

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 Hélicon](#) 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 LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En la Etapa de Educación Primaria se produce un desarrollo evolutivo importante en los alumnos durante sus seis cursos académicos de duración. Tanto un desarrollo físico y psicomotor como intelectual que exige también de un desarrollo en el lenguaje y en el plano afectivo y social.

Para promover este desarrollo integral en armonía, forjando su personalidad y preparando al alumno para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria, se promueven objetivos de aprendizaje en el centro escolar sobre la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, las habilidades lógicas y matemáticas, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.

Entre los objetivos de aprendizaje debemos de trabajar transversalmente desde las diferentes áreas en la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.

Respecto a los objetivos de aprendizaje, se confiere especial relevancia a determinados aspectos que gracias a la ampliación curricular del Programa Entusiasmar podemos promover en las aulas:

- Aprendizajes que tengan carácter instrumental para la adquisición de otras competencias.
- Potenciar el carácter significativo que promueva la autonomía y la reflexión.
- Realización de proyectos significativos para el alumnado y resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
- Se priorizará en relación a las lenguas extranjeras la comprensión, la expresión y la interacción oral.

En base a lo anterior, el Programa Entusiasmar se plantea en la Etapa, sumando a la formación reglada del programa académico, los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollo, práctica y ampliación de los conocimientos procedimentales propios de la competencia en comunicación lingüística que por su claro carácter vehicular, le permitirán al alumno mediante el Programa Entusiasmar, respetando los procesos individuales de maduración cognitiva, reforzar las siguientes destrezas:
 - o En el primer ciclo se ampliará el trabajo de aula en lo relativo a la exploración, la interacción y la interpretación del entorno, avanzando durante la Etapa hacia una creciente confianza y autonomía en la producción y comprensión lingüística (la gradación entre cursos se establece en función de la complejidad de los textos, de los contextos de uso, de las habilidades de interpretación o de producción requeridas, del metalenguaje necesario para la reflexionar sobre los usos, así como del grado de autonomía conferido a los alumnos y alumnas).
 - o Comprender, interpretar y valorar críticamente información son destrezas necesarias también en otras áreas competenciales por el claro carácter transversal de la competencia en comunicación lingüística ya que constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber desde el aprovechamiento de la experiencia educativa. Del desarrollo de esta competencia depende, en buena medida, que se produzcan distintos tipos de aprendizaje en distintos contextos, formales, informales y no formales.
 - o Reforzar la adquisición de la lectura como destreza básica para la ampliación de la competencia en comunicación lingüística y el aprendizaje. Así, la lectura es la principal vía de acceso a todas las áreas, por lo que el contacto con una diversidad de textos resulta fundamental para acceder a las fuentes originales del saber.
 - o La mencionada correcta comprensión, interpretación y valoración permite comunicarse eficazmente con otras personas promoviéndose en todo momento la interacción comunicativa y la colaboración del alumnado entre sí ya que es fundamental para la socialización poniendo en práctica habilidades en los siguientes contextos:
 - Las relacionadas con los hábitos de trabajo en equipo, que a su vez conociendo y apreciando los valores y las normas de convivencia, permiten aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática.
 - Las relacionadas con la puesta en común de las diferentes ideas, permite practicar para adquirir habilidades en la resolución pacífica de conflictos para desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
 - Las relativas a otras culturas o entornos sociales donde su conocimiento y comprensión permite adquirir el necesario respeto por las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Desarrollo, práctica y ampliación de los conocimientos procedimentales propios de la competencia matemática que por su claro carácter vehicular, le permitirán al alumno:
 - o Afianzar las destrezas trabajadas en el aula, necesarias en la resolución de problemas aplicados a las situaciones de su vida cotidiana adaptándolas a las necesidades crecientes en cada curso con el objetivo de facilitar la transición

desde lo manipulativo hacia aprendizajes más formales y favorecer el desarrollo de la capacidad de pensamiento abstracto en la Educación Secundaria:

- La presentación e interpretación de datos.
 - Elaboración, interpretación y valoración de las conclusiones extraídas en situaciones donde la incertidumbre y los datos son fundamentales.
 - Razonamiento y prueba, además de la destrezas socioafectivas necesarias ante la frustración.
 - Además, orientan sobre los procesos y principios metodológicos que
- Reforzar la acción en otros ejes del área desde la resolución de problemas de la vida diaria, como el razonamiento y el pensamiento computacional, la representación de objetos matemáticos y el manejo y la comunicación a través del lenguaje matemático.
- El Proyecto Bilingüe Hélicon tiene continuidad en esta Etapa desde los primeros contactos con el inglés como primera lengua extranjera hasta el carácter formal que adquiere en la Etapa de Educación Secundaria. Desde el Programa Entusiasmar se refuerzan y amplían, ajustándose a la evolución cognitiva del alumno, objetivos curriculares que:

- Posibiliten el uso de, al menos, una lengua, además de las familiares, de forma apropiada para el aprendizaje y la comunicación sencilla y predecible en diferentes contextos cotidianos de los ámbitos social y educativo.
- Permitan experimentar estrategias comunicativas ampliando su repertorio lingüístico individual.
- Integran no solo la dimensión comunicativa, sino también los aspectos históricos e interculturales que conducen al alumnado a conocer, comprender y respetar la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

Se continúa buscando que el alumno descubra el papel que posee la lengua en nuestras vidas y que va desde ser una seña de identidad hasta ser instrumentos de comunicación socialmente activos. Nos permiten interactuar y nos ofrecen la posibilidad de llegar en un mundo globalizado, hasta el otro lado del planeta. Para ello se refuerzan determinadas habilidades necesarias para construir su desempeño competencial y se siguen empleando las didácticas que se iniciaron en la Etapa de Educación Infantil (juegos, canciones, normas sociales como saludos y despedidas, poesías, etc) para lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje, hasta ir evolucionando curso tras curso hacia reforzar y afianzar aprendizajes más formales.

Se refuerza la adquisición de esta competencia desde la necesidad de expresarse en lengua inglesa, creando contextos atractivos y participativos mediante dinámicas en el aula u organizando salidas o posibles actividades en el centro.

Esto se concreta en lo siguiente:

- Continuar con el refuerzo del Área de Descubrimiento y exploración del entorno iniciado en Educación Infantil, desde entornos sociales y escolares cercanos, ampliando contextos donde se mantenga 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 gradualmente.
- 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 en contextos próximos y

- lúdicos.
- Favoreciendo el trabajo en grupo se favorece y refuerza transversalmente, la comunicación y la representación de la realidad. Se parte de identificar e interpretar hasta llegar a evocar y expresar espontáneamente entre iguales, ideas a través de un relato oral cada vez más rico. Al fomentar el trabajo en grupo se manifiestan y comparten emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad. Se continúa 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.
 - Desde 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 se refuerza el trabajo educativo para su adecuado desarrollo emocional 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.
 - Continuar ampliando el conocimiento de elementos culturales de diferentes zonas geográficas con lengua inglesa, transmitiendo la idea de diversidad como fuente de enriquecimiento, así como las diversas manifestaciones artísticas para despertar las posibles inquietudes hacia las mismas y para generar actitudes de aceptación, respeto y aprecio por la propia cultura y por las de los demás.
- El Programa Entusiasmar refuerza el Área de Educación Física favoreciendo la adquisición de destrezas propias de la competencia ciudadana y la competencia personal, social y de aprender a aprender ampliando el horario lectivo mediante actividades en las que nuestros alumnos potencian, no solo su desarrollo físico-motor, sino el desarrollo emocional en unas relaciones sociales adecuadas (interpersonal) y en su adecuada confianza y autonomía (intrapersonal).
- Se interviene desde tres vías a reforzar:
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social. Desde el conocimiento y control del cuerpo iniciado en la Etapa de Infantil, acompañando al alumno en su evolución desde una actividad refleja e involuntaria hacia una actividad motriz cada vez más intencional, en paralelo con el control gradual de su cuerpo.
 - Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
 - Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable. Se continúa ampliando los espacios de aprendizaje, afianzando la necesidad de interactuar con los demás y la de superar retos sobre sus capacidades psicomotoras. Promover, también en esta Etapa, el avance emocional desde la dependencia hacia una 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.
- En la Etapa de Educación Primaria cobra especial interés el potenciar un desarrollo armónico del niño hacia el adolescente mientras consolida su identidad descubriendo sus fortalezas y debilidades. En ese proceso desde 1º de Educación Primaria hasta 6º de Educación Primaria, el Programa Entusiasmar favorece experiencias de aprendizaje mientras se amplía su entorno cognitivo y aparecen patrones de comportamiento y

emociones nuevas.

El Programa Entusiasmar refuerza los siguientes objetivos del desarrollo afectivo–social:

- Apreciar la diversidad en las personas de su entorno como punto de partida hasta consolidar el respeto y la aceptación de los demás.
- Avanzar hacia tomar conciencia que desde el entusiasmo hasta la consecución de logros se debe pasar por el esfuerzo.
- Reforzar la autonomía de pensamiento desde los patrones dados por el docente.
- Potenciar la adecuada sociabilización en el paso desde el egocentrismo hasta la interacción social buscando la pertenencia al grupo.
- Practicar actividades de grupo tanto cooperativas como competitivas con normas y reglas claras para trabajar la impulsividad y el manejo de la frustración.

El Programa Entusiasmar refuerza los siguientes objetivos del desarrollo cognitivo:

- El adecuado asentamiento del pensamiento lógico–concreto.
- Reforzar la capacidad de retención de datos y la memoria.
- Practicar la capacidad de análisis y síntesis de datos concretos utilizándolo para la reflexión, para extraer las características más importantes de los retos.
- Avanzar en el pensamiento flexible captando transformaciones.
- Avanzar en la agilidad de pensamiento eficaz.
- Reforzar la evolución hacia el pensamiento abstracto y la lógica formal.

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La formación en la que se concreta el Programa Entusiasmar en la Etapa de Educación Primaria es impartida por docentes de las materias relacionadas. En el caso de las actividades en lengua inglesa, además de los docentes, cuentan con la participación de los auxiliares de conversación nativos.

ACTIVIDADES:

1º PRIMARIA	PPA. Sesiones de Práctica Psicomotriz Aucouturier BES que forma parte del Proyecto Bilingüe Hélicon–BES (sello de calidad Bilingual Excellent School). COMPETENCIA LINGÜÍSTICA COMPETENCIA MATEMÁTICA HÁBITOS SALUDABLES / MULTIDEPORTE.
2º PRIMARIA	BES que forma parte del Proyecto Bilingüe Hélicon–BES (sello de calidad Bilingual Excellent School). COMPETENCIA LINGÜÍSTICA COMPETENCIA MATEMÁTICA
3º PRIMARIA	HÁBITOS SALUDABLES / MULTIDEPORTE
4º PRIMARIA	BES que forma parte del Proyecto Bilingüe Hélicon–BES (sello de calidad Bilingual Excellent School).
5º PRIMARIA	COMPETENCIA HÉLICON
6º PRIMARIA	HÁBITOS SALUDABLES / MULTIDEPORTE

DISTRIBUCIÓN HORARIA:

CURSO \ HORAS	1 HORA/ SEMANA		1 HORA/ SEMANA	1 HORA/ SEMANA	1 HORA/ SEMANA
	PPA	COMP MATE	BES	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	HÁBITOS SALUDABLES
1º PRIMARIA	PPA	COMP MATE	BES	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	HÁBITOS SALUDABLES
2º PRIMARIA	COMPETENCIA MATEMÁTICA		BES	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	HÁBITOS SALUDABLES
3º PRIMARIA	COMPETENCIA MATEMÁTICA		BES	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	HÁBITOS SALUDABLES
4º PRIMARIA	COMPETENCIA HÉLICON		BES		HÁBITOS SALUDABLES
5º PRIMARIA	COMPETENCIA HÉLICON		BES		HÁBITOS SALUDABLES
6º PRIMARIA	COMPETENCIA HÉLICON		BES		HÁBITOS SALUDABLES

PPA (PRÁCTICA PSICOMOTRIZ AUCOUTURIER)

La PPA es la práctica que acompaña al niño en su proceso de maduración psicológica, física y emocional. Está concebida como un itinerario en esa maduración que permite que el niño evolucione adecuadamente frente a las inseguridades generadas durante su desarrollo. Favorece el paso en el alumno del pensamiento preoperatorio al pensamiento operatorio. Del placer de jugar al placer de pensar. En el nivel educativo de 1º de Educación Primaria se continúa la labor ya emprendida en la Etapa de Infantil. Forma parte de nuestro proyecto educativo desde las edades más tempranas, en el primer ciclo de Infantil (1-2 años) hasta primer curso de Educación Primaria. Desde el período sensoriomotor, pasando por el preoperatorio hasta llegar al pensamiento operatorio, según describe Piaget las etapas del desarrollo de un niño.

Con la mirada puesta en cada uno de los niños, el psicomotricista es una figura de estímulo y acompañamiento físico, emocional, social y cognitivo. En la sala, el psicomotricista muestra una actitud de empatía hacia los niños y niñas que reúne los siguientes conceptos: Respeto, acogida, escucha y comprensión. Gracias a esta actitud los niños y niñas se sienten respetados, acogidos, escuchados, comprendidos y no juzgados, lo que favorece su autoconcepto y la apertura hacia la capacidad de comunicar y crear, conquistando cada vez mayores niveles de simbolización necesarios para acceder al pensamiento.

FUNDAMENTOS:

Esta práctica surge desde el respeto a nuestros alumnos en su proceso de aprendizaje, desde las edades más tempranas. Busca aumentar la motivación del niño en convertirse en los protagonistas de su proceso de maduración en todas las áreas de desarrollo, siendo personas con una autoestima desarrollada para afrontar nuevos retos en la historia de su aprendizaje.

Esta práctica se fundamenta en:

- La necesidad de ver cómo está el niño para prevenir y detectar necesidades.
- En el acompañamiento en su proceso evolutivo de maduración, que precede al aprendizaje.
- Acompañar en el desarrollo físico, psíquico y emocional a través del juego simbólico, ya que a través de la acción en sí misma, del juego y del placer de la relación con los otros.

OBJETIVOS:

Desarrollan estrategias de relación con sus iguales y respeto por el mundo que les rodea:

1. Favorecer el desarrollo de la función simbólica por medio del placer de hacer, jugar y de crear.
2. Favorecer el desarrollo de los procesos de reaseguración profunda, encontrar vías de canalización a través de la acción motora que alivian las tensiones que surgen.
3. Favorecer el desarrollo de los procesos de descentración que permiten el acceso al pensamiento operatorio (seis o siete años).

CÓMO ES LA SALA:

La sala específica para la práctica psicomotriz, es un espacio físico seguro, donde se genera seguridad afectiva y desde ahí se acompaña en el desarrollo global a los niños y niñas, en la sala damos estructura para el desarrollo cognitivo, sensoriomotor y afectivo-emocional. Se crean los espacios donde se realiza el itinerario madurativo de ese recorrido hacia el aprendizaje y pensamiento. Desde el saludo y la expresión de las

emociones con las que el alumno entra en la sala, pasando por un espacio para fomentar la expresividad motriz, la zona del juego simbólico, el lugar dónde escuchamos el cuento y el espacio de representación con el dibujo y las construcciones. La sala permite que los niños puedan evolucionar libremente. Es luminosa y con los siguientes materiales atractivos:

- a. Espalderas.
- b. Mobiliario de madera.
- c. Estructuras que busquen la altura.
- d. Bloques de goma espuma de diferentes tamaños y formas.
- e. Colchonetas de diferentes grosor.
- f. Túnel de cubos.
- g. Túnel de laberintos y triángulo de pirámides con rampa.
- h. Pizarra de telas de colores, muñecos de trapo, animales de peluche.
- i. Cuerdas, rulos de espuma, pelotas de foam.
- j. Saco de abertura central.
- k. Palos de madera, barreños y cubos de plástico.
- l. Reutilizaremos todo aquel material que tengamos en el centro y ampliaremos lo necesario.

ACTIVIDADES PPA:

1. Circuitos de movimiento libre: Se diseñan recorridos con materiales como colchonetas, módulos de espuma, aros, barras y cuerdas. Los niños tienen libertad para explorar y usar estos elementos de distintas formas. Esta actividad potencia la autonomía, la coordinación y la creatividad.
2. Juegos simbólicos: Se les permite a los niños expresar sus fantasías y deseos a través del juego simbólico. Se pueden usar telas, disfraces o muñecos para que los niños simulen situaciones como "ser un animal", "construir una casa" o "ir de viaje", explorando su imaginación y emociones.
3. Balanceo y equilibrio: Actividades como caminar sobre una línea, pasar de un lugar a otro sobre una cuerda o subirse a objetos que requieren equilibrio ayudan a que el niño tome conciencia de su cuerpo y su propio eje.
4. Construcción de espacios: Los niños crean estructuras con materiales (colchonetas, bloques de madera, etc.) para construir "casas" o refugios. Este tipo de actividad los ayuda a representar simbólicamente el espacio personal y a experimentar límites de una forma segura.
5. Rituales de entrada y salida: Estas actividades ayudan a crear un ambiente seguro. Por ejemplo, comenzar con un saludo y terminar con una canción o un gesto específico permite a los niños saber cuándo empieza y termina la sesión, estableciendo un marco de seguridad.
6. Juegos de expresión corporal: Se fomenta que los niños expresen emociones a través del movimiento. Pueden moverse como si estuvieran en una tormenta, imitar a animales o "inflarse" como globos. Estas actividades ayudan a reconocer y canalizar emociones como el miedo, la alegría o la frustración.
7. Juegos de descarga: Incluyen actividades donde el niño puede liberar energía acumulada, como correr o arrastrarse, ayudándoles a reducir tensiones y canalizar impulsos de una manera adecuada.

8. Relajación y vuelta a la calma: Al final de la sesión, se realizan ejercicios de respiración o de estiramiento suave, invitando a los niños a relajarse y tomar conciencia de su cuerpo en reposo.

PROYECTO BILINGÜE HÉLICON–BES (sello de calidad Bilingual Excellent School)

Desde el Programa Entusiasmar, se interviene en el Proyecto Bilingüe Hélicon, proyecto propio que permite trabajar destrezas y actitudes desde contextos significativos comenzando por el ámbito escolar, respondiendo a instrucciones y utilizando expresiones habituales, pronunciando de forma correcta mientras se amplía vocabulario, escribiendo correctamente ese nuevo vocabulario, describiendo con una adecuada construcción mediante frases que expresen situaciones y acciones, y leyendo de forma correcta y con adecuada velocidad.

No solo se trata de reforzar los contenidos trabajados en la asignatura de Inglés curricular mediante las actividades didácticas que se iniciaron en la Etapa de Educación Infantil (juegos, canciones, normas sociales como saludos y despedidas, poesías, etc) para lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje, hasta ir evolucionando curso tras curso hacia reforzar y afianzar aprendizajes más formales, sino de avanzar hacia conocer y vivenciar aspectos de otras culturas de habla inglesa.

Por todo esto, no sólo se centra en el conocimiento y manejo de la lengua inglesa, el Programa Entusiasmar permite abordar los aprendizajes desde el arte, la cultura o los deportes para intentar despertar y mantener el interés hacia estos nuevos aprendizajes necesarios para el desempeño de la competencia plurilingüe por su utilidad como vía para descubrir, relacionarse y enriquecer y ampliar su mundo cognitivo. También mejora capacidades como la integración, la solidaridad, el pensamiento crítico y la capacidad de adaptación.

Las siguientes actividades, enmarcada en lo que denominamos Hélicon City, sigue desarrollando nuestro Proyecto Bicultural de “vivir el inglés”.

En la Etapa de Primaria, al ir adquiriendo los alumnos cada vez mayor autonomía, les hacemos partícipes en las experiencias de aprendizaje ya que las propuestas y los entornos donde viven el inglés exigen una participación activa.

Seguimos viajando con nuestra “Ciudad Hélicon” explorando nuevas culturas y temáticas en lengua inglesa. La visión de un mundo global se abre ante el alumno explorando de una forma más rica dichas temáticas y trasladándoles la idea de que existen otros escenarios donde desarrollarse, donde aprender, donde aportar y donde interactuar gracias a la comunicación.

ACTIVIDADES BES

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de inglés como primera lengua extranjera:

Bloque 1 ROUTINES: Integrar en la dinámica del aula determinadas actividades. Desde 1º a 6º, el vocabulario empleado y los medios utilizados van siendo mas ricos hacia un aprendizaje que exige cada vez un uso de la lengua inglesa mas formal (acorde a unas normas o estándares ajustados en complejidad y en contexto comunicativo):

Leer vocabulario básico en lengua inglesa para expresarse de forma oral y escrita en sus experiencias diarias para reforzar los objetivos curriculares.

Responder físicamente a las instrucciones dadas en lengua inglesa practicando la comprensión oral.

Conocer, utilizar y dar respuesta oralmente a instrucciones dadas en lengua inglesa o a expresiones habituales de la lengua inglesa reforzando la construcción de frases.

Pronunciar de forma correcta el nuevo vocabulario, mejorando continuamente su pronunciación y comprensión oral en lengua inglesa.

Introducir y fomentar la escritura de palabras de la lengua inglesa desde un nivel básico hasta ir enriqueciendo el vocabulario específico de cada nivel en lengua inglesa creando contextos de aprendizaje desde el juego.

Bloque 2 USE OF ENGLISH: Refuerzo de los contenidos curriculares desarrollados y trabajados, tanto en la materia de inglés, como en otras materias ya que se emplean sus contenidos no solo buscando adquirir y ampliar vocabulario sino reforzar el uso del inglés como medio o herramienta para acceder a otros ámbitos del conocimiento a la par que reforzamos este uso concreto de la lengua inglesa trabajando aspectos del léxico y el interés por corregir errores gramaticales. Dado que los contenidos van evolucionando durante los sucesivos cursos en la Etapa de Primaria, las actividades de refuerzo y ampliación se adaptan con esta circunstancia.

Empleamos también materiales y medios como la realización de Kahoots y Socratives para repasar y afianzar contenidos, actividades lúdicas como el tabú, ahorcado, Time's up, Stop, etc, para practicar el vocabulario aprendido. También se emplea dictados y Spelling Tests para practicar la Ortografía, así como Flipped Classroom o Lyrics training, escuchar canciones en inglés rellenando huecos.

Las actividades se plantean desde la temática y el contexto de nuestra ciudad Helicon City, intentando crear un proyecto significativo.

Ampliar vocabulario:

En referencia a determinados contenidos de materias como Ciencias de la naturaleza o Ciencias sociales, nombrándolos y describiendo sus características principales, se amplía vocabulario específico a cada nivel del área científica en lengua inglesa: Desde contenidos relacionados con la clasificación en invertebrados como vertebrados, características de las plantas o de los diferentes ecosistemas, los órganos principales que intervienen en las diferentes funciones del cuerpo (relación, nutrición y reproducción), los distintos sentidos y sus órganos, el relieve de Europa y los países y capitales más importantes de este continente, las edades de la Historia, etc.

Poner en práctica medidas para el cuidado de nuestro cuerpo en lengua inglesa. Conocer los principios de una dieta equilibrada, en lengua inglesa.

Utilizar el diccionario así como de otras herramientas afines: Internet, lecturas, enciclopedias, aprendizaje cooperativo, composiciones, etc.

Expresión oral y escrita:

Comprender y participar activamente en la producción de textos orales y escritos en inglés, adaptados a los contenidos dados en cada nivel desarrollando la creatividad y la imaginación.

Responder a situaciones comunicativas generadas desde contextos de la vida cotidiana para desarrollar habilidades de expresión y comprensión oral.

Fomentar la mejora, conforme al nivel del alumno, de la ortografía visual, auditiva, reglada y arbitraria aplicándola correctamente en sus expresiones escritas en inglés.

Reforzar las estrategias y normas básicas para elaborar correctamente sus

composiciones escritas en lengua inglesa.

Posibilitar el disfrute de diferentes géneros literarios en lengua inglesa empleando cuentos, poesías, anécdotas, cómics, etc.

Cultivar una actitud positiva de motivación, gusto e interés por la creación y/o lectura de diferentes textos desarrollando su espíritu crítico.

Ejercicios orales y de repetición. Conversaciones sencillas guiadas por el profesor.

Las expresiones más habituales aparecen de forma natural en el contexto adecuado.

Crear en clase situaciones que animen al uso de otras expresiones no tan habituales.

Bloque 3 REAL ENGLISH: Desarrollo de habilidades de expresión y comprensión oral en contextos de la vida cotidiana de los países de habla inglesa adaptados al nivel del alumno (relatos narrados por niños sobre su rutina diaria y sus experiencias, cartas, llamadas telefónicas, role-plays, etc).

Estas actividades generan contextos de la vida cotidiana donde se desarrollan habilidades de expresión y comprensión oral.

Se refuerza el trabajo en equipo y permite el desarrollo social generando en el alumno una visión global de su posible desarrollo personal, es decir, el alumno comprende que otros idiomas y por extensión el conocimiento de otras culturas le permiten ir más allá del ámbito local pudiendo interactuar con otras personas en otro lugar del mundo.

Reforzar el interés del alumno por el uso de la lengua inglesa desde diferentes clases de situaciones reales que fomentan la necesidad comunicativa.

Actividades de Role-play donde el alumno interpreta diferentes situaciones.

Penpals: Mantener correspondencia con alumnos de otros países.

Charlas por auxiliares de conversación nativos.

Preparación de canciones en inglés.

Realización de vídeos y/o exposiciones orales en inglés para practicar el 'Public Speaking'.

Participación en campañas solidarias reales de países anglosajones (Christmas Jumper Day by Save the Children).

Conocer la estructura de diferentes textos (recetas, cartas, instrucciones, slogans, folletos publicitarios, etc).

Practicar el presentarse ante otras personas, describir, mantener una pequeña conversación, preguntar por una determinada dirección, etcétera. Profundizar en los elementos culturales de diferentes zonas de habla inglesa.

Creamos los contextos para el uso de la lengua inglesa desde el arte, la cultura, la historia y la animación a la lectura.

Nos acercamos a los aspectos histórico-culturales y literarios en torno a la lengua inglesa.

Realización una "webquest": búsqueda dirigida de información.

Lectura en clase de un clásico de la literatura anglosajona y realización de murales relacionados con la lectura, Keynotes sobre el autor y la lectura en sí, etcétera.

Preparación y organización de un evento relacionado con el país seleccionado.

Visionado de películas y documentales en VO con subtítulos en inglés para trabajar contenidos a posteriori.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

En el primer ciclo de la Etapa de Educación Primaria, el Programa Entusiasmar se centra en reforzar la evolución desde la articulación y la construcción gramatical. Se complementa el trabajo en lectoescritura y la descripción con el uso de adjetivos y adverbios. Durante los sucesivos cursos se amplía el trabajo de aula para posibilitar la comprensión de la abstracción en el lenguaje.

En los últimos cursos se refuerza el emplear oraciones donde aparecen los elementos que unen palabras, preposiciones y conjunciones, así como adverbios que aportan y añaden información unido al mejor manejo de la conjugación de los verbos. Se contribuye a ampliar el vocabulario del alumno.

En el primer ciclo de la Etapa de Primaria, las actividades se centran en los siguientes contenidos para conseguir los objetivos del interés por el uso correcto de la lengua española, lectura comprensiva, uso y aplicación de las normas ortográficas, gusto por el orden y la limpieza en la escritura, motivación hacia la comunicación escrita y expresión oral correcta:

- Normas ortográficas básicas.
- Escritura espontánea.
- Orden alfabético.
- Descripción de animales y de personas.
- Comunicación escrita.
- Expresión oral.
- Deletreo directo e inverso.
- Memoria visual.
- Memoria auditiva.

En el segundo ciclo de la Etapa, durante el primer trimestre, las actividades se centran en los siguientes contenidos para conseguir los objetivos de producir mini historias con orden, claridad y coherencia, utilizando la creatividad, así como los de realizar autocorrecciones precisas, leer y escribir el vocabulario y las expresiones clave y lo relacionado con ilustraciones o textos, utilizar el diccionario y herramientas afines, leer de forma habitual y disfrutar de la misma, comprender diferentes mensajes o instrucciones, reconocer las partes de un texto y la idea principal y secundarias, y el de realizar descripciones de personas, animales y objetos tanto oral como en composiciones escritas siguiendo las pautas trabajadas:

- Estructura en la elaboración del relato: quién, qué, cuándo, dónde y porqué.
- Ampliación de vocabulario.
- Ampliación de la velocidad lectora y comprensión tanto oral como escrita.
- Identificación de la idea principal y secundaria de un texto dado.
- Descripción de personas, animales y objetos

En el segundo ciclo de la Etapa, en el segundo trimestre, las actividades se centran en los siguientes contenidos para conseguir los objetivos de realizar esquemas de textos adecuados a su nivel madurativo (fichas con textos adecuados a su nivel madurativo en los que tengan que completar esquemas o mapas mentales), realizar mapas mentales de las materias de ciencias sociales y naturales como técnica de estudio, evolucionar en la redacción de composiciones escritas (practicar oralmente alargando oraciones o párrafos para terminar historias o cuentos individualmente o por parejas), elaborar historias y cuentos expresando situaciones comunicativas concretas respetando una estructura adecuada (tanto por parejas ante una ilustración, por grupos presentando una imagen, oralmente aportando entre todos):

- Esquemas y mapas mentales.
- Terminación de historias y cuentos.
- Elaboración de historias y cuentos respetando el inicio, nudo y desenlace.

En el segundo ciclo de la Etapa, en el tercer trimestre, las actividades se centran en los siguientes contenidos para conseguir los objetivos de leer y escribir el vocabulario y expresiones clave utilizando el diccionario y otras herramientas como soporte, leer a diario disfrutando de la lectura individual y compartida, comprender tanto mensajes diferentes como instrucciones y diferentes textos respondiendo a preguntas sobre los mismos, realización de esquemas y mapas mentales tanto de ciencias sociales como naturales, afianzar la elaboración de historias y cuentos respetando la estructura de inicio, nudo y desenlace respetando la ortografía, la limpieza y la caligrafía (tanto en parejas como en grupo):

- Ampliación de vocabulario.
- Aumento de la velocidad lectora y comprensión oral y escrita.
- Esquemas y mapas mentales.
- Terminación de historias y cuentos.
- Elaboración de historias y cuentos respetando el inicio, nudo y desenlace atendiendo a la caligrafía y ortografía.
- Elaboración de historias de determinada extensión.

En el tercer ciclo de la Etapa, las actividades se centran en los siguientes contenidos para conseguir los objetivos de interiorizar imágenes que el alumno ve y palabras que el alumno oye, investigar en la realización de sus composiciones, leer y reconocer vocabulario y expresiones clave, escribir ese vocabulario y expresiones incrementando su vocabulario activo a lo largo del curso, disfrutar creando y compartiendo las composiciones orales y escritas, producir diferentes textos con orden, claridad y coherencia acorde a su nivel evolutivo, creando palabras a partir de letras o sílabas y manifestando interés por la nueva tipología de textos presentados.

- Memoria auditiva y visual.
- Ampliación de vocabulario.
- Expresión escrita y oral
- Grafía.

ACTIVIDADES COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de lengua castellana y literatura en el primer ciclo de la Etapa sobre los prerrequisitos de lectoescritura:

1- Memoria

Actividades para mejorar la memoria visual:

- Recordar series progresivas de objetos y dibujos.
- Recordar una secuencia de imágenes con diferentes formas, colores, tamaños, etc.
- Rememorar un deletreo de palabras sencillas y otras con dificultad específica resaltada.
- En la pantalla del ordenador o en la mesa colocar una serie de objetos, visualizarlos unos segundos y después ver el número de objetos que recuerdan.
- Recordar objetos que hay en clase.

Actividades para mejorar la memoria auditiva:

- Repetir el mayor número de nombres de la clase.

- Repetir series de números
- Repetir palabras.
- Repetir frases.
- Memorizar y repetir secuencias de ritmos, sonidos u onomatopeyas.

2. Percepción, atención y discriminación.

Nivel visual.

- Identificar objetos o dibujos ocultos en una serie previamente visualizada.
- Encontrar una figura enmascarada.
- Encontrar un objeto dentro de una lámina global.
- Realizar agrupaciones en base a formas, color, tamaño.

Nivel táctil.

- Identificar objetos ocultos dentro de una bolsa.
- Identificar números, formas, letras manipulables.
- Ordenar palabras formando frases.
- Inventar frases con una o dos palabras dadas.
- Secuencias lógicas para realizar la escritura espontánea. (Refuerzo de expresión oral).

Nivel auditivo.

- Diferenciar ruido-silencio: escuchar sonidos ambientales, andar mientras haya ruido y parar cuando haya silencio, ir andando y al dar una palmada parar...
- Diferenciar sonido-sonido: imitar sonidos hechos con el cuerpo, con los ojos cerrados, identificar al niño que dice una palabra previamente acordada...
- Ante una lámina o dibujos de un animal, emitir el sonido que corresponde.
- Emitir una onomatopeya y decir a que corresponde.
- Deletreo de palabras de delante hacia atrás y viceversa.

Discriminación fonética. (fonemas, sílabas, palabras, frases)

Palabras: Se iniciará con frases de dos palabras y se añadirán más de forma progresiva.

- Enseñar una lámina con una acción y decir cuántas palabras tiene la frase que construimos.
- Ante una frase dada, dar palmadas en cada palabra. Después representar gráficamente lo que hemos dicho y marcar con una cruz cada palabra que se diga.
- Decir dos frases y comparar el número de palabras que hay en cada una.
- Decir dos frases iguales cambiando una sola palabra y descubrir cuál el.
- Decir dos frases añadiendo una palabra en una y descubrir cual se ha añadido.

Sílabas: Comenzaremos trabajando vocales en posición silábica y posteriormente pasaremos a C+V OV+C

- Contar sonidos silábicos: enseñar una lámina o decir una palabra. Repetir el nombre y decir cuántas sílabas tiene.
- Dictado silábico: con tiras gráficas o dibujando en la pizarra, dibujarán cruces en función del número de sílabas que contenga una palabra dada.
- Añadir sílabas al principio: ejemplo, si a //misa/le ponemos /ca/ al principio, ¿qué palabra se forma? /camisa/
- Igual pero añadir sílabas finales, ejemplo, si a /pelo/ le pongo /ta/, ¿qué forma? /pelota/
- Invertir una sílaba dada y con ella escribir una palabra, ejemplo, /ap/-

/pa/- /pato/

- Identificar partes del cuerpo con los ojos cerrados.

Fonemas:

- Aislar el fonema inicial: buscar nombres de animales, personas, cosas que empiece por un sonido dado.
- Añadir fonemas: decir cosas que no signifiquen nada y añadir un fonema, ejemplo /eo/ si añado /fff/- /feo/
- Inversión de segmentos fónicos: el niño dirá lo mismo que el profesor pero al revés, /fa/ - /af/
- Formar palabras con letras desordenadas.
- Dictados guiados para trabajar cada regla ortográfica.
- Creación de pequeños textos y otros documentos alusivos a la comunicación escrita.
- Realización de juegos y actividades lúdicas que estimulen el gusto por la ortografía.
- Escuchar un cuento y resumirlo de forma oral y escrita.
- Juego didácticos relacionados con los contenidos (juegos de sílabas, juegos de sinónimos y antónimos, palabras encadenadas etc...)
- Escritura espontánea con la utilización del vocabulario nuevo que vaya apareciendo en las lecturas.
- Dadas una serie de viñetas, iniciar la expresión oral para pasar después a la expresión escrita en las distintas historietas (Ahorcado, palabra encadenadas, etc).

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de lengua castellana y literatura en el segundo ciclo de la Etapa ampliando los contenidos y reforzando los objetivos:

- Se proyecta imágenes y oralmente se cuenta minihistorias contestando a las preguntas indicadas.
- Escribir minihistorias con ilustraciones dadas.
- Completar minihistorias.
- En parejas se corrigen y evalúan las minihistorias que han elaborado.
- Buscar en el diccionario o en internet palabras de sociales y naturales y hacer oraciones con esas palabras.
- Elaborar minihistorias con palabras nuevas de vocabulario trabajadas. Sesión semanal o quincenal de lectura en voz alta.
- Seguimiento de la lectura que realizan en casa.
- Resumen de los libros leídos, contar qué es lo que más y menos les ha gustado y por qué. Responder oralmente a preguntas sobre un texto leído.
- Responder a preguntas sobre un texto leído. Practicar oralmente cuál es la idea principal de un texto. Practicar oralmente cuál es la idea principal e ideas secundarias de un texto.
- Dado un texto señalar cuál es la idea principal y cuáles las secundarias. Proyectar imágenes de personas, animales y objetos y describirlo oralmente. Completar descripciones incompletas de personas, animales y objetos.
- Realizar fichas de descripciones de personas, animales y objetos, según los esquemas trabajados.
- Proyectar textos y practicar oralmente cómo hacer esquema o mapa mental de este texto o párrafo.

- Plantear fichas con textos adecuados a su nivel madurativo en los que tengan que completar esquemas o mapas mentales.
- De un contenido trabajado en clase de sociales o naturales, hacer primero mapa mental o esquema en grupo, después en parejas hasta terminar haciéndolo individualmente.
- Practicar oralmente alargando oraciones o párrafos para terminar historias o cuentos.
- Por parejas terminar historias o cuentos.
- Individualmente terminar historia o cuento iniciado. Por grupos, presentar una imagen y realizar entre todos oralmente el inicio y el nudo de un cuento o historia.
- Por parejas ante una ilustración escribir inicio y nudo de historia y cuento y lo corrigen entre ellos. Utilizar IPad para ello.
- Presentar oralmente inicio y nudo de cuentos y evaluarlo entre todos, ver fallos y corregirlo.
- Ficha escrita de la realización de un cuento o historia (inicio y nudo) teniendo en cuenta la ilustración. Corregir por parejas.
- Proyectar textos y practicar oralmente cómo hacer esquema o mapa mental de este texto o párrafo.
- Plantear fichas con textos adecuados a su nivel madurativo en los que tengan que completar esquemas o mapas mentales.
- De un contenido trabajado en clase de sociales o naturales, hacer primero mapa mental o esquema en grupo, después en parejas hasta terminar haciéndolo individualmente.
- Practicar oralmente composiciones de historias y cuentos en gran grupo y en pequeño grupo.
- Por parejas realizar con imágenes historias y cuentos.
- Individualmente hacer composiciones de unas 100 palabras tanto en digital como escritas acompañado con imágenes.

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de lengua castellana y literatura en el tercer ciclo de la Etapa ampliando los contenidos y reforzando los objetivos:

Actividades específicas:

- Concursos ortográficos.
- Juegos de deletreo.
- Juego del diccionario.
- Juego de letras.
- Concurso de expresión escrita.
- Memoria visual y auditiva.
- Recortables de palabras: con letras o sílabas, tienen que ser capaces de formar palabras que conozcan y con sentido.
- Elaboración de historias grupales y del aula completa utilizando el proyector.

Expresión escrita:

- Actividades de escritura guiada.
- Juegos que fomentan la adquisición de escritura.

Comprensión oral:

- Actividades que requieren una respuesta física de los alumnos, como los debates.
- Actividad de escucha de canciones, rimas, producciones

orales,...Escucha y repetición de historias.

- Actividades audiovisuales. Escucha y representación de historias.

Expresión oral:

- Repetir el vocabulario a repasar para mejorar su pronunciación.
- Responder y realizar saludos y preguntas.
- Nombrar el vocabulario mostrado mediante tarjetas. Juegos y actividades donde emplear el vocabulario trabajado en las distintas historietas. (Ahorcado, palabra encadenadas, letras,...).

Lectura y comprensión escrita:

- Lectura de enunciados y ejercicios, para que se familiaricen con la grafía.
- Corrección de actividades en voz alta. Lectura de textos distintos (cartas, correo electrónico, postales, etc).

Otras actividades

- Proyección de imágenes para trabajar la expresión oral.
- Ampliación de vocabulario.
- Se seguirá exhaustivamente la programación neurolingüística.
- Realización de debates, tanto de temas preparados como improvisados, para trabajar la expresión oral.
- Proyectar imágenes para trabajar la expresión escrita, atendiendo a la correcta estructura del texto, la descripción y el uso de un rico vocabulario.
- Escritura creativa.

COMPETENCIA MATEMÁTICA

A lo largo de la Etapa de Primaria se amplían los aprendizajes que contribuyen al desempeño de esta competencia de manera gradual.

En el primer ciclo de la Etapa de Educación Primaria, el Programa Entusiasmar se centra en la noción de número y sigue desarrollando lo iniciado en la Etapa de Infantil, seriando (leer y escribir los números naturales), hasta descomponer números en decenas y unidades, medir tiempos eligiendo la unidad de medida y los instrumentos más adecuados, y se inicia el análisis comprendiendo el enunciado de un problema de forma intuitiva eligiendo el dibujo adecuado que ayude a contestar a la pregunta. Se realizan cálculos numéricos básicos con la operación de multiplicación utilizando diferentes estrategias y procedimientos, se inicia el conocer las equivalencias entre las unidades de medida temporales: horas y minutos, y el utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas realizando los cálculos necesarios. También se refuerza el leer y representar la hora antes y después del mediodía en relojes digitales. Finalmente se avanza en leer y escribir los números naturales hasta el 999, en la realización de cálculos numéricos básicos con la operación de multiplicación y en el análisis de problemas. Asimismo, se refuerza conocer el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea, y el elegir la unidad de medida convencional más adecuada para expresar la masa de objetos del entorno.

En el segundo ciclo de la Etapa se refuerza el cálculo mental instaurando una rutina al inicio de la sesión, que contenga ejercicios orales rápidos, se introducen metodologías que enseñen a revisar la propia tarea, a generalizar el hábito de revisar los procesos y la adecuación de la solución de la situación problema, a mejorar la capacidad de razonamiento lógico-matemático a través del trabajo de la lectura, a reforzar el desarrollo de las principales

funciones ejecutivas implicadas. Pensamiento flexible y crítico.

Potenciar el uso del pensamiento flexible y crítico en las tareas matemáticas.

Apoyo al contenido curricular. Asentar los contenidos trabajados en el área curricular de matemáticas.

Disfrute de las matemáticas y valoración de la importancia que tienen en la vida real.

Disfrutar trabajando de forma matemática y valorar la importancia que tienen las matemáticas en la vida real.

ACTIVIDADES COMPETENCIA MATEMÁTICA

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de matemáticas en el primer ciclo de la Etapa:

- Operaciones; sumas con llevadas.
El reto de las sumas: Daremos a cada equipo un número determinado de sumas y tienen que realizarlas con el menor número posible de fallos. Cada suma bien hecha tendrá un punto.
- Problemas: Problemas proyectados para hacer en gran grupo. Utilizamos las banderas de colores para dar la respuesta correcta. Analizar y comprender las preguntas de un problema para elegir la que se puede contestar a partir de un gráfico.
- Conceptos; año, mes, semana, día: Hacemos un calendario individual con cartulina.
- Números hasta el 999: Trabajamos los números de manera manipulativa, con diferentes materiales. Nos ordenamos según el número que tengamos. Damos a cada niño un número y tienen que ordenarse de mayor a menor o viceversa. Leer y escribir los números naturales.
- Descomponer números en decenas y unidades.
- Medir tiempos eligiendo la unidad de medida y los instrumentos más adecuados.
- Analizar y comprender el enunciado de un problema para elegir el dibujo adecuado que ayude a contestar a la pregunta.
- Operaciones multiplicación: Utilizando material manipulable. Juegos interactivos para trabajar las tablas de multiplicar. Multiplicaciones interactivas.
- Conceptos: reloj, minutos y horas. Hacemos un reloj con material reciclable.
- Conocer las equivalencias entre las unidades de medida temporales: horas y minutos.
- Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas realizando los cálculos necesarios en equipo.
- Leer y representar la hora antes y después del mediodía en relojes digitales.
- Conceptos; monedas, billetes, kg, g, L. Hacemos un mercado en clase, con balanza para pesar y dinero para comprar.
- Conocer el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea.
- Elegir la unidad de medida convencional más adecuada para expresar la masa de objetos del entorno.

COMPETENCIA ENTUSIASMAR / LENGUA – MATEMÁTICA – DIGITALIZACIÓN

Desde 4º de Educación Primaria, los aprendizajes que refuerza y amplía esta actividad están relacionados con dos áreas vehiculares o troncales como son la competencia matemática y lingüística. A los objetivos específicos tratados anteriormente, sumamos la competencia digital dada la necesidad de reforzar enseñanzas al alumno sobre las aplicaciones, funcionalidad y posibilidades del iPad como herramienta educativa en aplicación de nuestro modelo educativo dado que, en la siguiente Etapa de Educación Secundaria, intercambiarán información y crearán contenidos gracias a esta herramienta. Para ello, las actividades promueven y refuerzan su uso creativo y no solo recreativo, crítico y seguro en responsabilidad para alcanzar con mayor fiabilidad, los objetivos de la Etapa de Secundaria, relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Estos aprendizajes exigen unos conocimientos básicos que posibiliten la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, la operatividad y la representación matemática ligada al pensamiento lógico–secuencial que ofrece la programación.

ACTIVIDADES COMPETENCIA HÉLICON

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de lengua y matemática:

1. Desafíos de Cálculo Mental: Ejercicios para mejorar la agilidad mental en sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
2. Actividades de Resolución de Problemas: Los alumnos resuelven problemas matemáticos relacionados con situaciones de la vida diaria, adaptados a su nivel de comprensión.
3. Talleres de Estimación y Medición: Los estudiantes realizan estimaciones de longitudes, pesos o volúmenes y luego miden para comprobar sus resultados, desarrollando su intuición matemática.
4. Retos de Geometría Práctica: Actividades en las que los estudiantes identifican y construyen figuras geométricas, tanto en papel como en materiales manipulativos.
5. Proyecto de Finanzas Personales: Los alumnos aprenden conceptos básicos de finanzas personales, como el ahorro, el presupuesto y el valor del dinero.
6. Competencias Digitales con Herramientas Matemáticas: Introducción y práctica en el uso de herramientas digitales que apoyan el aprendizaje matemático, como calculadoras virtuales, aplicaciones de geometría o programas de estadística.

MULTIDEPORTE/HÁBITOS SALUDABLES

Desde el Programa Entusiasmar, las actividades de Multideporte/Hábitos saludables se relacionan con los objetivos del área de Educación física y con aprendizajes transversales incluidos en otras áreas, reforzando o potenciando en los alumnos:

- Hábitos de vida saludable que se concretan en los objetivos del Programa Entusiasmar de valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias.
- Un adecuado desarrollo emocional en sus relaciones sociales y en la consecución de una adecuada confianza y autonomía. Enlaza con el objetivo del Programa Entusiasmar de desarrollar las capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas.
- Su evolución desde un plano motor global en los primeros cursos de la Etapa hasta desarrollar habilidades en sus acciones que le permiten independencia funcional de diversos segmentos corporales llegando a adquirir seguridad en sus capacidades. Finaliza la Etapa con actividades que exigen mayor precisión en la realización de movimientos y acciones corporales. Acciones consistentes en juegos que pasan a ser más competitivos, organizados y marcados por pautas y reglas.

Cómo objetivos específicos en todos los niveles se destacan los siguientes:

- Respeto por las normas entendidas como medio para disfrutar con seguridad de la actividad.
- Utilización de las reglas en la organización de situaciones colectivas de juego, para evitar tensiones y conflictos entre los jugadores.
- Entender la importancia de practicar deporte como parte de una vida sana.
- Fomentar el juego como actividad de ocio y una buena alternativa.
- Actividades para cooperar con todos para conseguir una meta común participando activamente en el juego.
- Respeto a los demás aceptando las diferencias.
- Mejorar la autoestima y autonomía a la hora de tomar decisiones.
- Asumir la competencia sana sabiendo encajar tanto la victoria como la derrota manejando adecuadamente la frustración.

ACTIVIDADES DE 1º DE PRIMARIA:

HABILIDADES MOTRICES, JUEGOS TRADICIONALES E INICIACIÓN A LA PRÁCTICA DEPORTIVA.

- Actividades de desplazamientos básicos: marcha, carrera, cuadrupedia, trepa, reptar, desplazamientos laterales... a través de ejercicios individuales, ejercicios en parejas, carreras por equipos...
- Ejercicios de desplazamientos más complejos: saltar con pies juntos marcha atrás, cuadrupedia invertida, carrera marcha atrás, zig-zag..., circuitos...
- Actividades para fomentar el trabajo en equipo (ejercicios en grupo en los que cada uno tiene una responsabilidad que va rotando).
- Juegos de persecución para respetar las normas y reglas del juego (pilla-pilla, galgos, tulipán, leoncitos...).
- Explicación de las reglas básicas de juegos: cómo se juega, cómo se puntúa, espacio básico del juego, rol de los jugadores en el juego, estrategias básicas del juego...
- Práctica de juegos predeportivos con reglas simples (pañuelo, pasillo, relevos, bola de fuego, gallinita ciega, escondite...).
- Explicación y práctica de juegos tradicionales para trabajar el respeto en general (bolos, petanca, rayuela, canicas, comba...).

- Practicar actividades que impliquen moverse por su entorno próximo buscando y solucionando problemas (juegos de pistas y búsquedas).

ACTIVIDADES DE 2º DE PRIMARIA:

JUEGOS DE LANZAMIENTO, JUEGOS TRADICIONALES Y BALÓN PRISIONERO.

- Reglas básicas de juegos (objetivo, como se juega, como se puntúa...) y estrategias.
- Espacio básico del juego y rol de los jugadores en el juego.
- Juegos populares y tradicionales del propio entorno.
- Conocer los valores educativos de juegos.
- Actividades con materiales alternativos.
- Recopilar información sobre juegos populares y tradicionales, en grupo (Taller de juegos).
- Juegos: pase a diez, asalto a la fortaleza, balón torre, balón al aro...).
- Ejercicios de cambios de ritmo y dirección para engañar al oponente o para alejarse de él y de cooperación y relación con los compañeros/as mediante pases para seguir conservando la posesión del móvil así como para interceptarlo.
- Control del jugador que lleva el balón, evitando aglomeraciones, así como crear un espacio evitándolas.
- Practicar juegos predeportivos con reglas simples.
- Realizar competiciones por equipos donde prime la cooperación entre compañeros.
- Actividades con materiales alternativos.
- Recuperar y dar a conocer juegos tradicionales y de nuestra cultura popular.
- Reconocer los recursos y posibilidades de los juegos populares y tradicionales como forma de aprovechamiento del tiempo libre. Conocimiento de las normas básicas.
- Control de un objeto en movimiento.
- Realizar lanzamientos en diferentes contextos (diana, objetos móviles...).
- Conocimiento de las principales habilidades técnicas: lanzamientos, pases, recepciones, golpes...
- Juegos con uno o varios balones.
- Control de un objeto en movimiento.
- Realizar lanzamientos en diferentes contextos.

ACTIVIDADES DE 3º DE PRIMARIA

TALLER DE RELAJACIÓN: YOGA EN EL AULA, DEPORTES DE RAQUETA Y JUEGOS PREDEPORTIVOS

- Qué es el yoga y origen del mismo.
- Cómo se practica el yoga.
- Beneficios del yoga.
- Cómo insertar el yoga en la vida diaria.
- Sesiones teóricas, con explicaciones cortas y concretas.
- Práctica meditativa
- Ejercicios corporales
- Meditaciones guiadas.
- Ejercicios de relajación.
- Ejercicios de control respiración.
- Ejercicios de control de las emociones.
- Habilidades básicas de golpeo y recepción.
- Técnica del golpeo con raqueta.
- Postura y movimientos con raqueta.

- Posicionamiento y desplazamientos en el campo.
- Dinámicas de equipo y roles.
- Juegos de golpeos y pases.
- Ejercicios de técnica de golpeos (derecha y revés).
- Ejercicios de equilibrio y control con pelota y raqueta.
- Juegos por parejas y en pequeños grupos.
- Partidos cooperativos y de confrontación.
- Habilidades básicas de correr, lanzar, atrapar y golpear.
- Desarrollar la capacidad física y social.
- Normas básicas de los juegos predeportivos.
- Posicionamiento y desplazamientos en el campo.
- Dinámicas de equipo y roles.
- Juegos de lanzamiento y recepciones con y sin material.
- Juegos de control de un móvil.
- Juegos de desplazamientos.
- Juegos cooperativos en equipo.

ACTIVIDADES DE 4º DE PRIMARIA:

LA IMPORTANCIA DEL CALENTAMIENTO "Preparando Nuestro Cuerpo".

- Explicación a los alumnos qué es el calentamiento y por qué es necesario antes de hacer cualquier deporte o actividad física.
- Conocer los beneficios y cómo evitar lesiones.
- Preparar el cuerpo y mejorar el rendimiento.
- Visualización de ejemplos de ejercicios, estiramientos, ...
- Ejercicio de investigación por grupos anotando ideas nuevas.
- Realización de un circuito de calentamiento con estaciones, explicando cada ejercicio antes de comenzar.
- Practicar las diferentes estaciones del calentamiento creado por los compañeros.
- Movilidad articular.
- Práctica de diferentes estiramientos.
- Carrera continua.
- Juegos de calentamiento.
- Juego de Movimiento: "El Semáforo de Calentamiento".
- Realización de un calentamiento completo que incluya movimientos de todo el cuerpo (piernas, brazos, tronco) y finalice con un poco de respiración profunda y estiramiento.
- Identificar las sensaciones de tener el cuerpo preparado para la actividad física.

JUGAMOS AL BALONCESTO.

- Práctica de habilidades de agarre del balón.
- Ejercicios de bote (estático y dinámico, alto y bajo, con derecha e izquierda...).
- Ejercicios de pase y recepción.
- Ejercicios de desplazamientos.
- Práctica de tiro a canasta.
- Creamos un álbum de cromos de jugadores de baloncesto.
- Lectura de las reglas y normas del juego.
- Ejecutar circuitos preparados para mejorar sus habilidades básicas.
- Leer y comprender los contenidos sobre el baloncesto.
- Torneo de baloncesto donde aplicar las habilidades practicadas y trabajar el Fairplay, el respeto y valoración del nivel en el juego aunque exista diferencia en la habilidad o destreza de los demás y en uno mismo, así como el respeto a las normas.

LA INDIAKA.

- Conocer otros materiales deportivos.
- Conocer deportes alternativos.
- Realización de juegos predeportivos.
- Ejercicios de golpeo de la indiaka con diferentes partes del cuerpo para mejorar la coordinación óculo – manual y óculo – pie.
- Ejercicios donde mejorar la velocidad de reacción con la utilización o interceptación de objetos en movimiento.
- Conocer las diferentes formas de lanzar y pasar la indiaka para aplicar y utilizar la manipulación de la indiaka en situaciones de juego desarrollando y potenciando de manera lúdica las capacidades bilaterales.

SPORTS FRISBEE.

- Ejercicios de lanzamientos y recepciones en las diferentes formas de ejecución.
- Practicar modalidades de juegos con el frisbee y sus reglas.
- Realizar juegos alternativos, utilizando las reglas propias de cada uno.
- Manipulación de objetos con precisión.
- Visualización de vídeos donde se practica diferentes modalidades de Ultimate.
- Lectura de la historia, las reglas y normas del juego.
- Creación de rúbricas para la evaluación de Fairplay, y aceptación de normas y papel a desempeñar en cada juego.
- Torneo de frisbee donde practicar el Fairplay, el respeto y valoración del nivel en el juego aunque exista diferencia en la habilidad o destreza de los demás y en uno mismo, así como el respeto a las normas.
- Aumentar, con la práctica, la autonomía en la realización de las diferentes tareas propuestas.

ACTIVIDADES DE 5º DE PRIMARIA:

TALLER DE HIGIENE POSTURAL

- Explica qué significa "higiene postural" de forma sencilla, hablando de la columna vertebral y cómo se debe cuidar.
- Visualización de vídeo explicativo.
- Visualización de imágenes de la columna.
- Visualización de dossier de posturas correctas.
- Explicación de que es la postura y los riesgos de una mala postura.
- Ejercicios guiados de fortalecimiento y estiramiento de las diferentes zonas de la espalda.
- Concienciación de los malos hábitos posturales y posibles problemas futuros.
- Búsqueda de ejercicios y estiramientos de fortalecimiento diario.
- Creación de un entrenamiento diario para fortalecer la espalda y evitar riesgos futuros.
- Presentación y práctica diaria de dichos ejercicios.
- Conocimiento de otras partes del cuerpo que están implicadas en los movimientos de espalda y que sirven de apoyo en el fortalecimiento y recuperación. (abdominales, pectorales, ...)
- Reflexión en grupo sobre la importancia de cuidar la postura.

METEMOS GOLES CON LAS MANOS – BALONMANO

- Ejercicios de habilidades y técnicas básicas del balonmano:
- Ejercicios de agarre del balón
- Ejercicios de bote: estático y en movimiento.
- Ejercicios de pase y recepción.
- Ejercicios con desplazamientos y paradas.

- Ejercicios para mejorar la coordinación dinámica general.
- Ejecutar circuitos preparados para mejorar los ejercicios técnicos.
- Leer, visualizar y comprender las normas y reglas básicas del balonmano.
- Visita de entrenador de balonmano que nos dará un pequeño taller sobre ello.
- Práctica de táctica, posiciones básicas en ataque y defensa.
- Torneo de balonmano donde continuar practicando el fairplay, el respeto y valoración del nivel en el juego aunque exista diferencia en la habilidad o destreza de los demás y en uno mismo, así como el respeto a las normas.

HACIA EL BÉISBOL

- Ejercicios de habilidades y técnicas básicas del béisbol.
- Ejercicios de agarre del bate.
- Ejercicios para consolidar nociones espacio-temporales.
- Realizar los juegos que se propongan para dominar el espacio y el tiempo en el campo de béisbol.
- Ejercicios de golpeo, pases y recepciones.
- Ejercicios con desplazamientos y paradas.
- Ejercicios para mejorar la coordinación dinámica general.
- Ejecutar circuitos preparados para mejorar los ejercicios técnicos.
- Leer, visualizar y comprender las normas y reglas básicas del béisbol.
- Práctica de táctica, posiciones básicas en ataque y defensa.
- Torneo de béisbol donde continuar practicando el fairplay, el respeto y valoración del nivel en el juego aunque exista diferencia en la habilidad o destreza de los demás y en uno mismo, así como el respeto a las normas.
- Asumir el papel que corresponda según el momento de juego y favoreciendo al equipo.
- Ejercicios para mejorar la coordinación óculo – manual, con/sin instrumento (soporte de bateo).
- Conocimiento del vocabulario propio del béisbol y su significado.

ACTIVIDADES DE 6º DE PRIMARIA

BÁDMINTON/VOLEIBOL/ALIMENTACIÓN SALUDABLE

- Explicación de las reglas y normas del bádminton, así como de las técnicas y tácticas del mismo.
- Ejercicios de dominio y desplazamientos en el campo.
- Desarrollo de los diferentes golpes.
- Jugar con autoarbitraje y/o arbitrar a los compañeros con justicia.
- Explicación de los aspectos técnicos (saques, posición básica, remates, toque de dedos y de antebrazo, colocación en el campo y rotaciones).
- Trabajo en grupos con la experimentación como fuente de conocimientos.
- Ejercicios de grupo pases y golpes de la pluma con la raqueta (diferentes tipos de golpeo, posición de la raqueta, etc.).
- Actividades con la raqueta y la pluma como protagonistas (lanzamientos a canasta, eliminatorios...).
- Elaboración de pequeñas competiciones (normas, colocación de los jugadores, tanteo).
- Juegos de pases y recepciones como forma de iniciarnos en el deporte.
- Variar diversos juegos ya conocidos por ellos incluyendo algún aspecto relacionado con el voleibol (pase, bote, tiro).
- Juegos de precisión (pases y golpes).
- Circuitos de habilidad, transportando el balón.
- Trabajo de las reglas del voleibol de forma progresiva mediante juegos.

- Realización de pequeñas competiciones por equipos.
- Ejecutar circuitos preparados para mejorar los ejercicios técnicos.
- Juegos sobre la clasificación de alimentos.
- Elaboración de un menú saludable.
- Explicación de la dieta equilibrada.
- Los grupos de alimentos.
- Las calorías.

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.