

## PROGRAMA ENTUSIASMAR

### PROGRAMACIÓN



### INTRODUCCIÓN

El Programa Entusiasmar surgió con el objetivo del enriquecimiento curricular de nuestros alumnos y ha ido adquiriendo una mayor dimensión educativa conforme el aprendizaje competencial se ha ido consolidando en el sistema educativo español. Desde la Ley Orgánica de 2006 de Educación, que ya abordaba las denominadas **competencias**, hasta las actuales normas educativas, las administraciones han venido articulando la necesidad de avanzar en una educación que favorezca los aprendizajes necesarios para el desempeño de estas competencias.

La orientación hacia los aprendizajes competenciales nos obliga a disponer de un horario escolar que sume al horario lectivo tiempo y espacios para reforzar y sumar dichos aprendizajes más allá del currículo. El espacio de aprendizaje que genera el Programa Entusiasmar es una característica propia de nuestro Modelo Educativo y hace posible materializar el Proyecto Educativo de Centro.

La programación de actividades en el desarrollo del Programa Entusiasmar ha ido evolucionando en consonancia a la necesidad de adquirir los aprendizajes que permiten el desempeño competencial del alumno. Contribuye en espacios y tiempos al objetivo de que nuestros alumnos logren un determinado perfil de salida al finalizar su educación obligatoria y que denominamos **perfil de Alumno Hélicon** presente en nuestro Proyecto Educativo.

Las actividades que forman parte del Programa Entusiasmar tiene el carácter de *actividades complementarias de carácter estable*: actividades escolares establecidas por los centros como complemento a las áreas y materias del currículo oficial.

## OBJETIVOS GENERALES

El Programa Entusiasmar [contribuye a materializar nuestro Proyecto Educativo](#) generando experiencias de aprendizaje para que el alumno potencie fortalezas, desarrolle actitudes y tenga la oportunidad de ejercitar destrezas que le servirán en su desempeño competencial y para alcanzar el perfil de salida, [perfil de Alumno Hélicon](#).

En las diferentes Etapas, son de aplicación en diferente grado, los objetivos generales que a continuación se incluyen:

Crea en el alumno la necesidad de [utilizar la lengua inglesa favoreciendo aprendizajes para el desempeño de la Competencia plurilingüe](#) por su cierto carácter bilingüe, al incluir en su programación actividades en esta primera lengua extranjera. Estos espacios son cada vez más abundantes según progresamos en los niveles y etapas educativas y focalizados hacia necesidades concretas. Forma parte del [Proyecto Bilingüe propio](#) y son los docentes que lo imparten y desarrollan los que también participan en esta parte bilingüe del Programa Entusiasmar.

[Complementa las áreas o materias del currículo relativas y estimula al alumno desde el deporte, el arte, la literatura o la ciencia](#) mediante actividades que generan el contexto para despertar la curiosidad y el afán de conocimiento.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS EN EL SEGUNDO CICLO DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

La finalidad de la Etapa de Educación Infantil es la de contribuir al desarrollo de habilidades y al desarrollo emocional de los niños desde la exploración y el conocimiento de su entorno cercano. Desde el refuerzo a las tres áreas se promueven los siguientes objetivos específicos:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

En base a lo anterior, el Programa Entusiasmar se plantea en la Etapa, reforzar determinadas habilidades contribuyendo a la construcción de su futuro desempeño competencial. El Programa Entusiasmar se plantea los siguientes objetivos específicos:

- Nuestro Proyecto Bilingüe Hélicon se inicia en esta Etapa con los primeros contactos con el inglés como primera lengua extranjera, lengua distinta de la familiar. El refuerzo y ampliación de objetivos curriculares de las tres Áreas curriculares, permite que el alumno comience la adquisición de las habilidades necesarias para construir su desempeño competencial. Desde el Área de Comunicación y representación de la realidad se debe atender a la posibilidad de participar en el conocimiento de otras lenguas, además del español. La enseñanza de la lengua extranjera estará centrada en la comprensión y en la expresión y se llevará a cabo por medio de juegos, canciones, normas sociales como saludos y despedidas, poesías, etc., para lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje de la misma. Se refuerza esta Área desde la necesidad de expresarse en lengua inglesa, creando contextos atractivos y participativos. Para llegar a valorar otra cultura con su patrimonio tanto histórico como artístico, comenzamos por que surja en su entorno otras formas de comunicación exponiendo entornos de aprendizaje que van ampliando su mundo y sus conocimientos. De forma transversal, el refuerzo en el Área de Comunicación incide en destrezas y actitudes propias de otras Áreas.

Esto se concreta en lo siguiente:

- o Refuerzo del Área de Descubrimiento y exploración del entorno, iniciando el respeto al plurilingüismo y hacia el valor de las lenguas extendido hacia las culturas relacionadas con las mismas y hacia las identidades culturales ajenas. Comenzar a integrar dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.
- o Reforzar el Área de Comunicación y representación de la realidad iniciando la necesidad de aprender a expresarse y a comprender la lengua inglesa en contextos próximos y lúdicos. Se parte de identificar e interpretar hasta llegar a evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral. Al comunicarse se identifican de forma sencilla atributos destacados en materiales, objetos, fenómenos habituales, seres vivos. Se parte de la necesidad comunicativa para lograr que el alumno valore el uso de la lengua de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de ámbito personal. De forma transversal se refuerza el Área de Crecimiento en armonía al reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales y expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios.
- o Promover contextos donde exista la necesidad de expresarse en lengua inglesa mediante dinámicas en el aula o posibles actividades en diferentes espacios del centro. A partir de esas experiencias, como estrategia para comunicarse, se amplía el repertorio lingüístico individual. Se refuerza el Área de Crecimiento en armonía de forma transversal mediante la comunicación al realizarse identificando sentimientos previamente y expresando sus necesidades.
- o Iniciar el conocimiento de elementos culturales de diferentes zonas geográficas con lengua inglesa, transmitiendo la idea de diversidad como fuente de enriquecimiento. Reforzar el Área de Crecimiento en armonía mediante el enriquecimiento del alumno en el conocimiento de las diferentes culturas y costumbres para generar actitudes de aceptación, respeto y aprecio por la propia cultura y por las de los demás.

- Fomentar a través de la lengua inglesa las diversas manifestaciones artísticas para despertar las posibles inquietudes hacia las mismas.
  - Refuerza el Área de Crecimiento en armonía al fomentar el trabajo en grupo manifestando y compartiendo emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad. Inicia la adquisición de las destrezas y estrategias para adaptarse a las convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
  - Se promueve la necesidad de expresarse buscando que el alumno tome la iniciativa en la interacción social y disfrute de las situaciones comunicativas con una actitud respetuosa, participando en interacciones comunicativas en lengua inglesa relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.
  - A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
- En esta Etapa se inicia el desarrollo del pensamiento lógico de gran importancia en el proceso evolutivo de los niños. El pensamiento lógico contribuye a la metacognición mediante la observación, interpretación, análisis, motivación y comprensión de relaciones. En el refuerzo en estos aprendizajes empleamos recursos tecnológicos que posibilitan una metodología que atrae la atención del niño aprovechando su curiosidad y el interés innato por aprender. El uso de las TIC prueba en los niños las habilidades cognitivas anteriores pero también favorece que interactúen entre ellos. Los recursos de que se dispone y que son accesibles al nivel evolutivo de los niños, son los robots programables en forma de ratón, Robot Mouse Code&go, y los iPads con determinadas Apps y recursos.

Concretamos lo siguiente:

- Se inicia en esta Etapa un aprendizaje sobre la utilidad educativa de los diferentes recursos tecnológicos ligados al aprendizaje. En Etapas posteriores, se diferenciará entre el juego educativo y el meramente recreativo y se sumará el uso responsable de las tecnologías.
- Se refuerzan las tres áreas de esta Etapa:
  - Crecimiento en Armonía: Desde actividades de refuerzo empleando herramientas tecnológicas, el alumno irá ganando en autonomía desarrollándose habilidades sociales. El uso de esta herramienta también fomenta el conocimiento de las diferentes culturas y costumbres generando actitudes de aceptación, respeto y aprecio por la propia cultura y por las de los demás.
  - Descubrimiento y Exploración del Entorno: Reforzar que el alumnado desarrolle el pensamiento y las estrategias cognitivas a través del proceso de descubrimiento reforzando y ampliando el desarrollo de destrezas para establecer relaciones lógicas entre los elementos del contexto. Asimismo contribuye al fomento de una actitud creativa para plantear ideas sobre el comportamiento de ciertos elementos, que se comprobarán con las técnicas manipulativas y de experimentación que permiten las TIC. Finalmente, posibilita el establecimiento de relaciones con el medio social.
  - Comunicación y Representación de la Realidad: La importancia de reforzar esta área por su relación con el lenguaje digital ya que, tal y como recoge la normativa de organización y funcionamiento de la Etapa de Infantil, “no debemos olvidar que los alumnos se encuentran

inmersos en una sociedad en la que lo digital afecta a la forma de comunicarnos, obtener información, aprender o relacionarnos. Es, por tanto, responsabilidad del profesorado atender el desarrollo de hábitos de uso saludables de las herramientas y tecnologías digitales, desde esta etapa. Se garantizará un tratamiento seguro y educativo de los medios tecnológicos al alcance del alumnado para que, a partir de su uso, se inicie en la comprensión de los mensajes audiovisuales, realice una interpretación de las imágenes e información recibidas y tome conciencia de la necesidad de un uso moderado de los mismos”.

- o Se refuerzan las competencias clave:
  - Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología: Al atraer la atención del niño gracias a su curiosidad se logra más fácil la “permanencia del objeto”, el niño inventa nuevas soluciones y llega a la lógica de las acciones. Ampliamos y sumamos espacios para que estos avances abran la puerta a la posibilidad de plantear en la Educación Infantil actividades y situaciones de aprendizaje relacionadas con procesos de observación, manipulación, clasificación, seriación, conteo, planteamiento de ideas, inicio del razonamiento o explicación de algunos fenómenos del entorno natural más próximo, tareas que favorecen los comienzos del razonamiento lógico antes de los 6 años de edad y que contribuyen al desarrollo de destrezas relacionadas con las matemáticas, la ciencia y la tecnología.
  - Competencia digital: En la Educación Infantil se inicia el proceso de alfabetización digital, y se acercan conocimientos y destrezas relacionados con la información, la comunicación y la tecnología que se acompañan del uso responsable de las herramientas digitales. Desde la robótica y la informática en Educación infantil se amplían y refuerzan herramientas clave para desarrollar habilidades cognitivas, creativas y sociales desde edades tempranas. Estas disciplinas estimulan el ya comentado pensamiento lógico, la resolución de problemas con la posibilidad del trabajo en equipo, al mismo tiempo que familiarizan a los niños con las tecnologías que forman parte de su entorno cotidiano diferenciando entre el uso puramente recreativo del uso educativo. El uso de herramientas digitales en esta Etapa, como los iPads, junto con elementos básicos de robótica, permite que los niños se acerquen a conceptos fundamentales de programación y tecnología de manera práctica y divertida. Estas actividades promueven un aprendizaje en un contexto lúdico y significativo, desarrollando la curiosidad y la autonomía en el aprendizaje.
  - Competencia personal, social y de aprender a aprender: Refuerzan estas dinámicas la socialización como relación entre el niño y el grupo mediante la puesta en práctica del aprendizaje de habilidades sociales como saber escuchar, compartir, participar, convivir...
  - Competencia creativa: Se estimula, gracias a las herramientas tecnológicas, la fantasía y la imaginación, la curiosidad, la indagación y el emprendimiento.
  
- El Programa Entusiasmar refuerza el Área de Crecimiento en armonía ampliando el horario lectivo mediante actividades en las que nuestros alumnos refuerzan, no solo su desarrollo físico-motor, sino el desarrollo emocional en unas relaciones sociales adecuadas (interpersonal) y en su adecuada confianza y autonomía (intrapersonal). Promover un estilo de vida saludable es uno de los objetivos de dicha Área y pasa por

el desarrollo personal entendido como el conocimiento y control del cuerpo acompañando al alumno en su evolución en la Etapa de Infantil, desde una actividad refleja e involuntaria hacia una actividad motriz cada vez más intencional, en paralelo con el control gradual de su cuerpo. Además de incorporar hábitos de salud, higiene y nutrición, es necesario ampliar los espacios de aprendizaje, comenzando en 3 años para afianzar la necesidad de interactuar con los demás y la de superar retos sobre sus capacidades psicomotoras. Promover, durante la Etapa, el avance emocional desde la dependencia hacia una cierta autonomía, no solo en la satisfacción de sus necesidades y en la adquisición de hábitos saludables, sino en la participación y relación con el grupo.

Esto se concreta en lo siguiente:

- Extender experiencias que permitan conocer sus posibilidades perceptivas y motrices.
  - Desarrollo en su coordinación y movimiento.
  - Participación en entornos normalizados.
  - Ampliación de su espacio y de la interacción con su entorno.
  - Enfrentar los posibles retos que se presenten en su evolución motora reforzando su confianza.
  - Tomar conciencia de grupo.
  - Establecer relaciones sociales y comunicarse con los demás.
- El promover experiencias relacionadas con las artes permite reforzar destrezas y actitudes relacionadas con la educación emocional y la creatividad. El lenguaje artístico en esta Etapa proporciona un cauce para expresar ideas, emociones, sentimientos e intereses, así como para relacionarse con el mundo, permite conocer, explorar y experimentar, es un proceso que lleva a los niños a descubrir el mundo a través de sus sentidos y constituye una herramienta para fomentar la creatividad de los más pequeños.

La expresión artística infantil contribuye en las diferentes facetas del desarrollo integral del niño:

- 1) Sensorio-perceptiva: El niño amplía su capacidad perceptiva al interpretar formas analizar detalles, captar efectos de conjunto, ejercitar su memoria visual o distinguir matices.
- 2) Psicomotriz: Se relaciona a la coordinación de sus movimientos y sus elementos que los llevan a cabo.
- 3) Afectivo: Es una válvula de escape para expresar vivencias y sentimientos.
- 4) Comunicativa: El niño expresa un contenido.
- 5) Estética: A través de la práctica cotidiana, el niño puede descubrir la belleza de su entorno. El gusto estético debe enseñarse desde muy pequeños.
- 6) Moral y Social: Se cuidan los instrumentos y materiales, se respeta el trabajo y las ideas de los demás, se acepta la crítica y se forma parte de un grupo.
- 7) Creativa: La creatividad es la base del arte y es importante que el niño pueda acceder a diferentes medios o formas de expresión y utilizarlos como prefiera.

Esto se concreta en lo siguiente:

- A través del empleo de lenguajes artísticos se contribuye a desarrollar la imaginación y la creatividad del niño.
- Se desarrolla el sentido estético y artístico posibilitando el disfrute con la melodía, la sonoridad, el ritmo, la prosodia, la rima, el color y sus matices y lenguajes como el musical, plástico, corporal, escrito y oral.

- Ampliar las experiencias de descubrimiento de las opciones y posibilidades sonoras y expresivas de:
  - la voz, y del cuerpo.
  - de los objetos y de los instrumentos musicales.
  - del canto y la danza.
- Ofrecer la posibilidad de mostrar emociones mediante el lenguaje corporal: gestos, actitudes y movimientos constituyen posibilidades expresivas mediante la dramatización. Descubrir las posibilidades del cuerpo para expresar y comunicar sentimientos y emociones.
- Mostrando diferentes manifestaciones artísticas se posibilita el expresar las sensaciones, sentimientos y emociones que producen.

## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EN EL SEGUNDO CICLO DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Las actividades en las que se concreta el Programa Entusiasmar en el segundo ciclo de la Etapa de Educación Infantil son las siguientes:

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
<p>BES – Proyecto Bilingüe propio– sello de calidad Bilingual Excellent School. 2 HORAS/SEMANA</p> <p>MÚSICA Y ARTE. 1 HORA/SEMANA</p> <p>ROBOTIC. 1 HORA/SEMANA</p>		
<p>EXPRESIÓN CORPORAL . 1 HORA/SEMANA</p>	<p>NATACIÓN. 1 HORA/SEMANA</p>	

## BES

Desde el Programa Entusiasmar, se interviene en el Proyecto Bilingüe Hélicon, permitiendo trabajar destrezas y actitudes desde contextos significativos. Se inicia un trabajo de refuerzo en las habilidades y destrezas competenciales relativas al manejo de la lengua inglesa mediante las siguientes actividades de aproximación al lenguaje sonoro y a las posibilidades expresivas y creativas. Estas actividades se basan en la enseñanza de la lengua y buscan la identificación y discriminación visual y auditiva, la aproximación a los códigos de representación gráfica (dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos) y a los diferentes usos sociales de la comunicación, ejercitando la articulación de palabras y estructuras sencillas recurriendo a juegos de imitación lingüísticos, de percepción auditiva y conciencia fonológica.

Se presentan al alumno las experiencias de aprendizaje gracias a cuentos seleccionados y adaptados a las actividades. El contexto es lúdico y fomenta la expresión del alumno.

## ACTIVIDADES

Se imparten dos sesiones a la semana en todo el ciclo de Educación Infantil dado que la aproximación a la lengua inglesa en la Etapa es fundamental para aprovechar la plasticidad del cerebro en edades tempranas, facilitando la adquisición natural de esta segunda lengua. A través de un enfoque lúdico y dinámico, los niños pueden familiarizarse con los sonidos, palabras y expresiones básicas del inglés, desarrollando tanto su comprensión como su producción oral de manera progresiva.

La exposición temprana a un idioma extranjero también fomenta habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la flexibilidad mental, además de promover la curiosidad cultural y preparar a los niños para un mundo globalizado.

Familiarizar a los niños con los sonidos y palabras básicas del inglés a través de actividades lúdicas por medio de canciones y rimas infantiles en lengua inglesa.

Desarrollar la comprensión auditiva mediante canciones, cuentos y juegos interactivos.

Promover la producción oral sencilla mediante repeticiones, canciones y expresiones cotidianas mediante rutinas empleando la lengua inglesa.

Estimular el interés por el aprendizaje de un idioma extranjero de forma natural y divertida mediante juegos de vocabulario y actividades de movimiento.

Introducir vocabulario relacionado con su entorno cercano, como colores, números, animales, y rutinas diarias.



## ROBOTIC

El uso de herramientas digitales, como los iPads, junto con elementos básicos de robótica, permite que los niños se acerquen a conceptos fundamentales de programación y tecnología de manera práctica y divertida. Estas actividades promueven un aprendizaje lúdico y significativo, desarrollando la curiosidad y la autonomía en el aprendizaje.

### ACTIVIDADES

Introducir a los niños en el pensamiento lógico y la resolución de problemas mediante actividades de programación básica: Exploración inicial de dispositivos.

Familiarizar a los niños con herramientas digitales, como los iPads, y materiales manipulativos de robótica: Juegos de programación básica.

Promover la creatividad y la imaginación en la resolución de desafíos tecnológicos: Resolución de desafíos creativos.

Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación a través de proyectos grupales.

Desarrollar habilidades motoras finas y coordinación en actividades digitales y de robótica.

## EXPRESIÓN CORPORAL

En el primer curso del 2º ciclo de Educación Infantil se refuerza el adecuado desarrollo motor desde el Programa Entusiasmar. Esta área de desarrollo motor cobra vital importancia en 3 años por la trascendencia en la relación y comunicación del niño con los demás. El desarrollo social a través de este espacio de aprendizaje es clave en este momento evolutivo del niño aportando desde el Programa Entusiasmar un extra al desarrollado en las horas estrictamente curriculares. La coordinación de sus movimientos corporales también es importante pero se priorizan en estas actividades los objetivos a través del movimiento: Los pequeños exploran su cuerpo, sus emociones y el espacio que les rodea, fortaleciendo su capacidad de comunicarse y expresarse.

Estas actividades fomentan, refuerzan y amplían el espacio para el aprendizaje de habilidades motoras, emocionales y sociales, promoviendo el autoconocimiento, la confianza en sí mismos y la interacción con los demás. Además, la expresión corporal conecta el juego y la creatividad con el aprendizaje, facilitando la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias sensoriales y dinámicas.

### ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN CORPORAL EN 1º DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

A través de actividades lúdicas, partiendo de juegos individuales hasta los juegos en grupo coordinados, se promueve el desplazarse de diferentes formas y a diferentes ritmos en juegos grupales clásicos, juegos grupales inventados por el profesor, juegos con la ayuda de diferentes materiales.

En función del progreso de los niños en su autonomía se irán adaptando las actividades al grupo-clase según discurre el curso.

Favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa y fina a través del movimiento libre y guiado.

Juegos de movimiento y ritmo que estimulan la creatividad y la imaginación mediante actividades expresivas, promueven el reconocimiento y la expresión y reconocimiento de emociones a través del cuerpo.

Fomentar la interacción y la cooperación en actividades grupales, la exploración del espacio y el trabajo en equipo.

Desarrollar habilidades de comunicación no verbal y conciencia espacial.

Exploración del cuerpo y sus posibilidades.

Empleamos juegos con diferentes materiales: pelotas, aros, cuerdas, etc. Saltos, circuitos, carreras, gymkanas. Imitación de movimientos. Desplazamientos en diferentes posturas, ayudados por material.

## NATACIÓN

Desde el Programa Entusiasmar se refuerza el desarrollo de la coordinación motora del niño aprovechando las posibilidades que aporta el medio acuático. Es más importante, además de reforzar los aspectos físicos, reforzar los aspectos emocionales por lo que supone el evolucionar en ser capaz de desenvolverse en un medio diferente superando posibles miedos y disfrutando de esta actividad. La técnica queda en un segundo plano. El niño utiliza elementos auxiliares de flotación ya que se busca el disfrute en el medio acuático. El paso a prescindir de ese material auxiliar se produce de manera natural en cada niño.

Actividades que contribuyan a desarrollar en el niño independencia y confianza y que ayuden a superar miedos al enseñarles que son capaces de superar pequeños retos en forma de juego en el agua.

La realización de juegos fomenta la disciplina y la interacción con compañeros ampliando los beneficios al plano social.

La actividad en piscina es una oportunidad única para:

- Promover el desarrollo físico, emocional y social de los niños en educación infantil.
- Mejorar, a través del juego y el movimiento en el agua, su motricidad, coordinación y confianza en sí mismos.
- Promover la familiarización con el medio acuático desde edades tempranas ya que contribuye a la seguridad personal y al aprendizaje progresivo de habilidades básicas de natación.
- Favorecer el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo y el respeto por las reglas, en un entorno lúdico y estimulante.

## ACTIVIDADES DE NATACIÓN EN 2º y 3º DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Familiarizar a los niños con el medio acuático de manera segura y progresiva. Desarrollar habilidades motoras básicas como la flotación, el equilibrio y la coordinación en el agua.

Promover la confianza y la autonomía en el medio acuático.

Fomentar la socialización y el trabajo en equipo a través de actividades grupales.

Generar experiencias de disfrute y bienestar asociadas a la actividad física en el agua.

Utilizamos diferentes recursos como juegos con diferentes materiales como flotadores, pelotas, aros, etc.

Realizamos diferentes actividades de coordinación y desplazamientos en diferentes posturas, ayudados por material flotante.

Realizamos circuitos, carreras, gymkanas que exigen determinadas normas de participación y de seguridad.

## MÚSICA Y ARTE

Todos los niños dibujan y les impulsa el proceso de simbolización y su creatividad. Cada trazo que el niño realiza origina la formación de estructuras de pensamiento, favorece la percepción, afianza la coordinación, su autoconocimiento y la interrelación con el medio que le rodea.

La música y el arte son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ya que estimulan la creatividad, la expresión emocional y las habilidades comunicativas desde edades tempranas. Estas disciplinas fomentan el desarrollo sensorial, la motricidad fina y gruesa, y la capacidad de apreciar la belleza en diferentes formas.

La integración de la música y el arte en el aula permite que los niños exploren y expresen sus emociones, desarrollen la sensibilidad estética y fortalezcan habilidades como la concentración, la coordinación y el trabajo en equipo. Además, son herramientas esenciales para fomentar la imaginación y la creatividad, aspectos clave en esta etapa de aprendizaje.

### ACTIVIDADES DE MÚSICA Y ARTE EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

La programación de actividades se irá desarrollando durante el curso de manera quincenal en todo el ciclo de Educación Infantil, una semana arte y otra semana música.

Fomentar la expresión y la comunicación a través del lenguaje musical y artístico.

Desarrollar la sensibilidad estética y la apreciación de diferentes formas de arte.

Estimular la creatividad y la imaginación mediante la experimentación con sonidos, colores y formas.

Promover la coordinación motriz y la destreza manual a través de actividades prácticas.

Generar experiencias de disfrute y aprendizaje a través del juego artístico y musical.

Los recursos empleados en estas actividades, permiten la exploración con instrumentos musicales, el empleo de cuentos musicales y dramatización, realizar pintura y dibujo libre al ritmo de la música, disponer de materiales diversos para la creación de obras de arte y juegos de movimiento y danza.

## METODOLOGÍA

Nuestra metodología incluye principios seguidos en las áreas curriculares ya que refuerza el proceso de enseñanza–aprendizaje desde situaciones de aprendizaje que ofrecen al alumno experiencias activas que fomenten su curiosidad, partiendo de contextos significativos, además de intentar recurrir a espacios en su realización, diferentes a los utilizados en las materias académicas. Los criterios de esta metodología son:

1. Enfoque metodológico integrador, que propicie la utilización de unos métodos u otros en función de las necesidades de la diversidad del alumnado.
2. Enseñanza comprensiva no segregadora, que garantice unos contenidos mínimos comunes para todo el alumnado.
3. Potenciamos el aprendizaje significativo.
4. Utilizamos métodos diversos: de carácter inductivo y deductivo.
5. Hacemos uso de una metodología participativa, del aprendizaje entre iguales.
6. Es una metodología activa: fomentamos en el alumno la curiosidad hacia el aprendizaje, una actitud crítica e investigadora que, mediante la comunicación y el trabajo, se convierta en la base de su formación y de la adquisición de los aprendizajes.
7. Aplicamos una enseñanza individualizada, que tenga en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, haciendo uso de diferentes técnicas de trabajo y recursos didácticos variados.

## EVALUACIÓN

El Programa Entusiasmar es evaluado mediante sistemas que permiten objetivar a los docentes la observación directa del trabajo de nuestros alumnos. Los resultados de esta evaluación se trasladan a las familias en los informes de aprendizaje trimestrales junto con la información sobre la evaluación de las áreas y materias curriculares. En la Etapa de Educación Primaria y de Educación Secundaria Obligatoria, se incluye esta información asociada a la competencia correspondiente o a la materia reforzada o ampliada, respectivamente.