



PROGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS Y LÚDICAS DEL AULA MATINAL

Aula de Ocio

Educando, Divirtiendo, Formando y
Concienciando Desde 1999

1. ORGANIZACIÓN DEL SERVICIO

Para un correcto funcionamiento del servicio de Aula Matinal y el aprovechamiento de los recursos de los cuales se dispone (horario, espacios, materiales,...), Aula de Ocio, SL establece un trabajo diario de clase a cumplir por nuestro personal de servicios, siempre y cuando las características de cada centro lo permitan.

A continuación se indica la propuesta de organización de trabajo de Aula de Ocio, SL dividida en seis pasos a seguir durante el desarrollo del servicio de Aula Matinal:

► Entrada

Recibimiento individual de los/as niños/as por parte de un/a monitor/a mientras el/la segundo/a monitor/a estará a cargo del grupo realizando actividades que se hayan preparado para ese día.

► Desayuno saludable

En esta actividad se les facilitará la ingesta de alimentos a los/as alumnos/as que lo traigan de casa. A lo largo de esta actividad los/as monitores/as explicarán a los/as alumnos/as los alimentos más saludables para desayunar y tener energía para todo el día. La actividad conlleva: poner la mesa, normas de comportamiento en la mesa y recogida de la mesa. Haciendo hincapié en la igualdad de género a la hora de hacer estas tareas.

► Programa de actividades

Esta actividad irá en consonancia a la edad y/o discapacidad del alumnado, a la temática de la unidad didáctica y a los días festivos que le corresponda en esa semana según la Programación de Aula Matinal, realizando actividades relacionadas con los juegos de mesa, trabajo en equipo y cooperación.

► Orden y limpieza

Esta actividad irá en consonancia a la edad y/o discapacidad del alumnado, a la temática de la unidad didáctica y a los días festivos que le corresponda en esa semana según la Programación de Aula Matinal, realizando actividades relacionadas con los juegos de mesa, trabajo en equipo y cooperación.

► Traslado del alumnado

El traslado de los/as alumnos/as hasta sus respectivas aulas se va a llevar a cabo dividiendo los grupos en infantil y primaria para que cada monitor/a pueda llevarlos hasta su fila para poder así facilitar la entrada de los/as alumnos/as a su clase. En caso de que sean diferentes centros, Aula de Ocio, SL llevar a cabo distintas medidas de seguridad, como pueden ser: el uso de petos luminiscentes para los/as alumnos/as; la utilización de señales de tráfico manuales y cuerda de transporte escolar, ya que, estos objetos otorgan orden y seguridad para los/as menores/as.

► Despedida

Los/as monitores/as y los/as alumnos/as se despedirán hasta el próximo día.

2. MÉTODO Y MEDIOS AFECTOS AL SERVICIO

La metodología a trabajar en el [Aula Matinal](#) la vamos a llevar a cabo desde una perspectiva globalizadora, condicionada por las características psicoevolutivas del alumnado, en la que el aprendizaje sea producto de establecer múltiples conexiones entre los aprendizajes nuevos y los ya existentes y siempre basada en el aprendizaje basado en juegos.

La metodología será activa, lo que supone manipular, explorar, experimentar, etc.

Otro aspecto metodológico a tener en cuenta es el diseño ambiental, es decir, la disposición del espacio (distribuido por rincones educativos temáticos), los materiales, las necesidades de los/as niños/as,...

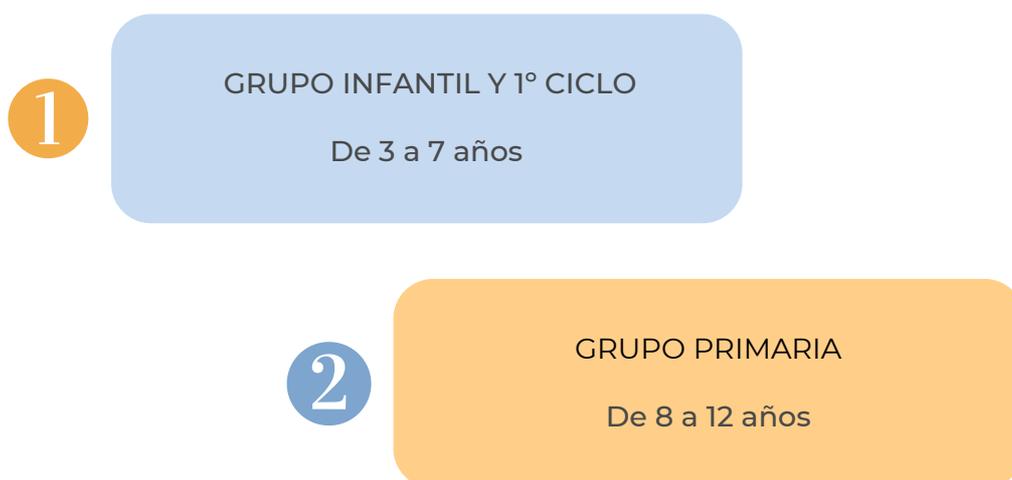
Es imprescindible dar a los/as niños un gran protagonismo, potenciando su actividad tanto física como intelectual, tanto manipulativas como reflexiva. Todas las actividades propuestas tendrán un carácter lúdico, llevando a cabo actividades que sean de juegos y aprovechando dichos juegos como herramienta para el aprendizaje de los/as alumnos/as, adaptándolos en todo momento a las diferencias individuales entre los/as alumnos/as, respondiendo a sus necesidades particulares.

Las actividades propuestas en nuestro [PROGRAMA EDUCATIVO](#) serán emprendidas por los/as niños/as en función de su ritmo y capacidades y se diseñarán estrategias de recuperación y desarrollo.

Se creará una estructura cooperativa en el aula que favorezca el proceso de socialización de los/as niños/as.

Aula de Ocio, SL propone una organización del Aula Matinal por Rincones Lúdico-Temáticos, ya que, los distintos rincones implican una metodología más creativa y flexible, en la que los/as niños/as, guiados por las propuestas de actividades de cada uno de ellos, aprendan a observar, a explorar, manipular, experimentar, descubrir, crear, en definitiva, a formarse como persona.

Estos rincones lúdicos están integrados dentro de la PROGRAMACIÓN DEL AULA MATINAL y está planificado en los tres trimestres y dividido por unidades didácticas tematizadas, dentro de los cuales hemos teniendo en cuenta, por un lado, las edades de los/as alumnos/as, diferenciando claramente dos grupos:



Y por otro lado, destacar que todas las actividades propuestas se han adaptado y diseñado para los alumnos/as con necesidades educativas especiales.

También subrayar que la empresa suministrará a todos/as los/as monitores/as que van a prestar el servicio de Aula Matinal “chalecos identificativos de Aula de Ocio, SL” y formación específica.

En cuanto a nuestra concepción de los rincones como espacios de actividad, conviene tener en cuenta que la distribución del espacio por rincones no supone una división del aula en espacios iguales, sino todo contrario, tendríamos que hablar de una distribución equitativa en función de las necesidades de cada rincón.

RINCONES EDUCATIVOS LÚDICO-TEMÁTICOS

En cuanto a nuestra concepción de los rincones como espacios de actividad, conviene tener en cuenta que la distribución del espacio por rincones no supone una división del aula en espacios iguales, sino todo contrario, tendríamos que hablar de una distribución equitativa en función de las necesidades de cada rincón.

Los Rincones Educativos Lúdico-Temáticos que proponemos son los siguientes:



RINCÓN ARTÍSTICO

Objetivos:

- Estimular la destreza y la autonomía del niño/a.
- Construir objetos representativos pertenecientes al entorno del niño/a, o a su imaginación.
- Valorar las creaciones propias y ajenas.

Contenidos:

Realización de actividades manuales relativas a los juegos trabajados, en la que se valora tanto la creatividad como el ingenio, cuya realización se convierte en un verdadero juego.

Actividades:

- Fichas relacionadas con los juegos de mesa propuestos.
- Recortables y manualidades de los personajes.
- Trabajo con la gama de colores fríos y cálidos.



RINCÓN MATEMÁTICO

Objetivos:

- Trabajar diversos conceptos y habilidades matemáticas a través del juego.
- Realizar adaptaciones y trabajos relacionados con juegos de matemáticas.
- Tomar consciencia a través del juego de la importancia de las matemáticas en todo tipo de acciones de la vida cotidiana.
- Disfrutar de las matemáticas a través de los juegos de mesa.

Contenidos:

- Juegos de mesa relacionados con conceptos y habilidades matemáticos.
- Actividades matemáticas globalizadas en edad y adaptadas según los distintos juegos de mesa propuestos.

Actividades:

- Juegos de mesa
- Cuadernillos y fichas adaptadas de los juegos para trabajo matemático.



RINCÓN LINGÜÍSTICO

Objetivos:

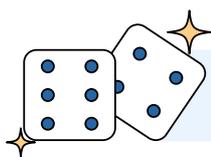
- Trabajar conceptos y habilidades lingüísticas a través de los juegos de mesa.
- Realizar adaptaciones y trabajos relacionados con la Comunicación lingüística.
- Tomar consciencia a través del juego de la importancia de la comunicación, gramática, lectura y comprensión.
- Disfrutar de los juegos de mesa relacionados con esta área curricular.

Contenidos:

- Juegos de mesa relacionados con conceptos de gramática, comprensión y vocabulario.
- Actividades globalizadas en edad y adaptadas según los distintos juegos de mesa propuestos.

Actividades:

- Juegos de mesa propuestos.
- Cuadernillo y fichas adaptadas a los juegos de mesa para trabajo lingüístico.



RINCÓN DE HABILIDAD

Objetivos:

- Trabajar diversos conceptos y habilidades matemáticas a través del juego.
- Realizar adaptaciones y trabajos relacionados con juegos de matemáticas.
- Tomar consciencia a través del juego de la importancia de las matemáticas en todo tipo de acciones de la vida cotidiana.
- Disfrutar de las matemáticas a través de los juegos de mesa.

Contenidos:

- Juegos de mesa relacionados con conceptos y habilidades matemáticos.
- Actividades matemáticas globalizadas en edad y adaptadas según los distintos juegos de mesa propuestos.

Actividades:

- Juegos de mesa
- Cuadernillos y fichas adaptadas de los juegos para trabajo matemático.



RINCÓN DE CIENCIAS

Objetivos:

- Trabajar conceptos relacionados con ciencias: animales, alimentación saludable, cuerpo humano, geografía...
- Realizar adaptaciones y trabajos relacionados con ciencias
- Disfrutar de los juegos de mesa como recurso para trabajar en equipo, fomentar el compañerismo y elaborar sus propias estrategias cotidianas.

Contenidos:

- Juegos de mesa relacionados con distintos saberes básicos de ciencias: animales, geografía, historia, hábitos saludables...
- Actividades globalizadas en edad y adaptadas según los distintos juegos de mesa propuestos.

Actividades:

- Juegos de mesa propuestos.
- Cuadernos y fichas adaptadas de los juegos de mesa a trabajar.

A) Presentación del Programa de Actividades Educativas y Lúdicas

Nuestro programa de actividades educativas y lúdicas se basa fundamentalmente en el juego para llevar a cabo el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as, ya que, con esta metodología (ABJ) pretendemos generar un ambiente dinámico, creativo y participativo que estimule a los/as participantes a adquirir conocimientos relacionados con la higiene, la alimentación, socialización y autoestima positiva, además de trabajar los distintos contenidos curriculares que se nos presentan.

Las actividades que se van a llevar a cabo en este programa, se desarrollan en un espacio educativo ideal para despertar en el niño y niña gustos e intereses propios, complementar su formación académica y un momento inmejorable para el desarrollo de actitudes de cooperación y compañerismo.

El programa lúdico-educativo tiene como base la cercanía y la comunicación fluida entre todas las partes implicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los/as alumnos/as.

B) Objetivos del Programa de Actividades Educativas y Lúdicas

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar las habilidades y las relaciones sociales del alumnado en un ambiente educativo propicio, motivador y generador de actitudes y valores positivos.
- Potenciar la autoestima del alumnado.
- Desarrollar la autonomía progresiva en la realización de las actividades cotidianas, y la capacidad de asumir iniciativas.
- Conocer las distintas posibilidades de aprovechamiento de tiempo libre, a la vez que se asumen determinados valores.
- Tomar conciencia de que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- Enseñar métodos para colaborar entre todos a crear juegos y evitar los conflictos y discriminaciones.
- Emplear de manera adecuada los recursos y materiales que se ponen a su alcance, contribuyendo a su cuidado y conservación.
- Enseñar normas de educación y convivencia en la mesa.
- Concienciar a los alumnos/as de la necesidad de un desayuno saludable que les proporcionar la energía suficiente para el resto de la mañana.
- Adquirir hábitos saludables de higiene y alimentación.
- Potenciar actitudes de integración para el comienzo de la jornada escolar.
- Facilitar la ingesta de alimentos a los/as alumnos/as que lo traigan de sus casas.
- Proporcionar a los/as padres la información necesaria al objeto de incentivar un desayuno saludable, consistente en zumos, leche con cereales, pan y fruta del tiempo.

C) Contenidos del Programa de Actividades Educativas y Lúdicas

Ejemplo de cuadro resumen del programa por trimestres

	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
TEMPORALIZACIÓN	Sept-octubre-noviembre y diciembre	Enero-febrero-marzo	Abril-mayo-junio
UNIDADES DIDÁCTICAS	Unidad 1: La vuelta: ¿Jugamos? Unidad 2: El castillo del Terror Unidad 3: Llega el otoño Unidad 4: ¡Feliz Navidad!	Unidad 5: Llega el invierno Unidad 6: Aventureros Unidad 7: Llega la Primavera	Unidad 8: Mundo jurásico Unidad 9: Animales curiosos Unidad 10: Llega el verano
TEMÁTICAS	Hábitos saludables Halloween Jugamos en equipo Socialización y autoestima Cuentos infantiles	Hábitos saludables Mascotas Jugamos en equipo Socialización y autoestima Aventuras Club A	Hábitos saludables Somos espías Jugamos en equipo Socialización y autoestima Juegos cooperativos
RINCONES LÚDICOS	Rincón Artístico Rincón matemático Rincón lingüístico Rincón de habilidad Rincón de ciencias	Rincón Artístico Rincón matemático Rincón lingüístico Rincón de habilidad Rincón de ciencias	Rincón Artístico Rincón matemático Rincón lingüístico Rincón de habilidad Rincón de ciencias
ACTIVIDADES Y DINÁMICAS	Día de la Constitución Día de la Discapacidad Día de las Naciones Unidas Navidad Día mundial de la Alimentación Día Mundial de la Infancia Halloween Dinámicas con juegos de mesa Actividades con juegos de mesa	Día de la Paz Día de Andalucía Día de la Mujer Trabajadora Carnaval Día Mundial del Agua Día del Padre Dinámicas con juegos de mesa Actividades con juegos de mesa	Día del Medio Ambiente Día del Libro Día de la Madre Dinámicas con juegos de mesa Actividades con juegos de mesa

El programa lúdico-educativo está diseñado para hacer más amena la estancia de los/as alumnos/as en el Aula Matinal, diferenciándola en la medida de lo posible de la jornada escolar lectiva, a través de una serie actividades lúdicas-educativas basadas en juegos de mesa, como son: los rincones educativos lúdico-temáticos, actividades puntuales sobre días festivos, desayuno saludable, atención a la diversidad, educación para la ciudadanía, etc....

Este programa integra unidades didácticas a realizar durante los tres trimestres del curso escolar. El desarrollo de estas unidades se llevará a cabo en los distintos rincones educativos. Aparte de las unidades didácticas elaboradas en el programa y acorde con los días festivos de cada trimestre, se realizarán actividades puntuales basadas en la temática correspondientes al día en cuestión. Dentro de cada unidad didáctica, se trabajarán siempre los siguientes temas socioeducativos: hábitos saludables de higiene y alimentación, socialización y autoestima positiva y juegos cooperativos y tradicionales.

También se prestará especial atención a los siguientes contenidos transversales:

- Educación para la igualdad de oportunidades entre sexos
- Educación para la salud
- Educación para la paz
- Educación Ambiental
- Educación del Consumidor

ANEXOS

DINÁMICA PARA CONOCER Y APRENDER UN JUEGO DE MESA EN CLASE

A la hora de trabajar un juego de mesa en clase debemos tener en cuenta una serie de factores tales como la edad del alumnado, el tipo de juego al que se refiere, la temática, los agrupamientos y por supuesto el trabajo en grupo.

Una vez que tengamos claro qué juego o juegos son los elegidos para su trabajo, antes de comenzar la actividad, debemos seguir unas pautas sencillas para conocer el juego/s:

- 1 Presentaremos el juego mostrando embalaje, caja, dibujos, y leyendo sinopsis, con el fin de conocerlo visualmente.
- 2 Visualizaremos un vídeo corto explicativo en gran grupo de cómo se juega varias veces (también pueden visualizarse varios vídeos)
- 3 Pondremos en común las ideas principales del juego: componentes, tipo de juego, número de jugadores, cómo se juega...
- 4 Resolveremos dudas y volveremos a visualizar vídeo en caso de que fuese necesario.
- 5 Una vez establecidos los agrupamientos, comenzaremos a palpar y conocer de cerca los componentes.
- 6 Estableceremos algunas pautas para jugar tales como jugar por parejas (de forma que estén equilibrados por edades, capacidades cognitivas, alumnos con NEE...).
- 7 Comenzaremos a jugar respetando: turnos de juego, decisiones de jugadores en el juego, cooperación...

Una vez conocemos la mecánica de los juegos (en general suelen ser juegos con mecánicas sencillas y fáciles de entender), se podrán establecer diferentes grupos usando los rincones anteriormente mencionados.

A partir de ahí, empezamos a trabajar diversas actividades creativas relacionadas con los juegos.

Esta dinámica la llevaremos a cabo siempre que tengamos que conocer un nuevo juego de mesa.

Debemos tener en cuenta una serie de premisas fundamentales a la hora de trabajar juegos de mesa con alumnos y alumnas de diferentes edades:

- Es imprescindible realizar agrupamientos heterogéneos y compensados en edades, de tal forma que puedan jugar juntos niños y niñas de diferentes edades. Esto será de un valor muy alto, debido a que el aprendizaje se multiplica.
- Dentro de los agrupamientos podemos establecer unos roles de equipo: coordinador, secretario, controlador... donde todos se sientan útiles y puedan rotar en los cargos.
- Para jugar hay que hablar, hay que reírse, hay que moverse, siempre desde el respeto. No pretendamos estar en silencio.

JUEGOS POR RINCONES



RINCÓN ARTÍSTICO

Este rincón estará más basado en actividades propias artísticas relacionadas con juegos ya trabajados. No obstante, podemos destacar los títulos:

Huggies, Castillo del Terror, Mascotas, Cakes o Princesas Dragón, Willy el robot, Arcoíris musical, Noche de zombis.



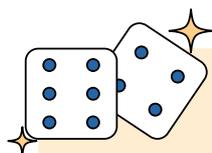
RINCÓN MATEMÁTICO

Destacamos los títulos: Jeff el grumete, Renata la Pirata, Willy el robot, Dani el panadero, Hungry Shark, Spy Code, Castillo del Terror, 10 lobitos.



RINCÓN LINGÜÍSTICO

Destacamos los títulos: Bob el explorador, Luca el escritor, Blurp el extraterrestre, Storytelling, Story Colors, Princesas Dragón, Buscapistas, Futbolísimos, Dingo, El colegio encantado



RINCÓN DE HABILIDAD

Destacamos los títulos: Cakes, Looping, Cheese, Utopia, Huggies, Palomar, Solos en Casa, Mascotas, Chuches, Emotio, Baby race, Noche de zombis



RINCÓN DE CIENCIAS

Destacamos los títulos: Ardillas del bosque, Babydino, Mascotas, Rainbow, Hungry Shark, Storytelling.