forma en que contribuye tanto al desarrollo motor como al refuerzo de contenidos curriculares, siendo estas escasas hoy día.

El primer apartado consta de un marco teórico donde se desarrolla la historia, origen, definición, ventajas e inconvenientes, así como la manera en que influyen la educación no formal, la actividad extraescolar y la actividad física en el alumnado de educación infantil.

La segunda parte trata el marco contextual dónde se pretende llevar a cabo, es decir, en el Colegio San Antonio de Padua de la localidad Martaña, en Jaén. En este, se analiza la zona dónde está ubicado, el tipo de alumnado que asiste a él, las familias y el nivel socio económico de estas, la estructura organizativa del centro y los recursos que ofrece.

En tercer lugar se plantean los objetivos tanto generales como específicos del trabajo, donde destaca el de elaborar una propuesta de actividades extraescolares para el alumnado de educación infantil, donde se perfeccione el rendimiento académico y se fomente el movimiento, a través de la realización de actividades físicas.

Seguidamente, se da paso a la introducción de la propuesta de trabajo, dirigida a cubrir las necesidades surgidas para conciliar la vida familiar con la laboral en periodos vacacionales. En ella se concretan las actividades a realizar, las cuales constan de objetivos específicos a cumplir con cada una de ellas, competencias, saberes básicos, la metodología a poner en práctica, recursos y tiempo necesarios, así como la forma en que se evaluará cada actividad.

A continuación, se presenta un cronograma para visualizar más fácilmente el tiempo dedicado tanto a la propuesta como a cada una de las actividades. Como se puede ver en él, constará de dos semanas, en las cuales cada día se realizará un taller a modo de introducción o activación a primera hora de la mañana, después se realizará la actividad física, luego un breve descanso, seguidamente juegos y por último actividades de vuelta a la calma.

A modo de conclusión, se expone la intencionalidad y necesidad de aumentar el tiempo dedicado a las actividades extraescolares, más concretamente a la actividad física por todos los beneficios que conlleva de cara al desarrollo tanto cognitivo, como motor, como socio-afectivo del alumnado de esta etapa, sin olvidar que sean didácticas, diseñadas y revisadas previamente por el centro educativo.

Al final del trabajo se encuentra la bibliografía, sobre la cual se fundamenta este, y los anexos necesarios para cada una de sus partes.



1. MARCO TEÓRICO

1.1. Los Sistemas educativos y el Ámbito No Formal

Los sistemas escolares de enseñanza tradicional han permanecido anclados, considerándose más importante un saber, que un saber hacer. Esta situación es criticada entre otros muchos, por Keneth Richmond, para quien es pobre la efectividad de la escuela y cree necesario un cambio en lo que se refiere a gastos, orientando estos a instituciones educativas extraescolares (Fernandez, 1989)

En respuesta a las demandas funcionales de la sociedad, han nacido agencias educativas, sindicatos, comunidades religiosas...etc. presentándose como alternativa y desafío a los sistemas de educación formal. Este desafío obliga al sistema escolar a cuestionarse sobre cuál sería su función social específica. Los programas creados al margen de lo formal, proporcionan una participación social, un aprendizaje de solidaridad, una toma de conciencia crítica, una imaginación creadora para cambios y reformas sociales, como réplica a los más oprimidos y pobres, a los grupos desfavorecidos de nuestra sociedad. Esto es lo que Richmond (1980) denomina educación asociativa (no formal) como alternativa a la burocrática (formal). Además, cree que la educación no formal es también más festiva, en el sentido de que introduce el ocio como una de sus características, y que no solo es asociativa para promover libertad y autonomía (Richmond, 1980). La publicación del texto *La crisis mundial de la educación* (Coombs, 1971) fue precisamente lo que sirvió para popularizar el término de educación no formal, ante la indiferenciación con la educación informal. Dicho trabajo teórico se vio reforzado por la publicación de otras ideas como la “muerte de la escuela” (Reimer, 1974), “aulas sin muros” (MacLuhan & Carpenter, 1968), la “sociedad desescolarizada” (Illich, 1976), entre otros. Por lo tanto, todos los procesos de aprendizaje y socialización que se producen fuera de la escuela formarían parte de la llamada educación no formal (Brembeck y Thompson, 1969).

Las Agencias internacionales como el Banco Mundial en 1973 o la Fundación Ford, han sido un factor muy importante en la definición y descripción de todas las actividades educativas extraescolares, por financiar el trabajo de Coombs, Ahmed y Presser para que siguieran describiendo los programas educativos americanos surgidos fuera del sistema escolar (Brembeck 1973).

Coombs, PH. (1973) en la revista *Perspectivas de la Unesco*, define la educación peri-escolar (non formal education) como actividades organizadas, que son educativas pero no forman parte del sistema escolar establecido, que se ejercen independientemente y de una forma más



general, y que están destinadas a educandos concretos con unos objetivos determinados. Un año más tarde se hace popular una definición tripartita en el trabajo publicado con Ahmed donde la educación no formal es “toda actividad educativa organizada y sistemática realizada fuera de la estructura del sistema formal, para impartir ciertos tipos de aprendizaje a determinados grupos de población tanto adultos como jóvenes” (Coombs, 1973)

Florentino Sanz Fernández (1989) cita a La Belle, para explicar las relaciones entre los tres ámbitos de la educación: “En la práctica, afirma, el aprendizaje informal, no formal y formal, serían más bien modos predominantes o modos de énfasis que entidades separadas” es por ello que se habla de educación formal, informal y no formal no como entidades separadas, sino como modos predominantes en la educación. La escuela puede incluir elementos que no predominan en la educación formal, como modelos dominantes en la no formal, como son las actividades extraescolares, cursos de verano, conferencias, etc. Sin embargo, cabe destacar que la definición que hace la UNESCO en Thesaurus 1975, de la educación extraescolar se sitúa fuera del marco escolar incluyendo tanto a la educación no formal como a la difusa como a cualquier otra que sea ocasional o permanente.

Por otro parte, según Florentino Sanz Fernández (1989), la educación no formal desde la perspectiva humanista, considera al hombre como un motor de cambio más que por un factor de cambio de la sociedad, cuyas tareas principales se centran en la comunicación de nuevos valores e ideas y en la transformación mental. El cambio que se pretende no es material, sino mental en lo que respecta a la conciencia interna de los hombres. Si hubiese que escoger, sería únicamente entre diferentes asociaciones culturales.

Desde el punto de vista totalizador, incluye el medio social, físico, externo, material como elemento integrante del proceso educativo. El cambio en el hombre se produce en el terreno del sistema social, y no en las mentalidades. La educación es considerada menos íntima, concediendo a la vez un poder transformador y educativo y por lo tanto educativo a la participación directa en la resolución de problemas. Si aquí hubiese que escoger también, serían programas de concienciación o de educación para el desarrollo de escuelas campesinas. Según el contenido, pueden ser de aprendizajes para sobrevivir dignamente, aprendizajes útiles y rentables para el mercado de trabajo o aprendizaje para elevar la calidad de vida de los participantes (Fernández, 1989).

Así pues, la educación no formal es una modalidad educativa que constituye una manera de educar libre y diferenciada, organizada e intencionada, que ofrece aprendizajes diversos demandados por la sociedad. Está aprovechada por los distintos grupos sociales con diferentes intereses y de cualquier ideología, y por lo tanto extendida por todas las sociedades.



En este sentido, el documento Metas Educativas 2021 (OEI, 2008) en su Capítulo V afirma:

Las políticas educativas y las propuestas de transformación y mejora de la educación escolar no pueden reducirse a iniciativas centradas en el sistema escolar, sino que han de incorporar al conjunto de las instituciones en las que el ciudadano se desenvuelve a lo largo de su vida.

1.2.Las Actividades extraescolares

Aquí es donde cobra valor la educación extraescolar de una familia de prácticas sociales educativas, sistemáticas, organizadas fuera del marco jurídico de los sistemas escolares, con el objetivo de responder a las necesidades e intereses de determinados grupos de la población facilitándoles aprendizajes (Sentana, 2011)

Por ello, cabe aclarar que por el concepto de educación extraescolar se incluye todo lo que tenga que ver con las prácticas de intervención educativa que se desarrollan al margen de las normas jurídicas de los sistemas formales y que suceden fuera del ámbito escolar.

Para que la educación extraescolar adquiriera un estatus social de carácter educativo debe de dar respuesta a diversas intencionalidades educativas. Esto hace referencia a todo lo que se pone a disposición del sujeto, en respuesta a su contexto, sus intereses, sus problemas o sus necesidades, con la intención de construir en él nuevos conocimientos, actitudes, habilidades, vínculos, valores, sentimientos (Camors, 2009). El desarrollo de este enfoque se sitúa desde la práctica como estrategia mediadora de respuesta a las problemáticas mencionadas anteriormente, aunque en tal sentido, Vázquez (1998) afirmó que la educación no formal “por su propia naturaleza, no posee en sí misma un carácter de sistema y carece de potencia suficiente para constituirse en un enfoque de política alternativa a otras, pues tiene un carácter complementario”. Esto justifica que la educación extraescolar solamente es insuficiente para resolver problemas sociales, o para situarla paralelamente al sistema formal, por lo que debe ir acompañada de políticas integrales (Sentana, 2011).

De acuerdo a lo expuesto, se puede señalar que los enfoques que abordan la educación extraescolar y sus problemáticas, coinciden en que el hecho educativo no surge sólo en el ámbito escolar, sino que se trasciende, manifestándose en los diferentes contextos de la realidad social donde la práctica educativa se orienta en función de los destinatarios, los colectivos, las características de estos y sus necesidades (Sentana, 2011)

No obstante, en la actualidad se puede observar una ampliación del campo de la educación extraescolar hacia nuevos cometidos, entre ellos lo que tienden a potenciar la activación de condiciones educativas de la cultura, por ejemplo: búsqueda de información, articulación de experiencias, conversión del tiempo libre en ocio creativo, entre otras.



Sentana (2011) afirma que esta última tendencia, ha sido guiada por el principio de educación permanente (Delors, 1996). Este hace referencia a la necesidad de vincular la formación a todo el ciclo vital de los sujetos, implicando de esta forma que se haga hincapié en la idea de que “la formación trasciende la etapa escolar y los contenidos convencionales se la formación académica, constituyéndose así en un proceso íntimamente único a la realización profesional y personal de los sujetos” (Zabalza, 2002).

Asimismo, Sentana (2011), cita textualmente a Delors (1996):

Con este nuevo rostro, la educación permanente se concibe como algo que va mucho más allá de lo que hoy ya se practica, particularmente en los países desarrollados, a saber, las actividades de nivelación de perfeccionamiento y de conversión y promoción profesionales de los adultos. Ahora se trata de que ofrezca la posibilidad de recibir educación a todos, y ello con fines múltiples, lo mismo si se trata de brindar una segunda o tercera ocasión educativa o de satisfacer la sed de conocimientos, de belleza o de superación personal que de perfeccionar y ampliar los tipos de formación estrictamente vinculados con las exigencias de la vida profesional, incluidos los de formación práctica.

Esta afirmación ubica a la práctica educativa como acción que tiende a la búsqueda de información formación integral, en la que el campo extraescolar podría ser convalidado en tanto que posibilitadores de aprendizajes que en el aula y en su espacio físico, por su carácter descontextualizado resultaría complejo e imposible de conseguir. En este caso, los nuevos escenarios de educación extraescolar que se mencionarán a continuación, precisarán una reflexión pedagógica y un lugar destacado en la agenda de investigación educativa (Sentana, 2011).

En primer lugar, uno de los planteamientos más recientes de la definición de ámbito educativo extraescolar comprende los proyectos apostados por los municipios con la finalidad de hacer de las ciudades un espacio educativo. La apuesta educativa denominada ‘ciudades educadoras’ se dirige a la reivindicación de lo ético y lo político, de lo público y de lo colectivo. La educación en tal sentido, entendida como práctica socializadora y comunicativa, favorecerá la capacidad de mejora y transformación de las comunidades locales, creando posibilidades de cambios positivos en los comportamientos y conductas de los ciudadanos, en vista a la construcción de ciudadanía y democracia como proyecto colectivo (Rodríguez, 2001).

En relación a ello, Metas Educativas 2021 (OEI, 2008) postula:



La ciudadanía se vive en los barrios y en las ciudades, por lo que el entorno urbano se convierte en la principal estrategia de una nueva concepción de la educación. No se trata solamente de que los municipios se esfuercen en crear las mejores condiciones para la educación en el ámbito escolar, lo que ya sería un logro importante; el objetivo deseable es que la ciudadanía sea consciente de que la mayoría de sus decisiones, incluso en campos supuestamente alejados de la educación, tiene efectos directos en la educación para sus ciudadanos.

Por lo visto hasta aquí, el enlace entre ciudad y educación se muestra como un tema de gran compromiso e importancia de las políticas públicas, en la medida en que se integra la interacción de instancias de la vida social para la solidificación de entornos de aprendizaje atractivos, abiertos y accesibles a todos (Sentana, 2011).

En segundo lugar, si se hace referencia a la acreditación y al reconocimiento de aprendizajes conseguidos a través de actividades extraescolares por parte de diversas titulaciones universitarias se podrían destacar la danza, la música, los deportes, entre otras muchas. Estas actividades de carácter continuo y complementario, brida la posibilidad de aproximar a los alumnos a una realidad concreta en la que en un futuro, tendrán que desenvolverse en sus vidas como ciudadanos socialmente responsables y no solo para el ejercicio de una profesión concreta.

Es por ello por lo que los aprendizajes logrados a través de las actividades extraescolares, son gracias al complemento de la formación dada en la educación formal, la cual debe apuntar a desarrollar la capacidad de “aprender a aprender”, para de esta forma llegar a potenciar todas las dimensiones de la persona (Sentana, 2011)

Cabe resaltar, que la educación extraescolar en sí misma, puede carecer de potencialidad suficiente para la resolución de problemas sociales y comunitarios al exigir estos un concurso de políticas públicas, pero que sin embargo, dicha educación contribuye de igual forma a la transformación de la realidad (Sentana, 2011)

Los ámbitos de la educación extraescolar son imposibles de enumerar puesto que son muy numerosos y su materialización en el universo educativo responde a necesidades que van apareciendo en los distintos momentos históricos. No obstante, todos se caracterizan por pertenecer a un espacio libre de toda intervención o regulación jurídica de los sistemas formales, por lo cual se llevan a cabo en espacios, en gran medida, flexibles a lo que la sociedad requiere. (Sentana, 2011)

Conforme Motos (2016), actualmente, las actividades extraescolares combinan tres finalidades: la de aportar tiempo educativo al alumnado fuera del horario estrictamente



escolar, la de facilitar la conciliación familiar a través de la dotación de servicios fuera del horario escolar que alargan el tiempo que el niño está bajo supervisión de un adulto y la de compensar las desigualdades educativas de partida de determinados colectivos, ya sea mediante programas de ocio o de contenido académico, donde se trabajen valores, actitudes y habilidades sociales. La heterogeneidad de actividades extraescolares que existen, junto a su carácter no formal, se provoca una importante variabilidad en la calidad de los servicios de ocio educativo y sus impactos.

Actividades extraescolares, extracurriculares, actividades fuera del horario lectivo u ocio educativo son nombres de algunos de los programas pertenecientes a la educación no formal, la cual se sitúa en medio de lo que es la educación formal y la educación informal. Este tipo de educación se lleva a cabo más o menos en espacios formales con unos objetivos y programas definidos pero sin un itinerario, una estructura definida, exámenes o pruebas de evaluación de resultados. Así mismo, ofrece una amplia variedad de actividades y programas dirigidos principalmente a niños y jóvenes: programas artísticos, actividades deportivas, refuerzo escolar, música y danza, campamentos de verano, etc. Aquí es donde tiene lugar el ocio educativo en horario extraescolar en días lectivos, con cierta regularidad y que se plantea como objetivo el poder influir en los aprendizajes de los participantes (Motos, 2016).

Un primer acercamiento a las actividades extraescolares permite diferenciar entre actividades de aprendizaje formal y programas específicos dependiendo de su contenido. Los específicos hacen foco en una sola temática, principalmente actividades artísticas o deportivas, mientras que los de aprendizaje formal combina actividades de ocio educativo con contenidos formativos.

Al margen de la temática, existen diversas variables organizativas con las cuales es posible catalogar las actividades extraescolares según Motos (2016):

- Perfil de los participantes: existen programas dirigidos a grupos heterogéneos respecto a las características socioeconómicas y el rendimiento escolar, y programas centrados en alumnado vulnerable, bien por su rendimiento, bien por el estado socioeconómico de su entorno.
- Duración: las actividades varían tanto por su extensión como por su intensidad.
- Etapa educativa: se distingue dependiendo de la etapa a la que se dirija la intervención.
- Perfil de los responsables de las actividades: depende de si se trata de un perfil genérico o experto en la materia, de su vinculación con la entidad organizadora diferenciando entre voluntariado o personal contratado y de la vinculación con



currículum distinguiendo entre el profesorado y las personas del ámbito del deporte, el ocio o las artes.

- Entidad organizadora de la actividad: se puede diferenciar entre actividades desarrolladas al margen de la financiación y el diseño puestas en marcha por entidades privadas o actividades desarrolladas como programas públicos.
- Tipo de objetivos: las actividades tienen objetivos vinculados al progreso educativo, pero algunos están combinados con habilidades psicoemocionales o sociales amplias.
- Tamaño del grupo: algunas actividades son realizadas individualmente, otras en tamaño fijo (número fijo de participantes) o combinación de agrupaciones (diferentes tipos de agrupamientos en función de la actividad).

Motos (2016) refiere que algunos estudios demuestran que los programas de ocio educativo, independientemente de si son específicos de actividades artísticas o deportivas, o si son de aprendizajes formales, propician impactos en los procesos de aprendizaje de los alumnos. Los efectos de las actividades extraescolares sobre el rendimiento académico y otras habilidades psicosociales suelen ser modestos, aunque a pesar de ello, los impactos son comparables a los que consiguen otras intervenciones en materia juvenil, convirtiéndose de esta forma, el ocio en un campo de interés para la intervención pública. Sin embargo, se corrobora que el éxito de las actividades extraescolares es tan variable que su éxito no está garantizado, y esto dependerá del contexto, sus características y el perfil del participante/s al que vaya dirigido.

Dicho esto, son seis las competencias donde se observa un impacto positivo de la participación en actividades extraescolares:

- Rendimiento escolar
- Lectura y matemáticas
- Actitudes hacia el aprendizaje
- Incremento de las expectativas formativas
- Competencias psicoemocionales
- Competencias sociales

En consecuencia, los alumnos que participan en actividades extracurriculares mejoran sus resultados, incrementan sus expectativas formativas, muestran una mayor predisposición al aprendizaje, mejoran sus competencias sociales y psicoemocionales, en comparación con los que no participan. Conviene enfatizar que dicho efecto es destacable en el alumnado de bajo rendimiento o de perfil socioeconómico bajo (Motos, 2016).

Los elementos y características de los programas de ocio que muestran ser más efectivos sobre las competencias anteriores para Motos (2016) son:



- Programas cerrados en aprendizajes formales
- Aprendizajes formales como objetivo
- Vinculación con el currículum escolar
- Metodología
- Tamaño del grupo
- Duración / intensidad
- Perfil de los responsables de las actividades

Asimismo, Sheila González (2016) identifica las condiciones básicas de funcionamiento de los programas que han mostrado mayor impacto sobre el aprendizaje de los participantes y que a su vez, pueden orientar a los responsables serían:

- Se debe incentivar el desarrollo de actividades educativas atractivas para los niños y jóvenes que combinen de manera equilibrada el refuerzo escolar y las actividades lúdicas.
- Conviene ampliar las opciones de participación en el ocio educativo del alumnado socialmente desfavorecido.
- Hay que resaltar la importancia del ocio como prevención y no únicamente como compensador de resultados académicos bajos.
- El diseño de las actividades extraescolares debe tener presente los factores de éxito señalados a continuación: duración amplia, liderazgo de profesorado, combinación de agrupaciones, entre otros.

Por ende, hay que incentivar el desarrollo de actividades educativas que combinen de manera equilibrada el refuerzo escolar y actividades lúdicas, promoviendo la participación del alumnado socialmente desfavorecido (Motos, 2016)

Una de las modalidades importantes a destacar, en lo que refiere a la educación no formal, es la Animación Sociocultural. Esta ha sido favorecida gracias a la demanda y extensión de la educación en todos los niveles, los medios de comunicación y el desarrollo económico, además de la crisis de la institución escolar.

1.3.La actividad física en educación infantil

El papel de la actividad física es primordial en esta edad porque como menciona Rodríguez et al. (2020) resulta ser un eje fundamental para el desarrollo de los niños tanto en la escuela como en su vida social. Además, promueve un estilo de vida sano y activo, creando y fomentando hábitos saludables y previniendo enfermedades. Algunos de los beneficios de la actividad física en la infancia que Rodríguez et al. (2020) mencionan son:

- Mantenimiento del equilibrio de energía y prevención del sobrepeso y la obesidad.



- Mejora de la salud mental y del bienestar psicológico.
- Mejora de las interacciones sociales.

La educación motriz en la etapa infantil beneficia la construcción de la personalidad del niño y, por tanto, perfecciona su desarrollo integral y su calidad de vida facilitando la adquisición de hábitos saludables que perduren a lo largo de la vida (Rodríguez et al., 2020).

Conforme Salazar (2016) el deporte como fenómeno social relevante, constituye en uno de los elementos más influyentes en la cultura popular y puede, sin dudas, repercutir en la formación holística de quienes lo practican y lo aprenden. Ayuda a promover aprendizajes para la vida (cognitivo, social, interpersonal y motor), ubicar al estudiante en contexto de juegos y toma de decisiones.

Se concluye, que toda actividad realizada bajo la toma de conciencia de la importancia de la actividad física, requiere un esfuerzo tanto cognitivo como físico, a la vez que proporciona un conjunto de conocimientos básicos artísticos, urbanísticos y medio ambientales.

2. MARCO CONTEXTUAL

La información sobre la ciudad en la que se ubica el colegio para el cual se plantea la propuesta, ha sido facilitada por el Excelentísimo Ayuntamiento de Martos. Martos, es una ciudad y municipio español de la provincia de Jaén, en la comunidad autónoma de Andalucía. Oficialmente pertenece a la comarca metropolitana de Jaén, aunque tradicionalmente se considera que forma parte de la comarca de la sierra Sur de Jaén. Martos, presenta un bello y característico paisaje de campiña, donde el olivar es el protagonista, extendiéndose en la llanura y en suaves lomas hasta perderse en el horizonte, creándose una imagen singular y única. Rodeado por relieves de gran interés y originalidad, entre los que destacan La Peña, la sierra Caracolera y la Sierra de la Grana. Comprende a los siguientes anejos; Monte Lope Álvarez, Las Casillas, La Carrasca, Villarbajo y Fuente del Espino.

El término municipal de Martos tiene una extensión de 259,10 km², y una población de 24.203 habitantes en 2019, según el INE, lo que hace que sea el quinto municipio de la provincia por población, y el segundo más importante del área metropolitana de Jaén, después de la capital provincial, en población y actividad económica. Cuenta con 9 colegios públicos y concertados, así como con 2 institutos y 1 escuela de adultos. Popularmente Martos es conocida como la Ciudad de la Peña, al estar situada a las faldas de un peñón conocido como la «Peña de Martos».

La actividad económica marteña se apoya en dos ejes productivos principales, el agrícola y el industrial, con gran presencia de este último en el municipio gracias a la instalación de



fábricas afines a la automoción, y sus industrias auxiliares, motor de empleo y riqueza para el municipio y su comarca. Además de desarrollar actividades fabriles relacionadas con la agricultura, existen minas de diatomita y trípoli, que se extrae para usos industriales.

El jefe de estudios del Colegio proporcionó los datos sobre este. El colegio “San Antonio de Padua”, en el cual se realizarán las actividades, pertenece a la red de colegios franciscanos que cuenta con 14 centros religiosos, los cuales están distribuidos por toda España (Anexo I), por lo tanto este colegio, al pertenecer a la Institución Provincia de la Inmaculada Concepción, posee titularidad franciscana. Este colegio atiende al alumnado de Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato, llevando más de cuarenta años en funcionamiento y por el cual han pasado numerosas generaciones. El colegio se encuentra situado en el centro urbano de la localidad de Martos (Jaén), ocupa una manzana que linda con la Avenida de Europa, Calle San Antonio de Padua, Calle Concepción Puchol y Calle Marcelino Elosúa (Anexo II).

Se trata de un barrio donde la gente que vive en él tiene un nivel económico medio-alto. Hasta el momento, se ha pretendido que se eduquen a los alumnos y alumnas procedentes de las más variadas clases sociales, que conviven todos en la más absoluta normalidad, sin ningún tipo de preferencia por parte del profesorado ni de la dirección. La procedencia de los alumnos, en los últimos años, es mayoritariamente de clase media como se menciona anteriormente. Entre las profesiones de los padres de nuestros alumnos encontramos, de forma aproximada:

- 47% de funcionarios, militares, profesores.
- 45% de empleados, obreros especialistas.
- 5% de pensionistas y autónomos.

El alumnado del colegio, además, presenta las siguientes características:

- Suele haber dos o tres hermanos, por término medio, en las familias.
- Aproximadamente el 95% de los alumnos matriculados en el Centro promociona al finalizar el curso.

En las cercanías de este colegio y de estos barrios, encontramos numerosos comercios, parques infantiles y viviendas. El barrio tiene una buena infraestructura de servicios con una calle de fácil acceso. La mayoría de las personas del barrio provienen de la ciudad.

El centro consta de numerosos edificios y patios (Anexo III) ya que atiende al alumnado de todas las etapas educativas, desde los 0 años (Educación Infantil) hasta los dieciocho años (Bachillerato). Resulta ser el único colegio de la localidad de Martos que imparte enseñanzas desde la Escuela Infantil (0 años) lo que garantiza un acompañamiento en la vida del alumno continuo, estable y funcional: los alumnos y alumnas son felices, se sienten



queridos y el colegio pasa a formar parte esencial en su desarrollo, llegando a sentirlo como pilar en sus vidas.

En cuanto a la estructura organizativa del centro:

- En el propio Centro hay un Equipo Directivo formado por: dirección académica, jefatura estudios, secretaría, pastoral, administración y responsable Covid.
- Equipo Docente de cada curso.
- Personal de administración y servicios: mantenimiento, personal de limpieza, portero y administración.

ADAPTACIÓN.

- Centro compuesto por 2 edificios, 4 patios y gimnasio.
- Edificio Etapa Infantil y Primaria: el edificio está compuesto por tres plantas, totalmente adaptado, con rampas y con ascensor.
 - Planta 0: Escuela Infantil, comedor escolar, aseos y aula matinal.
 - Planta 1: 2º ciclo de Educación Infantil, biblioteca, oratorio, aula de apoyo a la integración y aseos.
 - Planta 2: Educación Primaria y aseos.
- Edificio de Secundaria: el edificio está compuesto por dos plantas, totalmente adaptadas con ascensor.
 - Planta 0: aulas 1º y 2º de ESO, sala de profesores, biblioteca, salón de actos, museo, sala de informática, despachos, capilla y aseos.
 - Planta 1: aulas 3º, 4º y Bachillerato, laboratorios y aseos.
- Patios del Centro.
 - Patio 1: alumnado Escuela Infantil.
 - Patio 2: alumnado Educación Infantil 2º ciclo y 1º ciclo de EP. En horarios diferentes y separados en espacios.
 - Patio 3: alumnado de Secundaria y 2º y 3º ciclo de EP. En horarios diferentes y separados en espacios.
 - Patio 4: alumnado Secundaria separado en espacios.
- Gimnasio. Por circunstancias del momento, se ha vuelto a dar uso tras la pandemia, aunque es preferible que a la hora de poner en práctica la asignatura de Educación Física, el alumnado la realice en el patio al aire libre, en el caso en el que llueva, el alumnado si la realizará en el gimnasio.



- Protocolo COVID. El Centro dispone elaborado un protocolo de actuación COVID donde viene registrados diferentes horarios de entrada y salida para evitar así aglomeraciones, rutas de entrada y salidas, uso de geles y limpieza en diferentes momentos de la mañana. En todas las zonas comunes del Centro (patios, aseos, aulas) disponen de dispensadores de gel y productos de limpieza.

Más concretamente el colegio San Antonio de Padua ofrece:

- Nuevas metodologías integradas con recursos tecnológicos.
- Aula Sensorial y de Psicomotricidad.
- Museos, Laboratorios, Galería Exposiciones y Salón de actos equipado para representaciones teatrales y musicales.
- Desarrollo de las Soft Skills
- Bilingüismo
- Educamos
- Servicio Psicopedagógico
- Atención a la Diversidad
- Servicios complementarios (aula matinal, comedor, etc.)
- Academia de idiomas: Tower Academy

3. OBJETIVOS

3.1.Objetivo general

El objetivo general que se plantea para este TFG es elaborar una propuesta didáctica de actividades extraescolares para el alumnado de educación infantil.

3.2.Objetivos específicos

Los objetivos específicos que se plantean son:

- Planificar actividades extraescolares dirigidas al alumnado de educación infantil para mejorar su salud tanto física como emocional.
- Desarrollar habilidades cognitivas, sociales o interpersonales y habilidades para el manejo de emociones.
- Elaborar actividades que ayuden a perfeccionar el rendimiento académico y fomenten la importancia del movimiento y la actividad física.



4. PROPUESTA DE TRABAJO

4.1.Introducción

Esta propuesta surge al ver las necesidades que se plantean a todas las familias a la hora de conciliar su vida laboral con la familiar, especialmente en los largos períodos vacacionales que contempla nuestro actual sistema educativo; buscando brindar un lugar seguro, cercano, como es su colegio habitual que ofrezca recreación y diversión con actividades que entretengan a los más pequeños durante estos días.

Se buscará el enriquecimiento personal, afectivo-cognitivo, deportivo y social del alumnado a través de diferentes actividades que harán esta escuela de un lugar único e irrepetible.

4.2.Objetivos

Entre los objetivos a perseguir, destacan:

1. Identificar y plantear interrogantes y problemas a partir de la experiencia cotidiana, manifestando curiosidad por comprender el mundo que le rodea.
2. Actuar y desenvolverse con autonomía en la vida cotidiana, estableciendo relaciones afectivas y siendo conscientes de sus propias posibilidades y limitaciones.
3. Manifestar una actitud favorable hacia el trabajo reflexivo y bien hecho (manual, intelectual, artístico, deportivo, etc.) valorando su utilidad práctica y sus potencialidades lúdicas y formativas.
4. Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar las normas que democráticamente se establezcan, respetando puntos de vista distintos, y asumir las responsabilidades que correspondan.

4.3.Actividades

La propuesta consiste en una “escuela de verano” de dos semanas de duración aproximadamente. Cada semana (lunes a viernes) constará de cuatro actividades diarias: la primera será el taller, la segunda la actividad física, la tercera el juego y por última, la vuelta a la calma. A continuación se explicará cada una de ellas:

Actividad física - Actividad 1. Dinámica de presentación: la telaraña	
Objetivos	Conocer a los compañeros y desenvolverse en el grupo como partícipe del mismo. Desarrollar habilidades sociales.
Competencias	2, 5. (Anexo III)
Contenidos	Valores y habilidades sociales



	Construcción de la propia identidad
Metodología	Todo el grupo
Desarrollo	Hacer un círculo e ir pasando un ovillo de lana. A la vez que se forma la telaraña, la persona que tenga el ovillo tendrá que presentarse. Variables: gustos, hobbies, habilidades, destrezas, etc.
Recursos	Espacio amplio y ovillo de lana
Tiempo	1 hora
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller - Actividad 2. Asamblea de presentación del programa.	
Objetivos	Motivar y convencer, así como crear incertidumbre acerca de lo que se va a realizar durante toda la escuela.
Competencias	8, 9. (Anexo III)
Contenidos	Actividades a realizar, conocimientos a adquirir, objetivos planteados y metodología a seguir.
Metodología	Todo el grupo.
Desarrollo	Se creará una asamblea en la que se expondrá y se explicará todo lo que se va a realizar durante la escuela de verano. De esta forma se motivará y se creará curiosidad en el alumnado.
Recursos	Proyector, pizarra, asamblea.
Tiempo	1h.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego - Actividad 3. Animales	
Objetivos	Conocer los distintos animales que existen, así como su forma de expresarse. Imitar el sonido de los animales.
Competencias	7, 10. (Anexo III)
Contenidos	Animales. Capacidad de representación.
Metodología	Todo el grupo.
Desarrollo	En el patio, la monitora nombrará un animal. Los alumnos deberán de imitar a ese animal. Por ejemplo: la maestra dice “¡mono!” y los alumnos



	deberán de imitar su forma de moverse, el sonido que hacen, etc.
Recursos	Patio
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 4: Yoga de animales marinos	
Objetivos	Canalizar emociones y potenciar la autoestima Desarrollar y mejorar la conciencia corporal, así como la expresión.
Competencias	1, 7, 10. (Anexo III)
Contenidos	Animales marinos. Capacidad de imitación y representación.
Metodología	Gran grupo
Desarrollo	Se reproduce música relajante y se imitan figuras de animales marinos como por ejemplo, la estrella de mar, que sería representada por un alumno tumbado en el suelo con los brazos y piernas bien abiertos y extendidos.
Recursos	Espacio amplio y altavoz
Tiempo	1h.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller - Actividad 5. Vegetación.	
Objetivos	Estimular la creatividad y la imaginación. Conocer la vegetación.
Competencias	7. (Anexo III)
Contenidos	Vegetación.
Metodología	Individual y todo el grupo.
Desarrollo	Para comenzar se expondrá en la pizarra los tipos de plantas que existen. Individualmente, sobre un folio deberán de pintar con pintura de dedos una planta que se parezca lo máximo posible a lo visto anteriormente.
Recursos	Pintura de dedos, proyector, folios.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)



Actividad física- Actividad 6. Visita al Parque de Martos.	
Objetivos	Conocer los distintos tipos de plantas e identificarlos.
Competencias	6, 7. (Anexo III)
Contenidos	Diferentes tipos de plantas.
Metodología	Gran grupo y subgrupos.
Desarrollo	Se hará una visita al parque que hay cerca del colegio. Aquí se realizará un juego en el que los alumnos deberán de dividirse en subgrupos. Se hará un breve recordatorio insitu de la diferencia existente entre los distintos grupos de plantas. A continuación, a la voz de “¡preparados, listos, ya!, la maestra mencionará un tipo de planta, por ejemplo “arbusto” y cada subgrupo deberá ir a buscar un arbusto al que fotografiarán y así continuamente.
Recursos	Dispositivo fotográfico, parque.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 7. Diferenciamos los tipos de plantas.	
Objetivos	Identificar los distintos tipos de plantas y relacionarlo a su nombre propio.
Competencias	6, 7, 11. (Anexo III)
Contenidos	Tipos de plantas y nomenclaturas de estas.
Metodología	Gran grupo y subgrupos.
Desarrollo	En relación a la actividad anterior, se colocarán las fotos echadas a las plantas sobre el suelo, junto con los nombres de estas, desordenados y esparcidos por el espacio. Los alumnos se sentarán alrededor de las fotos, y en este caso a la voz de “¡YA!” irán a buscar el nombre que le correspondería a cada fotografía. Cuando esté completada la actividad, entre todos realizarán una autoevaluación para completar o corregir, si es necesario, el trabajo necesario y rectificar los conocimientos adquiridos. Finalmente, se regresará a la escuela.
Recursos	Tarjetas con nombres de plantas, parque.
Tiempo	30 min
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)



Vuelta a la calma- Actividad 8. Planta tu legumbre.	
Objetivos	Conocer el proceso de germinación y crecimiento de una planta, así como la importancia de la temperatura, el agua y la luz para esta. Identificar las partes de una planta.
Competencias	6 (Anexo III)
Contenidos	Partes de una planta. Necesidades para el crecimiento de una planta. Proceso de germinación y crecimiento de la planta.
Metodología	Individual.
Desarrollo	Para que los niños y niñas comprendan e interioricen el crecimiento de los seres vivos, se llevará a cabo la plantación de una legumbre en un vaso de plástico con algodón y agua.
Recursos	Semillas de lenteja, agua, vaso de plástico, algodón, aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 9. Plato saludable.	
Objetivos	Descubrir los alimentos saludables, así como la cantidad adecuada de cada uno de ellos para favorecer la salud.
Competencias	3. (Anexo III)
Contenidos	Alimentación saludable y los alimentos que la componen.
Metodología	Individual y gran grupo.
Desarrollo	Se les dará un plato de plástico a cada niño, el cual estará dividido en tres partes. Seguidamente se les mostrará una ruleta en la que se verán reflejados los colores de los alimentos que forman cada proporción del plato, y cada vez que la ruleta gire, tendrán que ir corriendo a coger un alimento de los que la maestra tiene en su mesa, que crean que habría que poner en dicha parte del plato, y así consecutivamente hasta completar este. Finalmente, entre todos, se analizará el resultado de cada uno. Por último se mostrará el plato adecuado y los alimentos que debe contener y se les dará 30 segundos para que rectifiquen su propio plato, demostrando así, una parte de la alimentación saludable.
Recursos	Platos de plástica, ruleta alimentación saludable, alimentos de plástico,



	aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 10. Alimentos saludables del huerto escolar.	
Objetivos	Conocer las diferentes verduras y frutas que existen y las que componen el huerto, y exploración de qué aportan estas a nuestra vida y su importancia. Descubrir qué debe contener una dieta saludable y equilibrada. Interpretar y experimentar conceptos matemáticos. Diferenciar entre alimentos saludables y no saludables.
Competencias	3, 5, 7, 9. (Anexo III)
Contenidos	Verduras y frutas del huerto. Dieta saludable y equilibrada y elementos que la componen. Conceptos matemáticos. Diferencia entre elementos saludables y no saludables.
Metodología	Individual
Desarrollo	En primer lugar se les proporcionará a los niños una “lista de la compra” en la que aparecerán los nombres de los diferentes alimentos que hay en el huerto, y de alimentos no saludables que así mismo se repartirán por el espacio. Cada uno de ellos tendrá un letrero en el que aparecerán las calorías que aporta a nuestro organismo dicho alimento. Al final de la lista, habrá un número total de calorías que deberán de completar. A continuación, se les explicará que deberán de conseguir tantos alimentos como requiera el total de calorías, dejando así libertad para ver los alimentos que escogen para conseguir las calorías proporcionadas. En segundo lugar se realizará una asamblea en la que cada uno explicará por qué ha cogido un alimento y no otro. Aquí nos encontraremos con la situación de que quizás algunos niños tengan muchos alimentos saludables y otros muy pocos, en relación al número de calorías, y se hará una breve conclusión.
Recursos	Alimentos saludables y no saludables, lista de la compra con calorías incluidas, huerto escolar.
Tiempo	1h



Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)
-------------------	---

Juego- Actividad 11. Fases del proceso de nutrición.	
Objetivos	Averiguar a través del uso de conceptos matemáticos. Conocer las fases del proceso de nutrición.
Competencias	5, 9, 11 (Anexo III)
Contenidos	Fases del proceso de nutrición. Conceptos matemáticos.
Metodología	Individual y grupal.
Desarrollo	En cuarto lugar y último, para el proceso de nutrición, se distribuirán por el huerto varias pistas, en las que por una parte aparecerá una letra y por la otra un número. A continuación, se les dirá una suma o resta y el resultado de esta será el número que deberán de buscar, y así hasta recopilar todos los números y letras. Seguidamente, ellos mismos, deberán de ordenarlas numéricamente y el resultado será el nombre de las fases del proceso de nutrición.
Recursos	Tarjetas con números y letras, huerto escolar.
Tiempo	30 min
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 12. Actividad enzimática en los alimentos.	
Objetivos	Observar y experimentar la reacción en los diferentes alimentos cuando se le añade agua oxigenada. Indagar y construir significados a partir de la experiencia.
Competencias	6 (Anexo III)
Contenidos	Medio físico y elementos que lo integran actuando sobre ellos: manipulando, observando, indagando, explorando... Actividad enzimática de los alimentos.
Metodología	Individual
Desarrollo	En primer lugar, prepararán los siguientes materiales, necesarios para llevar a cabo el experimento. En segundo lugar, se cortarán dos rodajas de cada uno de los alimentos y se colocarán sobre un plato con una servilleta o papel absorbente. En tercer lugar, se activará el cronómetro durante 5



	minutos y se aplicarán 5 gotas de agua oxigenada sobre una rodaja de cada alimento, así como 5 gotas de agua en las restantes. Por último, se observarán los resultados.
Recursos	Tijeras, plato de plástico, servilleta, vaso, cuchara de plástico, patata, zanahoria, salchicha, calabacín, manzana, naranja, aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 13. Monedero con material reciclado.

Objetivos	Desarrollar actitudes y valores de respeto hacia el medio ambiente. Introducir el concepto de reutilización y reciclaje. Aprender que los residuos pueden ser útiles y se pueden reciclar. Favorecer la expresión plástica y la creatividad.
Competencias	7 (Anexo III)
Contenidos	Valores y actitudes de respeto hacia el medio ambiente. Concepto de reutilización y reciclaje. Expresión plástica y creatividad.
Metodología	Individual
Desarrollo	En esta actividad se mostrarán las diferentes posibilidades y segundos usos que existen detrás de los materiales reutilizables y reciclados. Para ello se creará un monedero con un tetabrik.
Recursos	Tetabrik, revistas para decorar, aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 14. Excursión para recolectar.

Objetivos	Desarrollar actitudes y valores de respeto al medio ambiente. Fomentar el reciclaje.
Competencias	7. (Anexo III)
Contenidos	Reciclaje. Actitudes y valores de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.
Metodología	Subgrupos.
Desarrollo	En esta actividad, realizaremos con el alumnado una excursión al campo.



	Una vez allí, dividiremos la clase en grupos de 4 o 5 y se les dará una bolsa de basura y guantes, para que recojan la basura que hay en este. Antes de comenzar, el tutor, delimitará la zona. Tras pasar una hora más o menos, reuniremos de nuevo a los alumnos y volveremos a clase.
Recursos	Bolsa de basura, guantes, espacio amplio para recogida de residuos.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 15. Contenedores de reciclaje.

Objetivos	Crear conciencia ambiental. Ahorrar materias primas y conocer la importancia de ello.
Competencias	7.(Anexo III)
Contenidos	Diferentes contenedores de reciclaje y la importancia del adecuado uso de estos.
Metodología	Subgrupos.
Desarrollo	Para esta actividad se mantendrán los grupos de la actividad 13. Sobre la línea que divide el patio, se colocarán los diferentes contenedores de reciclaje. Cuando la maestra de la orden, deberán de ir corriendo a por la bolsa de los materiales que recolectaron en la excursión e insertarlos en los diferentes contenedores según el tipo de material, con la intención de fomentar el reciclaje.
Recursos	Contenedores de reciclaje, patio.
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 16. Plantación de tomates.

Objetivos	Conocer todas las herramientas necesarias para trabajar en un huerto. Adquirir conocimientos sobre las innovaciones en el funcionamiento de un huerto y cómo era antiguamente. Compartir conocimientos y aprendizaje intergeneracionales. Descubrir cómo se plantan las verduras en un Ecohuerto.
Competencias	4, 6, 7, 12 (Anexo III)
Contenidos	Herramientas para trabajar un Ecohuerto.



	Aprendizaje intergeneracional. Funcionamiento de un huerto antiguamente y a día de hoy. Metodología para plantar verduras en un Ecohuerto.
Metodología	Intergeneracional en parejas.
Desarrollo	Esta actividad es intergeneracional. Es decir, vamos a invitar a los abuelos/as de los niños/as para que nos ayuden a plantar tomates. Al juntar dos generaciones diferentes puede ser muy enriquecedor para ambas partes, ya que van a aprender todos de todos. Los mayores les van a explicar a los niños/as el proceso que hay que llevar a cabo, ya que muchos de ellos trabajan o han trabajado en el campo y quién mejor que ellos con su experiencia para producir este acercamiento. Dentro de todo el proceso, también les van a explicar las herramientas necesarias para plantar los tomates. Pero, antes de ir al patio para ponerse manos a la obra, en el aula, harán una pequeña investigación y buscarán las innovaciones y tecnologías que se han ido desarrollando en el campo. En esta parte de la actividad podrán aprender los mayores de sus nietos/as ya que ellos/as se mueven como pez en el agua con las tecnologías.
Recursos	Huerto escolar, semillas de tomate, herramientas para la plantación.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 17. Panel Solar.	
Objetivos	Conocer los pasos para crear una placa solar y el funcionamiento de esta. Experimentar los cambios que se producen con los rayos del sol. Favorecer los hábitos ecológicos de uso moderado y de recuperación, reutilización, reciclado y aprovechamiento de los objetos y materias, evitando conductas de despilfarro consumista. Reflexionar sobre las actividades a realizar y tomar conciencia de ello
Competencias	1, 5, 6, 7 (Anexo III)
Contenidos	Hábitos ecológicos de uso moderado y de recuperación, reutilización, reciclado y aprovechamiento de los objetos y materias. Actitudes de higiene con el medio ambiente.



Metodología	Individual
Desarrollo	El primer paso para hacer el panel solar casero será asegurarse de que las botellas estén limpias. Una vez estén enjuagadas y secas, se pintarán completamente de negro con la pintura. 1. Amoldar la caja de cartón a la forma redondeada de las botellas. Se necesitará que se queden muy juntas. 2. Cubrir el cartón con el papel aluminio. Asegurarse de que quede bien pegado, en este punto se podrá hacer uso de la cinta o el pegamento. 3. Llenar las botellas con agua hasta $\frac{3}{4}$ partes de su capacidad. Comprimirlas adecuadamente para que el agua llegue hasta el tope. Finalmente, cerrarlas con fuerza. 4. Cubrir las botellas con papel celofán y pegarlo con la cinta adhesiva al cartón que se cubrió anteriormente con el papel aluminio. 5. Por último, poner la caja hacia el sol, inclinada unos 45° para aprovechar mejor los rayos de sol. De 2 a 5 horas se podrá observar cómo el agua que le añadieron a las botellas, se ha calentado.
Recursos	Botellas de plástico, pintura negra, cartón, papel de aluminio, cinta o pegamento, agua, papel celofán, espacio al aire libre y aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 18. ¿Cuánta energía consumen los electrodomésticos?	
Objetivos	Conocer el consumo de cada electrodoméstico común. Realizar operaciones matemáticas. Apostar por el tipo de energía más adecuado y tomar conciencia de ello.
Competencias	3, 5, 7 (Anexo III)
Contenidos	Gasto energético de los electrodomésticos. Conceptos matemáticos. Concienciación sobre la energía renovable.
Metodología	Individual
Desarrollo	Se colocarán varias tarjetas que representan diferentes electrodomésticos, cada una de ellas con una letra asignada a cada uno de ellos. Recortando



	cada tarjeta y ordenando los aparatos de menor a mayor consumo de energía, apareciendo el gasto de cada uno especificado en el juego. Las letras asignadas formarán la palabra 'renovable'. Así, los estudiantes pueden descubrir la importancia de apostar por este tipo de energías y conocer cuánto gasta cada uno de los aparatos del juego.
Recursos	Tarjetas que representan electrodomésticos y letras, aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 19.

Objetivos	Favorecer los hábitos ecológicos de uso moderado y de recuperación, reutilización, reciclado y aprovechamiento de los objetos y materias, evitando conductas de despilfarro consumista. Fomentar la capacidad de inventar y crear, así como de representar tanto verbalmente como corporalmente.
Competencias	1, 4, 7, 10, 12 (Anexo III)
Contenidos	Reutilización de materiales reciclados. Representación, creatividad e invención de historias.
Metodología	Subgrupos.
Desarrollo	El grupo se dividirá en varios subgrupos. Cada subgrupo deberá de crear una historia con alguno de los temas trabajados a lo largo de la semana. Deberán así mismo de caracterizarse con cualquier cosa que encuentren en el aula o patio (bolsas de basura, materiales creados por ellos a lo largo de la semana, cartones, etc.) Cada historia será representada ante el resto de compañeros.
Recursos	Materiales reutilizables, espacio amplio.
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 20. Cuidamos el medio ambiente, nos cuidamos a nosotros mismos.

Objetivos	Desarrollar sus capacidades con las TIC
Competencias	8, 9, 11 (Anexo III)



Contenidos	Conocimiento de los recursos TIC y potenciación de su utilidad.
Metodología	Subgrupos.
Desarrollo	En esta actividad, se trabajarán todos los contenidos adquiridos sobre el reciclaje, la sostenibilidad ambiental, el ecohuerto, la alimentación saludable, los seres vivos, el entorno, etc. Para ello, se hará uso de las tics. El maestro, pondrá en la pantalla digital de clase un kahoot, y por grupos, con un orden, deberán de decir la respuesta correcta. Con esta metodología, además de trabajar los conocimientos adquiridos, se crearán una serie de beneficios como: potenciar aumento del interés por ciertas materias, aumento de la motivación, facilita la comunicación, fomenta la cooperación...
Recursos	Aula, pantalla digital, proyector.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 21. Barco Pirata.	
Objetivos	Distinguir progresivamente la realidad y la representación audiovisual. Confiar en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Comprender y aceptar las reglas para jugar, participar en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. Conseguir el interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas.
Competencias	8 (Anexo III)
Contenidos	Posibilidad de acción, participación y esfuerzo personal. Habilidades de interacción y colaboración con personas adultas. Escucha activa.
Metodología	Gran grupo.
Desarrollo	En esta actividad, se llevará a cabo una asamblea. Los alumnos se adentrarán en el aula caracterizada con la gran bandera pirata. Se sentarán el círculo y el pirata bueno, les irá explicando en qué consistirá esta semana, cuál es el objetivo del y cómo se llevará a cabo. Para finalizar, se



	hará una recolecta de la materia dada en el curso académico del que provienen, para tener una idea previa de los contenidos a trabajar y del nivel de los participantes. Y se les dirá que en cada actividad, si necesitan ayuda, deben de decir las palabras mágicas: “pirata pli, pirata pla, el tesoro encontrarás” y el pirata bueno acudirá para ayudarlos.
Recursos	Asamblea.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 22. Encontrar la llave para seguir avanzando.	
Objetivos	Resolver las adivinanzas para conseguir el objetivo.
Competencias	9 (Anexo III)
Contenidos	Adivinanzas.
Metodología	Individual y grupal.
Desarrollo	En esta prueba, los participantes tienen tres pergaminos. En cada uno de ellos, hay una adivinanza que deben resolver. Si la respuesta dada es correcta, tienen que encontrar el objeto que sale en esta, donde consiguen una llave. Al final de la actividad, si todas las respuestas han sido correctas, los participantes tendrán un total de tres llaves que les serán útiles para una de las siguientes pruebas.
Recursos	Pergaminos, llave, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 23. Derribar a los piratas.	
Objetivos	Derribar a los piratas con pelotas para conseguir pasar a la siguiente fase. Trabajar en equipo.
Competencias	1 (Anexo III)
Contenidos	Trabajo en equipo y habilidades sociales que conlleva.
Metodología	Individual y gran grupo.
Desarrollo	Se colocará encima de una mesa 9 conos los cuales estarán caracterizados como si fuesen piratas. La prueba consistirá en derribar a todos los piratas en un tiempo de 30 segundos. Los participantes se tendrán que colocar en la



	carabela pirata a un metro y medio de distancia donde habrá situado un cubo lleno de pelotas. Si consiguen acabar con todos los piratas, pasarán a la siguiente fase. Al tener tan poco tiempo, deberán de trabajar en equipo de manera que el lanzamiento de las pelotas sea a un ritmo más seguido o incluso a la misma vez. Si no lo consiguen los piratas malos intentarán atraparlos.
Recursos	Conos caracterizados, pelotas, espacio amplio.
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 24. El código secreto.	
Objetivos	Resolver cálculos matemáticos.
Competencias	5 (Anexo III)
Contenidos	Situaciones matemáticas.
Metodología	Individual y gran grupo.
Desarrollo	La actividad consistirá en resolver una serie de cálculos que hay en una pizarra. Una vez resueltas las operaciones, habrá que ordenar los resultados de mayor a menor. De esta forma conseguirán el código de la llave correcta que abrirá el candado.
Recursos	Aula, pizarra, tizas.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 25. Mímica.	
Objetivos	Representar un objeto, animal o cosa. Identificar y comprender una representación. Mostrar la capacidad de representación corporal.
Competencias	8, 9 (Anexo III)
Contenidos	Representación. Animales, objetos y cosas.
Metodología	Individual
Desarrollo	A cada participante se le entregará una carta donde aparecerá un objeto, animal, cosa o palabra que tendrán que representar mediante mímica. Se



	realizará de forma ordenada, de uno en uno y los demás tendrán que adivinarlo en un tiempo máximo de 30 segundos.
Recursos	Carta representativa, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 26. Figuras geométricas.

Objetivos	Conocer las diferentes figuras geométricas, así como representarlas.
Competencias	1 (Anexo III)
Contenidos	Figuras geométricas. Capacidad de representación.
Metodología	Gran grupo.
Desarrollo	Los participantes, en esta prueba, tendrán que formar una figura geométrica que elijan, donde ellos son las propias piezas. Deberán de coordinarse y elegir con precisión la figura. No consistirá en hacer la más difícil, sino, en formarla correctamente.
Recursos	Formas geométricas, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 27. Coloca el animal en la columna correcta.

Objetivos	Colocar cada animal en su columna correcta. Conocer los diferentes animales, así como su hábitat.
Competencias	8 (Anexo III)
Contenidos	Diferentes tipos de animales y hábitat de estos.
Metodología	Individual.
Desarrollo	Se colocará un papel continuo en la pared. Este estará dividido en tres partes: insectos, animales de agua y animales de tierra. Al lado del papel, se situará una caja con imágenes de diferentes animales e insectos. Para superar la actividad, tendrán que colocar cada imagen en su columna correcta.
Recursos	Papel continuo, pintura, imágenes de animales, aula.
Tiempo	30 min
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)



Vuelta a la calma- Actividad 28.	
Objetivos	Pescar tiburones y responder correctamente a la pregunta que estos contienen. Conocer los diferentes elementos que contiene la serie numérica. Conseguir la mayor cantidad posible de materiales.
Competencias	8, 9 (Anexo III)
Contenidos	Elementos de la serie numérica. Preguntas sobre los contenidos conceptuales de las diferentes áreas.
Metodología	Individual y grupal.
Desarrollo	En esta dinámica, se colocará un barreño lleno de agua en el cual se introducirán tiburones de plástico. Cada tiburón, llevará un número escrito que corresponderá a una pregunta que acertar y a un material que formará parte de un puente que deberán construir para poder cruzar el río sin problema al próximo día. Los participantes, con unas cañas, tendrán que pescar los tiburones. Para finalizar, responderán a las preguntas y según las acertadas, se les dará su material correspondiente. Cuantos más tiburones pesquen y más preguntas resuelvan, menor será la dificultad para construir el puente.
Recursos	Cubo, tiburones enumerados, agua, piezas para construir, caña, patio,
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 29. Construir el puente.	
Objetivos	Construir el puente con las piezas conseguidas.
Competencias	1, 4 (Anexo III)
Contenidos	Capacidad de agrupamiento, creación del puente, así como cooperar y coordinar en equipo.
Metodología	Grupal.
Desarrollo	Tras haber pescado los tiburones, haber resuelto las preguntas y obtenido las piezas del puente, tienen que construirlo y lograr cruzar el río que les impide llegar a la próxima prueba.
Recursos	Piezas de construcción, espacio amplio.



Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 30. Cruzar el río.

Objetivos	Reunir capacidades, ideas, destrezas, inteligencias del grupo para luchar por el objetivo y lograr mejor resultados.
Competencias	1, 4 (Anexo III)
Contenidos	Trabajo en equipo y habilidades que conlleva.
Metodología	Grupal
Desarrollo	Cada grupo poseerá tantas sillas como participantes. Los participantes deberán de subirse en las sillas y llegar a la meta como crean conveniente pero sin caer al río (no se puede tocar el suelo de ninguna de las maneras). Por ejemplo, una opción podría ser subirse en las seis primeras sillas, colocadas en fila, más cercanas a la meta y pasar la última al principio de la fila.
Recursos	Sillas, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 31. Sumérgete y encuentra las preguntas.

Objetivos	Obtener el máximo de preguntas posibles, así como el máximo de respuestas acertadas. Trabajar en equipo para lograr mejores resultados.
Competencias	1, 9, 10, 11 (Anexo III)
Contenidos	Conceptos aprendidos anteriormente pertenecientes a las diferentes áreas. Trabajo en equipo.
Metodología	Individual y grupal.
Desarrollo	En una piscina inflable llena de bolas de colores, se enterrarán una serie de preguntas relacionadas con los saberes básicos de la etapa. Los participantes deberán de bucear en ella e intentar sacar el mayor número de preguntas en 30 segundos. A continuación, los participantes tendrán que resolverlas. Para ello, se les dará 3 posibles opciones. Cuanto mayor sea el número de aciertos, mayor será la puntuación obtenida.



Recursos	Piscina de bolas, tarjetas con preguntas, espacio amplio.
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 32. La pista secreta.

Objetivos	Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
Competencias	9, 10, 11 (Anexo III)
Contenidos	Diferentes lenguajes y representaciones comunicativas.
Metodología	Grupal.
Desarrollo	Los participantes deberán de buscar una caja con linternas escondidas a través de la pista dada por la maestra. Cuando tengan las linternas, se adentrarán en una cueva a oscuras, y con la ayuda de una linterna ultravioleta, tendrán que localizar la palabra escrita en las paredes. Para completar la actividad deberá escribir la palabra con unos cubos de madera con las iniciales escritas.
Recursos	Linternas ultravioletas, espacio oscuro, pintura fluorescente, cubos de madera con iniciales.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 33. Lupas mágicas.

Objetivos	Potenciar la motricidad fina así como la creatividad y capacidad de concentración. Crear lupas con papel pinocho.
Competencias	5 (Anexo III)
Contenidos	Recortado, pegado y modelado de los materiales.
Metodología	Individual.
Desarrollo	Se crearán unas lupas mágicas con papel pinocho. Con ellas, tendrán que seguir las huellas naranjas que les muestran el camino a la isla, la cual les acercará un poco más a encontrar el tesoro



Recursos	Papel pinocho, cartón, pegamento, pintura, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 34. Todos a una.

Objetivos	Reunir capacidades, ideas, destrezas, inteligencias del grupo para luchar por el objetivo y lograr mejor resultados.
Competencias	1, 2, 4 (Anexo III)
Contenidos	Trabajo en equipo y las habilidades que conlleva.
Metodología	Grupal.
Desarrollo	En un principio, se hará un círculo de sillas con los respaldos hacia fuera, tantas como participantes haya. A continuación, de manera ordenada, se colocará cada alumno en una silla. El siguiente paso es tumbarse en las piernas del compañero y mantener el equilibrio. Y para finalizar, con ayuda de un mayor, se quitan las sillas y los participantes tienen que hacer fuerza y equilibrio para que no se rompa el círculo.
Recursos	Sillas, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 35. El pirata y su tripulación.

Objetivos	Lograr llegar al barco lo antes posible. Como guía, guiar correctamente y comunicar las indicaciones de forma adecuada. Como guiado, confiar plenamente en las indicaciones y seguir las instrucciones correctamente. Comprender adecuadamente lo que se comunica.
Competencias	1, 2, 9 (Anexo III)
Contenidos	Lenguaje verbal. Interpretación y comprensión del lenguaje verbal.
Metodología	Grupal.
Desarrollo	Uno de los participantes, hará de pirata y el resto de participantes serán su tripulación. La tripulación tendrá que ponerse un antifaz o cerrar los ojos y



	no abrirlos hasta que el pirata les dé permiso. El pirata repartirá a la tripulación por el espacio y estos deberán de quedarse quietos. Una vez que todos están distribuidos, el pirata deberá indicar, grupalmente o individualmente, de forma verbal, para que lleguen a la zona que se ha elegido como barco. La dinámica acabará cuando toda la tripulación esté en el barco. El pirata deberá conseguirlo en el menor tiempo posible.
Recursos	Espacio amplio, objetos para obstaculizar, antifaces.
Tiempo	30 min
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 36. Todos somos iguales.	
Objetivos	Formar el puzle. Conocer la diversidad de personas, así como las características que los identifican.
Competencias	1, 4, 12 (Anexo III)
Contenidos	Diversidad de características de personas de diferentes culturas.
Metodología	Grupal
Desarrollo	Esta actividad consistirá en formar un puzle de la estructura del cuerpo humano. Pero, este puzle tiene una variante, cada parte del cuerpo será de una raza o cultura diferente, por ejemplo: ojos asiáticos, brazo de piel oscura, turbante en el pelo, etc.
Recursos	Tarjetas con cada parte de un cuerpo diferente, aula.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Taller- Actividad 37. Cuidado por donde pisas.	
Objetivos	Responder adecuadamente a los acertijos con el uso de los conocimientos previos. Comprender las indicaciones y lograr interpretar las pistas dadas.
Competencias	9, 10, 11 (Anexo III)
Contenidos	Comprensión oral y escrita.
Metodología	Individual y grupal.
Desarrollo	Se colocará en el suelo una serie de aros de colores. El pirata mágico,



	narrará unos acertijos con una serie de pistas que los participantes tendrán que adivinar y según la respuesta, deberán pisar un aro u otro para poder llegar al final.
Recursos	Aros, tarjetas con acertijos, espacio amplio.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Actividad física- Actividad 38. A qué hábitat pertenece.

Objetivos	Identificar los animales y representarlo adecuadamente. Conocer el hábitat de cada uno de ellos. Trabajar la capacidad memorística.
Competencias	6, 7, 9 (Anexo III)
Contenidos	Capacidad de representación e interpretación de las fotografías. Animales y diferentes hábitats de estos.
Metodología	Individual
Desarrollo	En cada esquina del patio se colocarán carteles que identifiquen los posibles hábitats de animales. En una caja, situada en el centro de la pista, encontrarán tarjetas con distintos animales. A la voz de “¡YA!”, los alumnos deberán coger una tarjeta e interpretando el animal, dirigirse al hábitat al que pertenece. La dificultad de esta actividad recaerá en la capacidad memorística de cada alumno para recordar a que hábitat pertenece cada animal ya que son contenidos que se han explicado previamente en clase.
Recursos	Cartulinas, rotuladores, patio, tarjetas de animales, caja.
Tiempo	1h.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Juego- Actividad 39. Resuelve el crucigrama.

Objetivos	Lograr resolver el crucigrama lo más rápido posible. Encontrar las piezas del mapa y unir las diferentes partes hasta completarlo.
Competencias	9, 10, 11 (Anexo III)
Contenidos	Nomenclaturas de lugares. Formación de palabras.



	Unión de piezas según la imagen.
Metodología	Individual y gran grupo.
Desarrollo	Deberán de resolver un crucigrama. Cada palabra de este, les llevará al lugar donde están escondidas las piezas necesarias para el siguiente paso, que consistirá en unir todas las piezas conseguidas y formar el mapa que los llevará al tesoro. Si no han conseguido todas las piezas, el mapa estará incompleto, por lo que les llevará más tiempo conseguir el objetivo.
Recursos	Partes del mapa, pizarra para dibujar el crucigrama, espacio amplio.
Tiempo	30 min.
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

Vuelta a la calma- Actividad 40. Circuito y tesoro conseguido.	
Objetivos	Interpretar mapa. Realizar actividades físicas representadas en él.
Competencias	1, 3, 9 (Anexo III)
Contenidos	Interpretación de dibujos y representaciones gráficas. Actividades físicas. Conocimiento de sí mismo y de las capacidades de autonomía.
Metodología	Grupal.
Desarrollo	Tras conseguir formar el mapa, tendrán que interpretarlo y realizar el circuito que aparecerá en él. De esta forma conseguirán el gran tesoro y ayudar a la pobre isla. En el recorrido encontrarán varias pruebas físicas.
Recursos	Aros, conos, picas, colchonetas, mapa, toboganes, figuras de goma espuma, zancos, ladrillos de plástico, espacio amplio, gran tesoro.
Tiempo	1h
Evaluación	Escala de valoración cualitativa (Anexo IV)

4.3.Recursos humanos

Los recursos humanos que se plantean son de 15 alumnos/as por monitor (si no se llega al mínimo de alumnos de 15 por monitor, no se podrá formar el grupo a no ser que la entidad asuma el gasto adicional).



4.4.Cronograma

La propuesta se plantea con dos semanas de duración aproximadamente, dando comienzo por la primera semana de julio y finalizando en la segunda semana de julio. El horario general es de 9:00 a 14:00 de lunes a viernes, cabiendo la posibilidad de ser de 8:00 a 15:00 con servicios de aula matinal y ludoespera (servicios no incluidos). Cada día, la escuela de verano tiene sus peculiaridades y diferencias; no obstante, el horario base que se propone es:

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
09:00-10:00	Taller	Taller	Taller	Taller	Taller
10:00-11:00	Act. Física	Act. Física	Act. Física	Act. Física	Act. Física
11:00-11:30	Recreo (merienda)				
11:30-12:30	Juegos	Juegos	Juegos	Juegos	Juegos
12:30-14:00	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma

5. CONCLUSIONES

Las dificultades encontradas a la hora de elaborar el trabajo, son principalmente debidas a la falta de información, referentes, investigaciones acerca de las actividades extraescolares en concreto. Es por ello por lo estas deben aumentar tanto en importancia, como en tiempo de dedicación, puesto que contribuyen a esta transformación de la realidad tan sumamente necesaria, satisfaciendo necesidades puntuales y concretas de problemas sociales.

Ciertas asignaturas del grado, han contribuido para la elaboración del TFG, aunque si hubiese que escoger, resultaría casi que imposible, puesto que todas y cada una de ellas aportan a una parte del proyecto: motricidad y educación física, para la realización de actividades y la fundamentación teórica; didáctica general, para la propuesta didáctica; teoría de la educación y psicología del desarrollo, para el marco teórico; prácticum, para el marco contextual; salud, para concienciar acerca de los hábitos saludables; arte, para la creatividad a la hora de crear situaciones; entre muchas otras.

En cuanto a las expectativas de futuro, este trabajo ha llevado a reflexionar y a crear entorno a las necesidades educativas presentes hoy día. Los infantes necesitan aprender y crear conocimiento en un contexto educativo valorativo, donde los valores sean creados, interpretados, recreados y realizados por ellos mismos. En cuanto a la actividad física, esta tiene un papel central en la educación infantil, ya que a través de ella no solo se realiza un desarrollo motor, sino que además, se pueden trabajar aspectos cognitivos, medio ambientales, artísticos, creativos, entre otros. A modo de conclusión, la aplicación de la



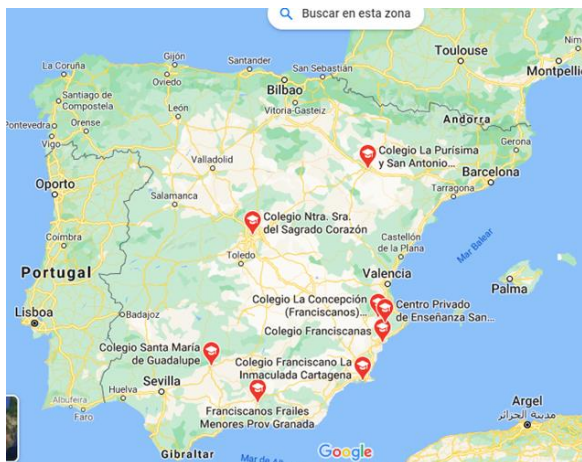
propuesta didáctica conllevaría al desarrollo de una competencia clave y fundamental, la de aprender a aprender.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Colegio San Antonio de Padua (2022). Información y documentación: Colegio San Antonio de Padua, Martos (Jaén).
- Duran, N. G. (2013). Un proyecto transversal: educación y patrimonio, instituciones y autoocupación. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, (4), 99-114.
- Excelentísimo Ayuntamiento de Martos (2023). *Tu ciudad*. Ayuntamiento de Martos – martos.es. <https://www.martos.es/tu-ciudad-2>
- Fernández, F. S. (1989). Educación no formal: orígenes y perspectivas. *Tabanque: Revista Pedagógica*, (5), 9-30.
- López, R. C., Sánchez, M. L. Z., Serrano, M. V., & Zagalaz, J. C. (2017). Actividad física y patrimonio histórico: Córdoba et al. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 9(1), 291-302.
- Motos, S. G. ¿Qué impacto tienen las actividades extraescolares sobre los aprendizajes de los niños y los jóvenes?..
- Peinado Rodríguez, M. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en Educación Infantil. *Investigación en la Escuela*, 101, 48-57.
- Proyecto de Orden de ____ de ____ de 2022, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E. R., Paredes Alvear, A. E., & Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2).
- Salazar C. Percepción del beneficio de los deportes y actividades recreativas en habilidades para la vida en niños y adolescentes de Ciudad Juárez. México. Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad. 2016;2(3):356-378.
- Sentana, C. J. (2011). Educación extraescolar: enfoques teóricos y ámbitos de intervención. *Diálogos pedagógicos*, 9(18), 68-79.

7. ANEXOS

Anexo I. Red de Colegios Franciscanos en España



Anexo II. Ubicación del centro educativo y plano del centro educativo



Anexo III. Competencias.

Crecimiento en Armonía:

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera participada y autónoma, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
3. Desarrollar capacidades, destrezas y hábitos, partiendo de la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, que promuevan un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.



4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, la mediación, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Descubrimiento y Exploración del Entorno:

5. Identificar las características de los materiales, objetos y colecciones, estableciendo relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
6. Tomar contacto, de manera progresiva, con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional básico, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno, para iniciarse en su interpretación y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, dando lugar a situaciones de reflexión y debate.
7. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas, generando actitudes de interés, valoración y aprecio sobre el patrimonio natural andaluz y su biodiversidad.

Comunicación y representación de la realidad:

8. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno.
9. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
10. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
11. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.
12. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.



Anexo IV. Escala de valoración cualitativa

La evaluación se realizará a través de la observación continua y sistemática del alumnado y de las entrevistas con la familia. La valoración del proceso de aprendizaje se realizará en términos cualitativos. Ésta se expresará a través de la siguiente escala de calificación y los siguientes criterios:

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	NO ADECUADO
A. Crecimiento en armonía				
Competencia específica 1				
1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo, ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. 1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal y de disfrute en la participación en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. 1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cercanas y propias de la vida real, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.				
Competencia específica 2				
2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones, construyendo una identidad integradora y equilibrada. 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, estableciendo vínculos afectivos equilibrados. 2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, aceptando y mostrando afecto de manera libre, segura, respetuosa y alejada de estereotipos sexistas, en beneficio de la coeducación. 2.4. Mostrar satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos, valorando los beneficios de la cooperación.				
Competencia específica 3				
3.1. Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con actitud de respeto, mostrando autoconfianza e iniciativa y disfrutando con su logro de forma cada vez más autónoma. 3.2. Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas por y para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas. 3.3. Participar en la satisfacción de las necesidades básicas de manera progresivamente				



autónoma, avanzando en la adquisición de hábitos y actitudes saludables y ecosocialmente sostenibles referidos a la alimentación, a la higiene, al descanso.				
3.4. Cuidar y valorar los recursos materiales, ajustando su uso a las necesidades reales.				
Competencia específica 4				
4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.				
4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.				
4.3. Participar activamente en situaciones de la vida cotidiana que impliquen una reflexión y asimilación de las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, la igualdad de género y la integración de la realidad pluricultural.				
4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.				
4.5. Mostrar interés en conocer la realidad pluricultural presente en su entorno, con actitud de respeto y valoración.				
4.6. Participar, conocer y valorar celebraciones, costumbres y tradiciones propias de la cultura andaluza.				
B. Descubrimiento y exploración del entorno				
Competencia específica 1				
1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan.				
1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego, la vida cotidiana y en la interacción con los demás en diferentes contextos.				
1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.				
1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros elementos para efectuar las comparaciones y medidas.				
1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.				



1.6. Representar el espacio y los objetos a través de relaciones espaciales y geométricas. 1.7. Reconocer las formas y cuerpos geométricos presentes en el entorno mediante actividades manipulativas y vivenciales. 1.8. Construir con sentido las principales funciones de los números, aplicándolos a la vida cotidiana: medir, marcar, ordenar, etc.				
Competencia específica 2				
2.1. Afrontar retos o problemas, planificando secuencias de actividades, mostrando interés, iniciativa y actitud colaborativa. 2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. 2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen. 2.5. Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.				
Competencia específica 3				
3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el mismo, adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora. 3.2. Iniciarse en procedimientos y conceptos ligados al cuidado y conservación de nuestro entorno cercano, mostrando una actitud sostenible: cuidar, reducir, reciclar, reutilizar, etc. 3.3. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. 3.4. Conocer los componentes básicos del medio natural y establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. 3.5. Conocer algunas de las características y riqueza propias del patrimonio natural y la biodiversidad de Andalucía, generando actitudes de valoración y respeto hacia ellas.				
C. Comunicación y representación de la realidad				



Competencia específica 1				
1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. 1.2. Utilizar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos. 1.4. Interactuar de manera virtual, familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales. 1.5. Respetar la diversidad cultural, adecuando la conducta en base a valores y normas de convivencia democráticas.				
Competencia específica 2				
2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes, emociones e intenciones comunicativas de los demás, respetando las diferencias individuales. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. 2.3. Reproducir textos orales sencillos de la literatura infantil andaluza o tradición oral con actitud respetuosa. 2.4. Conocer costumbres, folklore y tradiciones populares, monumentos, obras arquitectónicas, restos arqueológicos, así como cualquier manifestación artística de Andalucía mostrando curiosidad y respeto.				
Competencia específica 3				
3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza. 3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral en un contexto de respeto hacia las diferencias individuales. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.				



3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse de manera creativa. 3.8. Disfrutar con actitud participativa de la audición de diferentes composiciones, juegos musicales, ritmos, cantes y bailes del folklore andaluz.				
Competencia específica 4				
4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa. 4.2. Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas. 4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso. 4.4. Participar en las situaciones de lectura que se producen en el aula. 4.5. Mostrar interés en textos escritos de la literatura infantil andaluza de manera respetuosa.				
Competencia específica 5				
5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas. 5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas. 5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo y con especial cuidado al consumo responsable. 5.5. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute. 5.6. Percibir y respetar gradualmente la pluralidad cultural y lingüística presente en la Comunidad Andaluza.				