

Diviértete Extremadura 2020

Grupo de 9 a 12 años.



ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL GRUPO DE EDAD.	3
<i>Desarrollo Psicológico:</i>	5
<i>Desarrollo social</i>	6
<i>Indicaciones a tener en cuenta:</i>	7
PLANIFICACIÓN SEMANAL.	8
<i>Semana 1. Historia.</i>	9
Actividades semana 1	10
Relación de materiales	18
<i>Semana 2. Naturaleza.</i>	19
Actividades semana 2.	20
Relación de materiales	38
Actividades alternativas	40
<i>Semana 3: Patrimonio.</i>	42
Actividades semana 3	43
Relación de materiales	50
Actividades alternativas	51
<i>Semana 4: Cultura.</i>	54
Actividades semana 4.	55
Relación de materiales.	66
Actividades alternativas	67
<i>Semana 5: Personalidades.</i>	68
Actividades semana 5.	69
Relación de materiales.	80
<i>Semana 6: fiestas y tradiciones.</i>	81
Actividades semana 6.	82
Relación de materiales.	96
<i>Semana 7: Actividades transversales.</i>	97
Actividades semana 7.	98
Relación de materiales.	107
Actividades alternativas.	108
<i>Semana 8: varios.</i>	110
Actividades semana 8.	111
Relación de materiales.	124
DINÁMICAS Y JUEGOS PARA EL MOMENTO LUDOTECA	125
ENLACES Y RECURSOS	139

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL GRUPO DE EDAD.

En este grupo de edad vamos a trabajar con niños y niñas de 9 a 12 años.

Si tenemos en cuenta las etapas del desarrollo evolutivo, es en esta etapa del desarrollo intelectual cuando el niño/a poco a poco, irá siendo capaz de razonar y comprender objetivamente dentro de los límites de lo concreto. Conforme vaya avanzando la etapa irá siendo capaz de abstraer y al final de la misma será posible que el niño/a utilice una inteligencia basada en la lógica abstracta. El pensamiento intuitivo y subjetivo de la época anterior va dejando hueco al pensamiento lógico.

En esta etapa aumenta la capacidad de razonar. Muchos autores han coincidido en denominar a esta etapa la «**edad de la razón**».

Aparece cierto espíritu crítico y un sentimiento de certeza ante la percepción de la existencia de «lo imposible» o de «lo contradictorio»; El niño/a empieza a ser capaz de entrar en mayor contacto con la realidad y de reflexionar.

Esta mayor aceptación de la realidad trae como consecuencia una mayor tolerancia a la frustración.

Los niño/as de estas edades sienten la necesidad de ser reconocidos como personas, tanto dentro de la familia, como el ámbito escolar y de amigos. Hacerse un lugar entre los otros les permite a su vez descubrirse a sí mismos.

A lo largo de esta etapa el niño/a empezará a sentirse más dueño de sí mismo. Esto favorece el progresivo distanciamiento de sus padres/madres. La capacidad del niño/a de dar paso al razonamiento, reemplazando a la intuición, se debe a la aparición, de la reversibilidad del pensamiento como demostró Piaget.

En torno a los nueve años el niño/a se encuentra ubicado en un mundo material en el que los objetos ocupan un lugar determinado y los cambios están sometidos a unas estructuras temporales comunes a todos. El mundo material se halla completamente constituido; la persona es un objeto más de ese mundo material, pero con la peculiaridad de conocer el mundo que lo rodea.

Estos avances del niño/a se manifiestan también en una curiosidad e interés insaciables. Le interesa todo y se siente atraído por todo lo que el mundo le va ofreciendo. Esto le lleva guardar gran cantidad de objetos diversos. Sus bolsillos se convierten en un verdadero cofre de tesoros. El sentido del tiempo se empieza a tornar más práctico y detallado.

El niño/a empieza a estar especialmente interesado en el espacio como elemento que le brinda su lugar en el mundo.

Entre los nueve y los 11 años, la inteligencia llega al perfeccionamiento de las operaciones concretas. Empieza a ser capaz de razonar no ya sobre los objetos y sus relaciones, sino sobre las propias relaciones entre sí. Es la aparición de la lógica formal o abstracta. Esto posibilita un razonamiento a partir de hipótesis, no a partir de hechos concretos, sin necesidad de recurrir a la experiencia. La mayor organización del pensamiento le permite establecer clasificaciones, distinguiendo las semejanzas y las diferencias.

Desarrollo Psicológico:

En cuanto al desarrollo físico, a partir de este momento, los niño/as ya no pegan esos “estirones” en cuanto a la talla y el peso propios de la etapa anterior y se desarrollarán a un ritmo más regular. Hacia los 10 años de edad, las niñas entran en la fase de la pre-pubertad. Empezarán los profundos cambios físicos que transformarán a la niña en mujer. Los niños entran en pre-pubertad algo más tarde que las niñas, hacia los 12 años. En ambos casos, es importante una preparación mental ante tantos cambios. En esta etapa, tanto los niños y a las niñas, van a invertir la mayor parte de su energía a realizar dos actividades fundamentales para su desarrollo: el juego y el aprendizaje escolar. Es importante que respetemos e incluso favorezcamos esta prioridad. Como en la anterior, también en esta etapa del desarrollo la actividad lúdica, el juego, sigue siendo “la actividad fundamental de los niños y niñas”.

El juego ofrece la posibilidad de ampliar tanto las capacidades físicas como las intelectuales. Tanto su actividad con el cuerpo como los juegos van variando según la edad.

En esta etapa, el niño y la niña van siendo capaces de controlar su impulsividad, pueden detener la acción y esto hace que aumente la capacidad de pensar y de descubrirse a sí mismos. Se potencia la reflexión y la imaginación. Dejarán de ser tan egocéntricos y progresivamente abandonan la subjetividad que caracterizaba la etapa anterior. Esto provoca en el niño/a momentos de cierta ambivalencia y confusión. En algunos momentos quiere ser mayor y en otros su comportamiento correspondería más al de un bebé. Presenta labilidad emocional, y el paso del amor al odio se produce en cuestión de segundos.

Conforme avanza la etapa el niño/a se abre a un mundo de obligaciones y deberes que tendrá que aprender a cumplir y a respetar. Intentará lograr un equilibrio entre sus deseos y las prohibiciones.

Como preámbulo de la adolescencia que está por llegar, en la última fase de esta etapa, aparece un fuerte deseo de preservar su intimidad.

El niño/a siente la necesidad de estar solo y puede mostrarse tímido.

Será en esta etapa cuando el niño/a aprenda a expresar con palabras lo que desea y siente, esto le facilita la comunicación verbal y emocional y los vínculos con los otros. Sin embargo, en la última parte de este periodo, se acentúa el control de sus sentimientos y emociones, no siente la necesidad de exteriorizarlos para vivirlos. Ya no expresa espontánea e ingenuamente todo lo que le sucede. Evita dar libre curso a sus emociones, sintiendo que éstas solo le conciernen a él.

Se enriquece la capacidad de fantasear y soñar despierto. Este control emocional culmina aproximadamente en el decimoprimer año. Pueden apreciarse, además, pruebas de inesperada sensibilidad, de tacto o de pudor que revelan una notable toma de conciencia respecto de los sentimientos de los demás. El interés por los temas sexuales sigue presente, aunque en estos momentos se trata de una curiosidad más intelectual más que de una búsqueda de placer.

Desarrollo social

Pasará a ser prioritaria su vida social, caracterizada por la importancia primordial de los iguales. El niño/a por una parte necesita independizarse de los adultos y por otra llama la atención de sus iguales. Para ello se hace el interesante e intenta llamar su atención, pero también va a tratar de imponerse. Va a existir una relación de amigos-rivales.

La **autoestima** del niño se pone en juego.

La relación con los compañeros varía conforme el niño/a va creciendo. Es hacia los nueve o diez años cuando el grupo toma otras características; se vuelve más homogéneo y estable. A esta edad también se pasa a tener en cuenta la selección según el sexo. A finales de esta etapa aparece el respeto por el otro y la honestidad. El niño/a se empieza a iniciar en la cooperación y es solidario con el resto de los componentes del grupo.

Es entonces cuando el niño/a empieza a descubrir la justicia y la igualdad. Descubre el acuerdo entre iguales. Cobra importancia la lealtad al grupo de pertenecía.

Al niño/a lo que más le preocupa es que el resto de iguales le acepte, por encima de la aprobación incluso de los padres/madres o del resultado escolar.

Según afirma Piaget el niño/a pasa a oscilar de una moral de respeto y de sumisión al adulto a otra moral de respeto mutua, que alcanzará su desarrollo a medida que se vaya consolidando el grupo.

En el grupo irá aprendiendo poco a poco a defender sus derechos.

Es muy importante en esta nueva etapa lo que se denomina «el apoyo mutuo», la complicidad y la compenetración con los demás para conseguir alcanzar los mismos objetivos.

El Programa puede representar el espacio donde el niño/a aprende e incorpora las reglas fundamentales de convivencia. Es importante que el monitor/a esté pendiente y contribuya a esta adquisición.

El juego es una actividad para el niño/a, además de placentera, necesaria para su desarrollo intelectual, afectivo, emocional y relacional. El juego espontáneo favorece la maduración y el pensamiento creativo. Después de los diez u once años, tras haber estado en grupos unisexuales, los niños/as por un lado y las niñas por otro, tenderán de nuevo a reunirse; las experiencias amorosas sustituirán paulatinamente a sus juegos con juguetes. Desprenderse de los juguetes supone para el niño/a una situación de duelo, de pérdida de algo que ha dado significado a toda su evolución y a su vida anterior.

Entre los nueve y los doce años se generan muchos hábitos y aficiones; los niños/as están abriéndose al mundo, conociendo posibilidades y adquiriendo autonomía de movimientos.

Se intensifica el gusto por la lucha, las carreras, el fútbol, el baloncesto, el escondite, los juegos de manos... Suele aparecer la preferencia por ciertos juegos en el cuarto oscuro. Esto viene motivado porque hay una mayor definición de las capacidades genitales y se hace posible la utilización de dichos órganos.

La televisión y los videojuegos son unas de las diversiones preferidas por muchos de ellos/as. El juego, el deporte, la pintura, la música, las aficiones, la lectura, etc., permiten y

estimulan el desarrollo físico y el equilibrio psíquico, así como la posibilidad de expresar variados sentimientos y fortalecer la voluntad y el espíritu de sacrificio.

Indicaciones a tener en cuenta:

- Debemos fomentar su propio sentido de lo correcto y lo incorrecto con actividades que les ayuden a reflexionar sobre la presión del grupo y ser capaz de tomar decisiones individuales que no pongan en riesgo su salud.
- Promoveremos el sentido de la responsabilidad: consumo responsable, ayudar en tareas de casa...
- Desarrollaremos actividades donde se fomente el respeto hacia los demás.
- Impulsaremos el desarrollo de las habilidades y destrezas a través del juego.
- Estableceremos reglas claras de comportamiento en el campamento.
- Impulsaremos actividades donde podamos reflexionar sobre los cambios físicos y emocionales normales de la pubertad. Aceptación del cuerpo y de uno mismo.

PLANIFICACIÓN SEMANAL.











Semana 1. Historia.




Semana historia		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “Bienvenidas” Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “Yo tengo una pregunta” Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Fiesta de presentación” Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “Personalidad D”. Juegos de mesa, Guía juega y crece: Ikónikus ,	Dinámica de presentación o conocimiento: “¿Te gusta tu vecina/o?” Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	El mural de la historia	La Gaceta del tiempo	El juego de la cigüeña	Actividad física/deportiva	El juego de la cigüeña
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Cuenta leyendas extremeñas	Actividad física/deportiva	El juego de la cigüeña	O te quedas o te vas	El juego de la cigüeña
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares

De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.














Actividades semana 1











“El mural de la historia”




 Áreas	Historia	 Grupo edad	9-12
 Duración	120´	 Espacio	exterior
 Materiales	Folios, tijeras, rotuladores, lápices, gomas de borrar, cartulinas, papel continuo, cinta carrocera, cinta de doble cara, pegamento, papel de celo, cinta carrocera, cinta doble cara, rotuladores permanentes.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la historia de nuestro pueblo. • Fomentar el trabajo en equipo. • Impulsar entornos de cooperación intergeneracional. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>En una pared del espacio donde realizamos las actividades, vamos a desarrollar un mural histórico sobre nuestro pueblo.</p> <p>En primer lugar trabajamos en una fase de investigación. Aquí podemos usar entrevistas a nuestros mayores, mirar en libros o internet. Se puede hacer una ficha de entrevista tipo para que la persona participante puede preguntar a sus familiares. E incluso poder copias de fotografías que tengan en casa (o hacerlas en el desarrollo de la actividad si se cuenta con los medios oportunos). También se puede invitar a la persona que ocupe la alcaldía en la población a una persona concejal para que hable de la historia de la localidad.</p> <p>Sobre la pared vamos a colocar el papel continuo con cinta carrocera. Lo podemos reforzar con dos capas de papel continuo. A continuación vamos a decorarlo con cartulinas, dibujos y fotografías en los que de manera ordenada puedan aparecer fechas y descripciones de momentos importantes en la historia de nuestro pueblo.</p> <p>Una vez finalizada la actividad, vamos a mantenerlo durante todas las semanas que duré el programa de ocio educativo y podemos invitar a personas para que lo vean y se puedan hacer una idea global de la historia del pueblo.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Conoces la historia de tu pueblo? ¿Qué más te ha sorprendido? ¿Lo que hacemos en nuestro día a día influye en la historia de nuestra localidad?		
 Variantes	Las que quiera el monitor/a		









 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	
 Evaluación	

“Cuenta leyendas extremeñas”

 Áreas	Historia – comunicación	 Grupo edad	9-12
 Duración	90´	 Espacio	exterior
 Materiales	Cartulinas, folios, libros, pelucas, disfraces.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la historia de nuestro pueblo. • Fomentar el trabajo en equipo. • Impulsar el aprendizaje de habilidades sociales. • Favorecer el desarrollo de las capacidades de expresión oral y comunicación. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Es una actividad de cuentacuentos al uso, pero vamos a utilizar leyendas de Extremadura y va a ser el alumnado quien va a dramatizar el texto.</p> <p>Vamos a dividir por parejas o tríos y cada grupo va a elegir una leyenda a dramatizar. El monitorado deberá realizar un ejemplo previamente y dispones de distintas leyendas para que las personas participantes puedan elegir.</p> <p>http://www.extremaduramisteriosa.com/leyendas</p> <p>https://issuu.com/bibliotecavirtualextremena/docs/275_albumcuentos</p> <p>Los equipos participantes van a elegir una leyenda que le deberá facilitar en folios el monitor/a y va a preparársela para interpretar. Podrá utilizar atrezo e incluso escenificar varios personajes. La idea es que sea una lectura dramatizada al resto del grupo.</p> <p>Cada grupo se subirá al “hipotético escenario” para dramatizar el texto escogido que disfrutarán sus compañeros y compañeras.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Conoces la historia de Extremadura? ¿Cómo te has sentido encima del escenario? ¿Es importante la forma de contar las historias?		
 Variantes	Las que quiera el monitor/a		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	El monitor/a debe ayudar e implicarse con el alumnado para que el trabajo sea fluido.		
 Evaluación			

"La gaceta del tiempo"			
 Áreas	Historia – comunicación	 Grupo edad	9-12
 Duración	120''	 Espacio	exterior
 Materiales	Folios, tijeras, rotuladores, lápices, gomas de borrar, cartulinas, bolígrafos, saca puntas, lápices, lápices de colores.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la historia de nuestro pueblo. • Fomentar el trabajo en equipo. • Impulsar el aprendizaje de habilidades sociales. • Favorecer el desarrollo de la expresión escrita. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>¡Es hora de leer las noticias!</p> <p>Vamos a elaborar un periódico con noticias históricas de nuestra localidad.</p> <p>Lo primero que vamos a hacer es dividir en equipos de nuestro grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redactores: son las personas que van a buscar y escribir las noticias. Hay que hacerlas como si fueran actuales, aunque pongamos las fechas reales. - Marketing: serán las encargadas de crear los anuncios. Se ofertarán productos o servicios de la época pero adaptados al lenguaje actual y acompañados de foto o dibujo. <ul style="list-style-type: none"> o Ejemplo: <i>Francisco de Zurbarán. Un retratista al alcance de muy pocos. Especialistas en óleo. ¿Quieres sorprender en el día de la madre?</i> o Ejemplo: <i>Teleleche: De la vaca a la taza. Llama al 9240291829 y contrata el 3x2. Ahora con un cucurucho de garbanzos tostados de regalo.</i> - Grafismo: son las personas encargadas de hacer dibujos, gráficos y fotografías. <p>Vamos a trabajar con tamaño de folios A4. Cuando lo tengamos todo vamos a escanearlo o fotografiarlo para que perduren en el tiempo las páginas. Podemos graparlo o usar una carpeta de clasificación para conservarlo mejor a la hora de su lectura.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Conoces la historia de tu pueblo ¿Qué función tiene un periódico? ¿Pueden los periódicos crear confusiones en función de cómo se escriban las noticias o realicen las fotos? ¿Si pasa eso, que puede hacer?</p>		
 Variantes	Las que quiera el monitor/a		

 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	Es importante que prestemos atención a errores gramaticales para que trabajemos este aspecto ya que el alumnado está redactando textos.
 Evaluación	

“El Juego de la Cigüeña”	
 Áreas	Historia
 Duración	9 horas. Dividida en varias sesiones. No necesario para el mismo grupo.
 Materiales	Cartón, pintura, pinceles, lápices, papel para plastificar...
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Acercar el patrimonio, la riqueza cultural y medio ambiental a los niños y niñas de nuestro programa de ocio educativo. • Impulsar las habilidades creativas de los y las participantes.
 Desarrollo de la actividad	<p>Creación de un juego gigante de Mesa “Juego de la Cigüeña (a modo juego de la Oca) para descubrir la localidad.</p> <p>El juego estará formado por un tablero a modo de puzzle, de 5 x 5 metros y se compondrá de 65 casillas con imágenes agrupadas en bloques: monumentos, religión, tradiciones, música, urbanismo, personajes, historia, geografía, otras... Se completa con cuatro fichas-conos, de diferentes colores, un dado gigante y 50 tarjetas de preguntas adaptadas al nivel educativo de los/as participantes.</p> <p>Todos los materiales serán creados por los participantes.</p> <p>En la primera sesión se explicará la actividad y se dividirán los participantes en pequeños grupos. Se elegirán las temáticas de las casillas a realizar y se pondrán manos a la obra con cada una de ella.</p> <p>Durante esa semana todos los días trabajaremos unas dos horas a la creación de las casillas para completar el tablero y desarrollo de las fichas. El último día, lo dedicaremos a disfrutar del Juego de la Cigüeña.</p> <p>No necesariamente tiene que ser el mismo grupo durante toda la actividad. La actividad la debe coordinar el monitorado y los recursos y trabajos elaborados por un grupo, lo puede seguir trabajando otro.</p> <p>Una vez el juego esté completo, se puede invitar a la población a que juegue e incluso guardar el recurso para que se aprovechen en otro tipo de eventos.</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Te ha resultado difícil? ¿Cómo habéis trabajado en grupo? ¿Te ha resultado interesante?</p> <p>¿Has descubierto algo nuevo de tu localidad?</p> <p>¿Cómo podemos cuidar nuestro entorno patrimonial?</p>
 Variantes	Todas las que crea oportunas el/la facilitador/a.
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia.
















Observaciones

Esta actividad genera un recurso que puede ser utilizado y perfeccionado en el tiempo, sin necesidad de que participe el mismo grupo que lo inició.



Evaluación

TE QUEDAS O TE VAS			
 Áreas	Igualdad – actividad física	 Grupo de edad	9 a 12
 Duración	90'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	No son necesarios	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Impulsar los valores de igualdad de género. • Trabajar las habilidades de coordinación, equilibrio e higiene corporal. • Fomentar entornos de coeducativos de juegos para la igualdad de género. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Una de las personas participantes se colocará en una pared o lugar de referencia dando la espalda al resto del grupo. El grupo se situará en línea a una distancia mínima de 10 metros. Desde la pared o lugar de referencia, sin mirar al grupo, dirá en voz alta la siguiente frase. “Te quedas o te vas, volverás a atrás”. La persona que alza la voz – la que está de espalda al grupo- se girará y a toda persona que pille en movimiento tendrá que volver a la línea de salida. Para no volver, las personas del grupo deben permanecer inmóviles mientras son observadas por la persona que se ha girado.</p> <p>Ganará la persona que toque a quién canta la frase o la pared donde puede estar situada. El proceso de alzar la voz y girarse se repite hasta que haya alguna persona ganadora. Esta será la que le toque decir la frase y observar a toda persona que se mueva.</p> <p>La mecánica del juego se repetirá varias veces durante el tiempo necesario para que varias personas del grupo pasen por la figura de la persona que alza la voz.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Quiénes han ganado? ¿El sexo importa? ¿Solemos incluir a personas de otros géneros en nuestros hobbies?		
 Variantes	Las que el monitoreado considere.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución con la distancia de seguridad. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

Relación de materiales

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Bolígrafos	10	Si	
2	Cartulinas A3	25	Si	Varios colores
3	Cartulinas A4	30	Si	Varios colores
4	Cinta Carrocera	1	Si	
5	Cinta de Doble Cara	1	Si	
6	Folios	2	Si	Paquete 100
7	Gomas de Borrarr	10	Si	
8	Lápices	15	Si	
9	Lápices de colores	4	Si	Paquete 32
10	Papel continuo	1	Si	50 metros
11	Papel plastificar	15	Si	
12	Pinceles	15	No	
13	Rotuladores colores	4	Si	Paquete de 24
14	Rotuladores permanentes	10	Si	
15	Sillas	15	No	
16	Tempera varios colores	15	si	botes 500ml
17	Tijeras	15	No	









NOTA: Las actividades o dinámicas relacionadas con el momento ludoteca se pueden encontrar al final de este documento.




Semana 2. Naturaleza.









Semana naturaleza		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “Cadena de nombres”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “La telaraña”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Terremoto”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “Bingo” Juegos de mesa Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “Si yo fuera”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Huerto Ecológico	Senderos interpretativos de la naturaleza.	La importancia del reciclaje del plástico	Explorando el medio – yincana.	Orientación en el entorno.
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Actividad física/deportiva	Eco bolsa	Elaboración papel Reciclado	Elaboración de libreta japonesa con papel reciclado	Actividad física/deportiva
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos.	juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos	juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos	juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos

De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.

Actividades semana 2.

"Huerto ecológico"			
 Áreas	Naturaleza - ODS	 Grupo edad	9-12
 Duración	120'	 Espacio	exterior
 Materiales	Botellas plástico recicladas, tijeras, semilleros de plástico o cartón, tierra compost , cuerda, cucharillas pequeña de plástico, bolsas basura biodegradables, surtido de sobres de semillas, plantones, libreta A5 cuadriculas, lápices, gomas, piedras pequeñas, cartulinas colores A4, palillos de brocheta, bote pulverizador, pegamento en barra, rollo servilletas de papel	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre el consumo local y la autoproducción de productos ecológicos. • Fomentar el trabajo en equipos y entornos cooperativos. • Aprender e identificar los procesos de siembra a la hora de realizar un huerto ecológico. • Poner en valor los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a desarrollar un huerto urbano aprovechando nuestro entorno con botellas de agua o aceite de plástico reciclado.</p> <p>El monitor debe explicar un calendario de siembra según la estación del año, y una introducción desde la preparación del terreno, plantación, cuidados y recolección. Si queremos plantar algo fuera de temporada, puede que no encontremos los plantones en los viveros ya que no es la fecha adecuada, pero para ello nosotros haremos un semillero. Se pueden poner vídeos a los y las participantes o preparar una guía previa.</p> <p>Cogeremos un semillero de plástico o cartón, lo llenamos de tierra compost hasta que falten 3 dedos de la parte superior, lo regamos con agua sin encharcar la tierra y cogeremos por ejemplo un tomate, este debe estar maduro, lo partimos por la mitad y con una cucharilla pequeña le sacamos las pepitas, las cuales pondremos 4 o 5 encima de la tierra y la cubrimos con una pequeña capa fina de tierra y la pulverizamos con agua. Cogemos una servilleta de papel y la cortamos</p>		

	<p>igual que la parte de arriba del semillero y la dejamos puesta encima y volvemos a pulverizar con agua. Una vez hecho esto ahora toca esperar, pero para que crezca más rápido introducimos el semillero en una bolsa de basura para que mantenga la humedad y no le dé la luz solar. Si en el semillero hemos plantando varios tipos de semillas para identificarlas haremos con palitos de brocheta y cartulinas el cartel de identificación poniendo el nombre de lo plantado para cada parte del semillero. Si encontramos plantones, toca preparar jardineras para plantar directamente la planta, hay que saber que vamos a plantar para adecuar el recipiente a sus características. Si por ejemplo vamos a sembrar tomatera, cogeremos una botella de 5 litros reciclada, la ponemos de pie y la cortamos $\frac{3}{4}$ partes, le hacemos unos agujeros en la parte inferior y le ponemos una capa fina de piedras para facilitar el drenaje. Echamos tierra compost hasta llegar 3 dedos de la superficie del recipiente, la regamos sin encharcar e introducimos una palito girando de derecha a izquierda y al revés con el fin de hacer un agujero para coger el plantón e introducirlo en ese agujero, luego prensaremos la tierra con la mano y pulverizamos a gua para que las raíces no queden sueltas y volveremos a pulverizar. Todos los días hay que cuidarlo para así recoger un tomate ecológico.</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Qué son los productos ecológicos? ¿Cómo consumimos? ¿Qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible?</p>
 Variantes	<p>La actividad se enriquece si podemos realizar la actividad en una zona de tierra donde poder sembrar para crear un huerto permanente.</p>
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia.
 Observaciones	<p>Una vez realizado el taller se debe seguir con el cuidado para recoger el producto. En internet hay multitud de recursos y tutoriales.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=H5oNF40cpgE</p>
 Evaluación	

Sendero Interpretativo en la Naturaleza				
 Áreas	Naturaleza – trabajo en equipo		 Grupo de edad	9-12
 Duración	120' – 210'	 Espacio:	Exterior. Itinerario por el pueblo, senderos, caminos u otras áreas.	
 Materiales	Folios A3, prismáticos (opcional), lápices de colores, botes pequeños con tapa, tela de saco para saquitos de olor. Cuerda de cáñamo o pita. Puntero laser (opcional), Ordenador portátil (opcional). Mapas topográficos de la zona (fotocopia), Brújulas, Móvil con apps descargadas: Kamoot (app de senderismo que permite tomar imágenes y crear puntos de interés, se puede descargar imagen del itinerario), app brújula, app para medir distancias en pasos o km)		 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los naturales significativos de nuestro entorno • Aprender a identificar algunos rasgos específicos de nuestra localidad respecto de sus características naturales; Fauna, flora, accidentes geográficos, geología... • Diseñar un itinerario interpretativo de nuestros recursos naturales del entorno. • Poder diseñar el itinerario para el grupo u otros grupos durante este verano 			
 Desarrollo de la actividad	<p>Un sendero interpretativo de la naturaleza consiste en un recorrido prefijado a realizar en un lugar con determinadas características ambientales. El itinerario se puede encontrar en el medio natural, rural o urbano, y su utilización puede estar vinculada a otros servicios, tales como centros de visitantes en parques, centros de interpretación de la naturaleza, lugares de interés natural, zonas de avistamiento de animales, zonas CEPA, etc. En este caso podemos usar los parques y jardines de la localidad si los tiene en una ciudad o núcleo urbano más grande. Si es un pueblo más pequeño buscar elementos de la naturaleza en los alrededores del pueblo que sean significativos.</p> <p>Normalmente, los senderos interpretativos forman parte de una red de equipamientos educativo-recreativos de espacios naturales protegidos o de centros de conservación del medio natural. En este caso podemos realizar nuestro sendero que de valor a las características naturales de nuestra localidad o entorno.</p> <p>No se puede basar exclusivamente el método en una secuencia a seguir; y estas sendas carecen de marcas y señalizaciones, a diferencia de los itinerarios de los organismos oficiales. Se orientarán en la realización de un mapa, por accidentes naturales que determinen las paradas puntuales, sitios de interés de fauna y flora (zonas CEPA para avistamiento de aves, tipo de vegetación o cultivo autóctono de la zona)</p> <p>Las secuencias, las distancias y las características generales del sendero son sólo aspectos a tener en cuenta, lo mismo que el grado de sofisticación de los medios a utilizar. Todo itinerario interpretativo debe tener sólo un tema, de forma que los usuarios aprovechen mejor la actividad, centrando su atención en un aspecto que puedan interiorizar y que sirva de hilo conductor de los contenidos del mensaje. En este caso, nuestro itinerario se basará en identificar aspectos de la flora, fauna o geología del entorno.</p>			

En el diseño de los componentes físicos del itinerario, es deseable elegir unas variables que incrementen la preferencia y la aceptación de los elementos estéticos por parte del participante: miradores, colinas, zonas elevadas del terreno que nos dan perspectiva del entorno, elementos naturales destacables (cascadas, arroyos, árboles centenarios, zonas de anidación de aves, cañadas reales)

El trazado podría contener ciertos puntos de misterio, queriendo indicar con ello, por ejemplo, la inclusión de curvas u obstáculos visuales que impidan percibir lo que queda del recorrido.

El monitor es un elemento pasivo durante la realización de la senda y sólo en determinadas ocasiones intervendrá conduciendo u orientando, dando pautas de una visión general y con criterio. Para ello será bueno preparar y buscar material bibliográfico de las características naturales del entorno, bien por internet o buscando bibliografía de la localidad. En caso de no contar con ordenador ni internet proporcionas algún material impreso a las personas participantes para que trabajen desde ahí. Se puede usar la Wikipedia para ver las características naturales del pueblo y entorno. Se pueden hacer dinámicas como el reconocimiento de olores por parte de la persona dinamizadora utilizando saquitos de olor (creados con telas y flores, hiervas autóctonas) o utilizando pequeños botes con tapa para identificar olores del lugar (tierra mojada, heno, fruta) y poder identificar lugares según ese aroma.

Para el desarrollo plástico del itinerario sería aconsejable disponer de mapas topográficos sencillos de la zona, se pueden buscar en internet en imprimirlos previamente.

https://m.fomento.gob.es/MFOM/LANG_CASTELLANO/DIRECCIONES_GENERALES/INSTITUTO_GEOGRAFICO/CARTOGRAFIA/

<http://centrodedescargas.cnig.es/CentroDescargas/#>

También se puede desarrollar el itinerario de manera virtual con una aplicación para móvil de rutas senderistas como p. ej: Kamoot. Esta permite incluir fotos de puntos interesantes del terreno además de dar distancias del mismo que se ha recorrido y otras estadísticas, como elevación del terreno, pendientes, etc. Previamente se puede diseñar en papel por las personas participantes el sendero y los puntos de interés a resaltar en el recorrido.

Para planificar un itinerario interpretativo es conveniente tener en cuenta los siguientes puntos:






1. Que exista una materia y unos contenidos interesantes en el área.
2. Que el área sea accesible.
3. Que sea factible y pertinente realizar interpretación con los elementos del lugar.














Etapas necesarias para el desarrollo de un itinerario:

1. Elegir un área adecuada para emplazar el itinerario
2. Inventariar los recursos del lugar y comunicarlos al grupo con antelación para que éste sea capaz de cubrir los objetivos que hemos señalado
3. Longitud del recorrido y selección de rasgos con potencial interpretativo














Una vez determinado el lugar, comenzar a trabajar el posible tema.





- Verificar los puntos de interés con respecto a ese tema.



	<ul style="list-style-type: none"> • Considerar el tiempo del que disponen los visitantes para decidir la longitud del recorrido: el óptimo oscila ente 400 m a 2.000 m. Considerar atajos que acorten el recorrido. • Elegir los rasgos interpretativos que cubran suficientemente el tema: No más de 15 por kilómetro. • Elegir sólo los más interesantes. • Agrupar los rasgos (las paradas) hacia el inicio y distanciarlos hacia el final (el interés es mayor al iniciar el recorrido). • Tener en cuenta la permanencia o estacionalidad de los rasgos. • Considerar rasgos diseñados especialmente (cajas para oler, reconstrucciones) <p>Diseño del itinerario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Levantar mapas del recurso interpretativo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sitios históricos. ◦ Concentraciones de fauna. ◦ Cambios en la vegetación. ◦ Rasgos topográficos sobresalientes. ◦ Realizar un mapa base para ensayar trazados del recorrido. • Dimensiones del sendero: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Longitud (mínima 400m, máxima 3.000m). ◦ Ancho (si es en el campo, un firme transitable de un metro o más de ancho). ◦ Pendiente (no más del 15% sin peldaños). • Trazado del sendero: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Considerar un circuito que termine cerca del inicio. ◦ Curvas u obstáculos atractivos. ◦ Abarcar varios biotopos o ambientes. ◦ Tener en cuenta atajos. • Circuitos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Único. ◦ En "8". ◦ Circuito central con varios atajos. • Plan del itinerario: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mapa con el trazado y los rasgos a interpretar. ◦ Etapas para su construcción.
 <p>Para reflexionar con el grupo</p>	
 <p>Variantes</p>	<p>Se pueden hacer rutas sobre otros temas en la localidad. Se puede adaptar el mismo tipo de actividad para un bloque de cultura, patrimonio histórico, personalidades, etc.</p>
 <p>Indicaciones COVID</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución traspaso de materiales. • Mantener distancias
 <p>Observaciones</p>	<p>A parte del diseño del itinerario sería deseable poder realizar alguno de los que se diseñen para que tengan una experiencia y modifiquen aquellas cosas que vayan encontrando.</p>
 <p>Evaluación</p>	






"Diseña tu ecobolsa"			
 Áreas	Naturaleza-ODS	 Grupo edad	9-12
 Duración	90'	 Espacio	Interior/externo
 Materiales	Folios, rotuladores para textil, pinzas, tablillas de madera o cartón para apoyar, lápices, gomas de borrar, calca, bolsas de tela, pizas de tender.	 Agrupación	Gran grupo/trabajo individual.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre los Objetivos de Desarrollo. • Impulsar prácticas de reutilización. • Favorecer la creatividad. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a diseñar nuestra propia bolsa reutilizable para ir a la compra o transportar objetos. Previamente vamos a sensibilizar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de una pequeña dinámica o con una pequeña charla.</p> <p>Ponemos el foco en el uso masivo de plástico y los peligros que conlleva. Por eso vamos a diseñar nuestra propia bolsa.</p> <p>Sobre un folio se diseña un dibujo versado en los ODS o sobre Extremadura. Este dibujo lo vamos a calcar a posteriori en la bolsa de tela usando las tablillas, la calca y las pinzas. Una vez que lo tengamos calcado en la bolsa, vamos a darle color con los rotuladores para textil.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Se abre el debate sobre el uso de plástico y el medio ambiente. ¿Si usan mucho plástico? ¿Qué pueden hacer ellos para concienciar?		
 Variantes	<p>Los dibujos se pueden descargar de internet e imprimir previamente y llevar preparados. También podemos acompañar la actividad de una ficha didáctica de ODS.</p> <p>https://odsextremadura.es/fichas-didacticas/</p>		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	Las variantes introducidas afectan a la duración de la actividad.		
 Evaluación			














“La importancia del reciclado del plástico”

 Áreas	Naturaleza-ODS	 Grupo edad	de 9 a 12 años
 Duración	90- 120'. El tiempo será variable dependiendo del número de personas participantes.	 Espacio	Interior /exterior
 Materiales	Bolsas y botellas de plástico, cúter, cinta carroceros, tijeras, cuerda fina, pistola silicona, alambre grueso, alicates o tenazas, rotuladores.	 Agrupación	Grupos de 4 personas
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible. • Adquirir hábitos y costumbres que contribuyan a una gestión responsable de los residuos que cada día generamos. • Concienciar sobre la necesidad de cuidar y respetar el medio marino. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consiste en el desarrollo de un ecosistema marino para el que no serviremos de material reciclado, pero primero podemos realizar una charla o dinámica de sensibilización muy breve.</p> <p>De manera individual o gran grupo podemos empezar a trabajar en las figuras marinas que compondrá el ecosistema marino. Podemos hacerlo con papel continuo sobre la pared, donde vamos a colocar las animales y corales marinos que realicemos con cartulinas, goma eva..</p> <p>Ejemplos: https://www.youtube.com/watch?v=UEUgiZSwceU https://www.youtube.com/watch?v=CKh3Gc6ujTw https://www.youtube.com/watch?v=4cmkXKzLv8E</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Se elaborará una propuesta conjunta de actuaciones a realizar para combatir la contaminación de mares y océanos.		
 Variantes	Se puede hacer solo una figura creada por todo el grupo, a una escala superior, una morsa, una ballena, un delfín, etc. como indica este video, solo que es de una jirafa. https://www.youtube.com/watch?v=29a6zflxtYY		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia de seguridad. 		
 Observaciones	El monitor/a debe prestar atención al uso correcto de las herramientas para no causar accidentes y realizar aquellas acciones que requieran dificultad.		
 Evaluación			









Elaboración de papel reciclado			
 Áreas	Naturaleza - ODS	 Grupo edad	9-12 años.
 Duración	90'. Dos Jornadas para el secado del papel (se lo pueden llevar a casa)	 Espacio	Preferiblemente al aire libre
		 Agrupación	Individual y en grupos pequeños
 Materiales	<p>Agua: elemento fundamental en el proceso del reciclado.</p> <p>Papel: cualquier papel de desecho, periódicos, embalaje, cartón, papel impreso, etc. Siempre es mejor combinar varias texturas de papel.</p> <p>Batidora/varilla: para triturar los trozos de papel puede emplearse una batidora de uso doméstico. Se puede sustituir por un palo o varilla para remover el papel, en este caso importante dejar remojar el papel el día anterior.</p> <p>Recipientes: Baño o balde de plástico mayor del tamaño de la hoja de papel deseada. Cubos para la elaboración de la pulpa.</p> <p>Bastidor de madera. Tantos como grupos pequeños se formen El molde y la forma. Tan sólo se necesita unas maderas y una malla metálica o plástica con poro fino. Se puede sustituir por una gasa. El molde y la forma son unos marcos rectangulares sencillos del mismo tamaño. Se pueden usar marcos de cuadros de madera del mismo tamaño. El molde tiene una malla que lo recubre y la forma no tiene ninguna malla. Ambos constituyen un tamiz sencillo. Las medidas dependerán del tamaño del papel que se desee elaborar y tienen que ser más pequeños que los recipientes con los que se trabaja.</p>		
			
<p>Prensa: para producir una hoja de papel plana, es necesario mantenerla firmemente prensada mientras se seca. Se puede improvisar una prensa empleando dos láminas de fórmica o dos tablillas de madera forradas con film de cocina de plástico para impedir que se mojen. Encima de la prensa será necesario colocar cosas pesadas, para lo que se puede echar mano de cualquier objeto casero. Se debe poner el papel entre las maderas tapándolo con un paño de algodón. También se puede sacar el exceso de agua con un rodillo de masar pan en vez de con peso.</p> <p>Trapos: Del tamaño del bastidor para evitar que se deteriore.</p> <p>Tintes: Para colorear y crear efectos: los que se utilizan para el teñido de tejidos. Se diluyen con agua y se añaden a la pulpa de papel. Los tintes vegetales necesitan más preparación, pero son más interesantes (cáscara de cebolla, hojas de maíz, etc.) Hervir las plantas cortadas en trozos muy pequeños durante dos o tres horas. Otros materiales: para crear efectos, se añadirán todo tipo de elementos, hilo de color, lana cortada en pequeños trozos, flores secas, paja, todo tipo de semillas, especias,</p>			

	<p>pedrerías, pienso, rafia etc. Basta mezclarlos con la pulpa. Pinzas de ropa y cuerda para hacer un secadero de papel.</p>
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Valorar la importancia de la conservación de la masa forestal y de la posibilidad de recuperación de residuos sólidos, conociendo la existencia y la elaboración del papel artesanal.• Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno.• Desarrollar la motricidad fina de las manos.• Utilizar y conocer diferentes recursos tecnológicos.• Desarrollar la creatividad.• Ser capaces de trabajar en equipo, valorando el trabajo propio y el de los demás.
 Desarrollo de la actividad	<p>Papel reciclado</p> <p>Fabricación:</p> <p>Primer paso: preparar la pulpa. Se necesitan varios papeles, periódicos, revistas, papel de embalaje, cartón de huevos, etc. Al mezclar varias clases de papel, las texturas suelen ser más interesantes. No es conveniente utilizar solo hojas de periódico.</p> <p>Cortar a mano el papel en trozos muy pequeños y dejarlos cubiertos de agua por lo menos 24 horas. Aclarar el agua para eliminar los restos de tinta. Si se añade agua hirviendo, el tiempo de remojo se acorta.</p> <p>Triturar los trozos de papel con ayuda de una batidora de uso doméstico. Hacerlo en varias tandas. La pulpa estará lista cuando tenga una textura suave y cremosa. Si la pasta se espesa demasiado, añadir agua. Hay que evitar triturar durante un tiempo demasiado prolongado. Cuanto más se deshace la pulpa, más cortas son las fibras, por lo que el papel será menos resistente. Se puede triturar también gamuzas de algodón junto con el papel.</p> <p>Una vez hecha la pulpa, se vierte en un recipiente con agua y se agita suavemente para repartir toda la pulpa. Cuanto más delgada sea la pulpa, más delicada será la hoja de papel. Si la pulpa se encuentra más espesa, se añade más agua. Si es más delgada, hay que quitar agua y añadir más pulpa.</p> <p>Encajar el bastidor, el marco sin rejilla, en la parte superior. Introducir el bastidor en vertical en el recipiente y sumergirlo. Inclinar el molde hasta que quede en posición horizontal. Levantar el bastidor con cuidado, manteniendo el molde en posición horizontal. Dar una rápida sacudida de lado a lado y del frente hacia atrás. Hay que hacer este movimiento antes de que haya drenado toda el agua y la pulpa haya empezado a endurecerse. Esa acción dispersa las fibras evitando</p>






	<p>que todas ellas queden dispuestas en una misma dirección. Retirar el marco superior, cuidando de no dañar el borde del papel, y volcarlo sobre una tela de algodón. Presionarlo y dejar caer la hoja encima del paño.</p> <p>Para obtener un buen resultado, hay que dejar que el papel se seque durante el tiempo necesario. Para escurrir bien el papel conviene colocarlo en una prensa.</p> <p>Colocar una a una las hojas, separadas por una tela de algodón y entre hojas de periódicos. Cerrar la prensa. Si se carece de prensa, utilizar dos tablillas y sobre éstas colocar peso (piedras, losas, ladrillos). Para acelerar el secado, plancharlo con sumo cuidado.</p> <p>La forma más sencilla de secar el papel es colocarlo sobre una baldosa, por ejemplo, y dejar que se seque, o bien colgar la tela con el papel en una cuerda con pinzas.</p> <p>Cuando el papel esté completamente seco, separarlo del paño con una espátula o tirando despacio de un borde.</p> <p>Si queremos endurecerlo, podemos aplicar cola de conejo con una brocha una vez esté seco (se vende en granulados y se diluye calentándola lentamente en agua).</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Sencillez en el reciclado del papel frente a la elaboración de papel blanco. Importancia de los tintes usados en la impresión, Toxicidad, reciclado más limpio, ecológico.</p>
 Variantes  Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Desinfección de los materiales usados comunes, o uso de guantes. • Mantener distancia de seguridad, realizando turnos para la elaboración de cada papel por las personas participantes
 Observaciones	<p>Tutoriales de cómo hacer papel reciclado.</p> <p>Cómo hacer el bastidor: https://www.youtube.com/watch?v=VbYqhDLqRXw https://www.youtube.com/watch?v=iafXhtkcuc0</p> <p>Proceso de elaboración del papel: https://www.youtube.com/watch?v=3gJi5i5XDG4</p>
 Evaluación	

"Explorando el medio-yincana"			
 Áreas	Naturaleza-Trabajo en equipo	 Grupo edad	9-12
 Duración	120-	 Espacio	Exterior
 Materiales	Teléfono móvil, tijeras. Libreta, lápiz, goma, papel celo o carrocera.	 Agrupación	Gran grupo dividido en grupos de dos o tres.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer e identificar la flora de nuestro entorno e impulsar el respeto hacia la misma. • Fomentar el trabajo en grupo, la cooperación y socialización. • Desarrollar hábitos de ocio saludables. • Impulsar la importancia del medio natural en nuestras vidas. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a desarrollarlo una yincana en una zona verde de la localidad amplia con suficientes variedades verdes. Una vez allí vamos a dividir el gran grupo en parejas o tríos. O cada una de estas se les va a entregar una ficha con unas ítems a rellenar sobre cada planta que encuentren y le vamos a enseñar la aplicación que tienen que deben descargar en sus teléfonos móviles y utilizar para identificarlas. Vamos a usar la app <i>PlantNet Identificación de Planta</i>.</p> <p>Cada grupo pequeño tendrá una libreta, un teléfono para escanear y unas tijeras. Una vez comenzada la yincana explorarán el medio en busca de diferentes plantas que escanearán con el teléfono para identificarlas. Con las tijeras se tomará una muestra que se pegará en la libreta (se puede usar la libreta realizada anteriormente en un taller de papel reciclado) con papel de celo o cinta carrocera y se anotará el nombre y algunas características o curiosidades que podremos ver en la aplicación.</p> <p>Una vez finalizado el tiempo estipulado compartimos lo explorado y enseñamos las muestra, cómo se llaman y sus características. Para incentivar el juego podemos plantearlo al estilo "competición" a ver quién consigue más plantas diferentes.</p> <p>Todo el trabajo se puede volcar a documentos para que permanezca en el tiempo.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Por qué hay este tipo de plantas en esta localidad? ¿La conocíamos? ¿Qué nos ha sorprendido? ¿Valoramos lo que tenemos? ¿Cuidamos y respetamos la naturaleza?		
 Variantes	De algunas plantas podrán coger una hoja sin dañar la planta de otras solo fotografía, según indique el monitor/a. Este/a siempre debe acompañarles.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	Importante elegir bien la zona a desarrollar la yincana.		
 Evaluación			








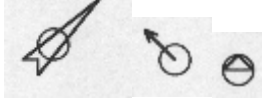
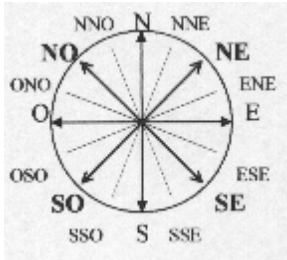
Elaboración de libretas japonesas con material reciclado


 Áreas	Naturaleza - ODS	 Grupo edad	9-12 Años
 Duración	90'	 Espacio	Aula/exterior
 Materiales	<p>Cuters</p> <p>Folios de papel reciclado A4, cartón encuadernación 2mm grosor A5, reglas pequeñas o plegaderas, cola plástica, brochas pequeñas, vasos de plástico, agua, cuerda de cáñamo de 0,2mm, cartulinas colores A5, punzones, taladro manual para hacer agujero (berbiquí), agujas grandes para coser sacos, pinzas de encuadernación o pinzas de ropa grandes, papel de regalo/colores.</p>	 Agrupación	Grupos de 3-4
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una libreta sencilla con material reciclado de otro taller • Valorar la importancia de reutilizar materiales para dar nuevos usos • Fomentar la creatividad a través de las manualidades 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Tras la elaboración de las hojas A4 de papel reciclado en otro taller anterior ahora vamos a darle un uso nuevo a ese material creado con un resultado aparente. Las libretas estilo japonés es un modo de encuaderna una libreta de manera artesanal sin necesidad de herramientas muy complicadas. Sólo se necesitan unas cuantas hojas de tamaño DIN A5 (la mitad de un folio), 2 cartones de encuadernación de tamaño DIN A5 para hacer las tapas y cuerda de cáñamo para atar las hojas.</p> <p>Primero doblar por la mitad y cortad unas tres o cuatro hojas DIN A 4 por la mitad con la ayuda de una regla como si de un cuchillo se tratase. Da igual que queden un poco irregulares eso le dará un encanto más natural a la libreta. Reservar las hojas juntas haciendo un bloque.</p> <p>Ahora prepararemos las tapas de la libreta. Para ello usaremos nuestros cartones DIN A5 de encuadernación. Podemos utilizar cualquier tipo de cartón de más o menos el mismo grosor (2-3 mm) o en su defecto una cartulina gruesa. Tomando como referencia el lado más largo marcamos una línea transversal a 2 cm del borde izquierdo que atravesase todo el cartón. A 2 mm de esta marcamos otra línea paralela. Repetimos el mismo dibujo con el otro cartón. Ahora con la ayuda de un cúter y una regla cortamos los cartones por las líneas antes dibujadas. Desechamos los restos 2 mm de ancho. En los recortes de 2 cm de ancho vamos a marcar puntos separados en 2 cm. Para que nos quede centrado empezamos a marcar el punto medio</p>		

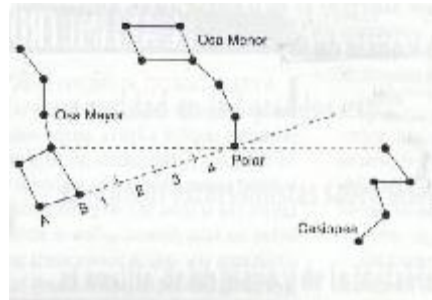
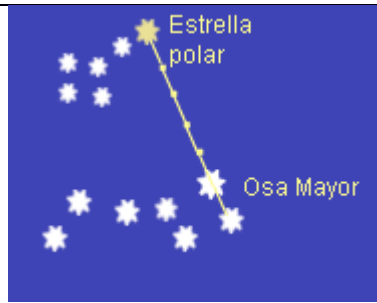
del cartón de 14,5 x 2 cm y desde ahí marcamos puntos a 2 cm de distancia (nos saldrán 7 puntos). Con la ayuda de un punzón o berbiquí abrimos unos pequeños agujeros en los puntos marcados. Ahora vamos a darle forma a nuestra tapa. Recortamos un trozo de papel de regalo (reciclado) u otro papel coloridos para forrar nuestras tapas. Debe ser al menos unos 2 cm más grande por cada borde que el cartón A5 original. Con la ayuda de una brocha aplicamos cola plástica sobre el reverso de nuestro papel de envoltorio, importante que la cola no esté muy líquida. Ponemos sobre los dos trozos de cartón recortado dejando una distancia entre ellos de 2 mm (el trozo que hemos descartado, lo podemos usar de cuña para marcar esa distancia. Presionamos suavemente sobre el cartón por toda su superficie para que se adhiera al papel. Damos vuelta al cartón y con la ayuda de una plegadera o de la propia regla frotamos suavemente sobre las arrugas que hayan surgido siempre en movimientos desde el centro hacia los bordes con cuidado de no romper el papel húmedo. Una vez bien tenso el cartón le volvemos a dar la vuelta. Recortamos en diagonal las esquinas del papel de regalo, con la ayuda de una tijera, dejando dos mm de margen con la esquina del cartón. Doblamos y pegamos hacia dentro del cartón los bordes del papel sobre nuestro cartón, repasando con la plegadera por el lateral del cartón y por los bordes que hemos metido. Para forrar la parte interna del cartón (donde quedan las dobleces, pegaremos una hoja un par de milímetros más pequeña que el tamaño de nuestra tapa. Podemos los folios de papel reciclado creados con algún estampado bonito, hojas de color claro, repasamos con la plegadera o regla para que no queden arrugas. Ya tendremos ya hecha una tapa. Con la ayuda del punzón o de una aguja de coser sacos abrimos los agujeros antes hechos. Realizamos la misma operación para la segunda tapa. Una vez hechas las tapas colocamos nuestro montón de hojas antes reservadas, colocamos sobre ellas una de las tapas enrasando al borde con la parte de los agujeros. Fijamos la tapa y las hojas con pinzas para que no se muevan. Con la ayuda de un punzón o berbiquí abrimos los agujeros en el taco de hojas. Una vez realizados los agujeros separamos las pinzas y colocamos la otra tapa asegurándonos de que coincidan los agujeros realizados y volvemos a fijar con pinzas. Ahora coseremos nuestro lomo de libreta con la cuerda. Para ello dependiendo del grosor de la cuerda de cáñamo y de los agujeros tendremos que ayudarnos de una aguja de coser sacos o no. Cortamos unos 2 metros de cuerda, Pasamos un extremo por el agujero central dejando unos centímetros de sobra del otro extremo, pasamos la aguja por el siguiente agujero hacia un lateral, luego damos un círculo sobre el mismo agujero sobre el lomo del libro y continuamos hacia el siguiente agujero. Una vez llegado al final volvemos otra vez hacia el otro extremo de la libreta realizando el cosido, volvemos del lateral

	hacia el centro y unimos los extremos de la cuerda en el centro de la libreta. Para evitar que se nos afloje le damos al nudo un punto de cola plástica. (ver tutorial de YouTube)
 Para reflexionar con el grupo	
 Variantes	
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Mantener distancia• Precaución a la hora de compartir los materiales
 Observaciones	Tutorial para hacer libretas Japonesas: https://www.youtube.com/watch?v=PWBOqMMcEh8 Realizar primero el taller de elaboración de papel reciclado.
 Evaluación	

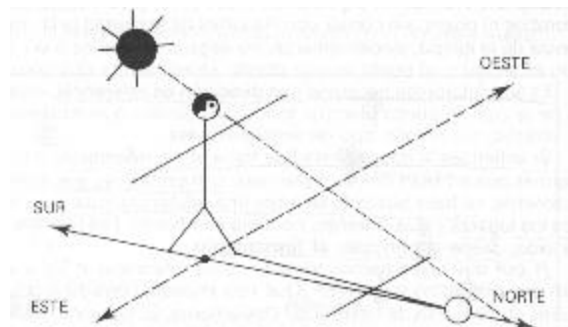
Orientación en el entorno.

 Áreas	Naturaleza	 Grupo de edad	9 a 12
 Duración	120'	 Espacio:	Al aire libre espacio natural
 Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 10 brújulas • Rollo de cuerda • Tijera • 1 metro • 10 palos 	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer nuestro entorno • Saber orientarnos en la naturaleza • Aprender el uso de la brújula 		
<p>Podemos decir que el concepto de ORIENTARSE es reconocer la situación del Norte Geográfico y, por consiguiente, la de los demás puntos cardinales. Teniendo en cuenta la definición podemos mostrar cuáles son los SÍMBOLOS más representativos del norte en los mapas. El norte en estos símbolos viene definido por la dirección que marca la flecha.</p>			
			
<p>La NOCIÓN DE DIRECCIÓN, la usamos cuando queremos explicar dónde está situado un lugar respecto a otro, y explicar en qué dirección debemos ir. ABREVIATURAS:</p>			
			
<p>N = Norte, NE = Noreste S = Sur, SE = Sureste E = Este, SO = Suroeste O = oeste, NO = noroeste</p>			
<p>DETERMINACIÓN DEL NORTE POR MÉTODOS NATURALES:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • POR LAS ESTRELLAS: La estrella polar no es la que más brilla, a pesar de algún insistente rumor al respecto. Pero resulta relativamente fácil localizarla trazando una línea recta que una las dos estrellas postreras de la Osa Mayor, en dirección a Casiopea, y estimando una distancia equivalente a cinco veces la separación entre ambas. Veremos una estrella palidita y solitaria que señala el norte geográfico con absoluta precisión. 			

 **Desarrollo de la actividad**



- **POR EL SOL:** Es cierto que el sol sale por el este y se pone por el oeste, pero dependiendo de la época del año puede ser más sureste o menos sureste. La orientación más fiable con referencia al sol la podemos hacer a mediodía, momento en el que el sol, en su cénit indica el sur durante todo el año. Conviene tener en cuenta que el sol sigue el horario solar -valga la redundancia- por lo que hay que considerar la diferencia con el horario oficial.

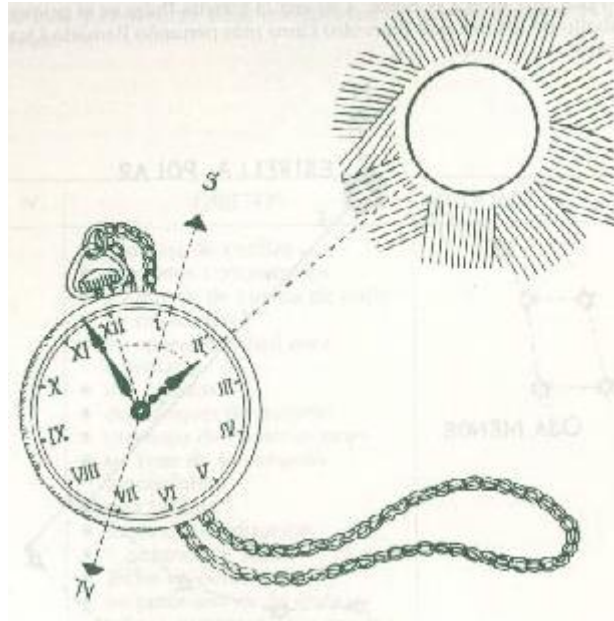


- **POR INDICIOS:** El musgo de los árboles no determina necesariamente el norte. Es cierto que el musgo tiende a crecer donde hay humedad, y el lado norte tiende a ser el más húmedo por ser el menos soleado. Pero una fuente de humedad mayor, como por ejemplo la proximidad de un arroyo por el lado oeste, propiciará que el musgo crezca mejor por ese lado. La orientación por indicios es una suma de pequeños indicadores, donde no existe un factor determinante al cien por cien. La observación constante del terreno y sus elementos nos proporciona referencias que debemos de ir tomando en cuenta: ciertas formas de vegetación - como las coníferas- buscan las laderas umbrías, en tanto que otras más frioleras, como la encina, se encuentran mejor en la solana, al sur. En general cada árbol y arbusto nos da una pista, pero recordemos que la vegetación puede haber sido modificada por el hombre. Un

indicio bastante fiable son los ventisqueros en las montañas. La nieve se conserva mejor y durante más tiempo.

POR MÉTODOS ARTIFICIALES:






- **POR EL RELOJ:** El reloj nos puede ayudar a encontrar los puntos cardinales. Comprobaremos que la aguja pequeña apunte hacia el sol, teniendo en cuenta que hay que colocar nuestro reloj en hora solar (una hora menos en invierno y dos en verano), y con una ramita dividiremos por la mitad el ángulo más pequeño formado por la manecilla pequeña, la de las horas, con la cifra de las 12 horas, quedando así señalada la dirección sur.



- **COMO ORIENTARSE CON LA SOMBRA DE UN PALO:** Clavaremos en terreno llano un palo que proyecte una sombra de 30 o 40 cm y marcamos el extremo de la sombra. Con un cordón de nuestras botas trazaremos una semicircunferencia usando como radio la longitud de dicha sombra. Ahora esperaremos el movimiento del sol. La sombra se irá haciendo más pequeña a medida que nos acercamos a las 12:00h. En el punto en el que la sombra vuelva a alcanzar la semicircunferencia pondremos una marca. Al unir las dos marcas trazaremos una línea oeste (primera marca) – este (segunda marca). En esta perpendicular se encontrarán el norte y el sur.

ACTIVIDADES Y JUEGOS DE ORIENTACIÓN CON BRÚJULA:

Para preparar un juego de orientación con pistas, primero necesitamos saber en qué tipo de terreno vamos a jugar. ¿En una casa familiar? ¿En un albergue? ¿En una finca? En segundo lugar, debemos elegir un punto de partida y sitios de referencia que nos gusten para guardar las pistas (por ejemplo, una farola, una caseta o simplemente una piedra con una forma o tamaño peculiar).









	<p>Con una libreta en la mano y habiendo elegido los puntos de nuestro recorrido, nos queda ir anotando en la libreta el recorrido usando la brújula. Un ejemplo podría ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empezar en la entrada del jardín • A 45º, avanzar 10 pasos hasta toparse con “la gran cueva” (unas rocas por ejemplo que tengan un hueco) • Desde ese punto, a 30º dar 25 pasos hasta X ... <p>Teniendo el recorrido, cada paso entre un punto y otro lo escribiremos en un trocito de papel. La idea es que los participantes empiecen con la posición inicial y la información sobre cómo llegar al primer punto. Cuando lleguen al primer punto de referencia, si es el sitio correcto, encontrarán un papelito que le lleve al siguiente y así sucesivamente. En el último punto puedes colocar algún tipo de recompensa (unas chuches o lo que consideres oportuno).</p> <p>En caso de tener a varios equipos participando, se pueden preparar distintos recorridos (uno para cada equipo) y retarles a acabarlo antes que los demás.</p> <p>Si quieres complicarlo un poco, también puedes poner pequeños acertijos en los papeles que proporcionen la información de los grados o los pasos que tienen que dar para llegar a la siguiente pista (de modo que sea un poco más complicado).</p>
 <p>Para reflexionar con el grupo</p>	<p>¿Cómo podemos sobrevivir si nos desorientamos? ¿Conocemos nuestro entorno?</p>
 <p>Variantes</p>	
 <p>Indicaciones COVID</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia.
 <p>Observaciones</p>	
 <p>Evaluación</p>	

Relación de materiales

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Aceite vegetal o glicerina ***(sustituir)	3 litros	Si	Aceite oliva, aceite girasol, aceite de semillas o glicerina para jabones
2	Agua de azahar (aroma)	100 ml	Si	
3	Agua destilada	3 litros	Si	
4	Agujas para coser sacos	15	Si	
5	Balde grande	3	Si	Mayor que tamaño a3
6	Bolsa de basura biodegradable	3	Si	Paquete 20
7	Bolsas de tela o de algodón	12	Sí	Blanca color crudo
8	Bote con tapa	10	No	Pequeño
9	Bote de especias: azafrán	1	Si	En hebras
10	Bote de especias: canela en polvo	1	Si	
11	Bote de especias: canela en rama	1	Si	
12	Bote de especias: clavo molido	1	Si	
13	Bote de especias: curry	1	Si	
14	Bote de especias: pimentón dulce	1	Si	
15	Bote de espirulina	1	Si	50 gr
16	Bote pulverizador	3	No	500ml
17	Brochas finas	15	Si	Nº 8
18	Brújulas	10	No	
19	Calcas	12	Sí	
20	Cartulinas	10	Sí	
21	Cartón de cajas	3	Si	Se puede sustituir por periódicos usados
22	Cartón encuadernación 2mm grosor	20	Si	Tamaño a5
23	Cartulinas colores surtidos a4	35 un.	Si	
24	Cinta carrocera	3	Si	Rollo mediano 20mm
25	Cola plástica	3	Si	Botes de 1 kg
26	Colador grande	1	No	
27	Compost para flores	5	Si	Saco 50 litros
28	Cubos plástico	3	No	5 litros con marca de volumen
29	Cubos de basura grandes	4	No	
30	Cucharas de plástico	10 un	Si	
31	Cucharón de metal	3	No	Para remover y verter jabón en moldes
32	Cuerda de tender ropa	3	Si	Rollo 20m
33	Cuerda fina	3	Si	Rollo 50m cáñamo
34	Cúter	15	No	Hoja ancha
35	Etiquetas para clasificar	1	Si	Paquete 100 un. Tamaño 80x40mm
36	Folios blancos a4	1	Sí	Paquetes 500

37	Gasa o cedazo	1	Si	1x1m
38	Gomas de borrar	15	Sí	
39	Guantes de goma gruesos	4 pares	Si	Talla s
40	Guantes textiles con revestimiento de goma	15	Si	Talla s
41	Hornillo**	1	No	Eléctrico o de gas (opcional)
42	Lápices de colores paquete 32 colores	3	Sí	Paquete
43	Lápices nº 2	15	Si	
44	Libretas cuadriculas	10	Si	Tamaño a5
45	Metro de costura	1	No	
46	Moldes de silicona individuales repostería formas distintas ****	60 un.	Si	Se pueden sustituir por briks usados limpios
47	Olla***	1	No	Metal o barro de al menos 4 litros (facultativo)
48	Ovillo de lana	1	Si	
49	Palillos de brochetas	1	Si	20 un.
50	Palos de madera	10		De 30 a 40 cm de largo
51	Papel de regalo	5	Si	Rollos de 1,80m
52	Papel continuo	50 m.	Sí	
53	Pegamento en barra	5	Si	Tamaño mediano
54	Piedras pequeñas para jardín +++	1	Si	Saco de 1 kg., tamaño pequeño, varios formatos
55	Pinzas de tender ropa	1	Si	100 un.
56	Pinzas para papel	15	Si	
57	Plantones de plantas y hortalizas	50	Si	Variados
58	Reglas de medir 30 cm	12	No	
59	Rollo servilletas de papel	1	Si	100 un. Tamaño medianas
60	Rotuladores para telas	3	Sí	Paquetes de 12
61	Rotuladores permanentes	10	Sí	
62	Sacos de rafia	5	Si	
63	Semillero +	10	Si	Cartón o plástico tamaño a4
64	Sobre de semillas	10	Si	Variadas
65	Sosa cáustica	600 gr	Si	
66	Tablillas de madera marquetería a4	10	No	Sustituibles por cartón gordo
67	Tela de saco	1x0.5m	Si	
68	Tela malla poro fino metal o plástico	1x1m	Si	
69	Tijera tela	1	No	
70	Tijeras	15	No	Infantiles
71	Tintes naturales varios colores	5	Si	
72	Trapos de cocina	20	Si	
73	Vasos de plástico	25	Si	

Actividades alternativas

Elaboración de Jabón Reciclado			
 Áreas	Naturaleza- ODS	 Grupo de edad	9-12
 Duración	90'. (3-4 días para el secado del jabón)	 Espacio:	En exterior bien ventilado.
 Materiales	<p>300 ml de aceite viejo. 300 ml de agua destilada 60 gr de sosa cáustica por cada 300 ml de aceite Cuchara de metal y trapo. Hornillo eléctrico o de gas (facultativo) Olla de barro o vidrio preferiblemente. Cajón de madera. Moldes para jabones (se pueden realizar con tubos de papel higiénico.) Guantes de goma para manipular la sosa. Trapo o gasa para filtrar. Filtros de café, colador. Botes de especias para dar tinte y aroma a los jabones.</p>	 Agrupación	Individual y en grupos pequeños.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el reciclado del aceite usado. • Recordar un oficio artesano. • Involucrar a los participantes en el cuidado del medio natural a través de acciones tan sencillas como aprender a utilizar aceite usado y no tirarlo por los desagües. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Eco jabón Fabricación: Filtrado del aceite usado. Antes de la elaboración del jabón debemos asegurarnos que el aceite no tiene residuos sólidos. Para eso no ayudamos de un colador de por fino por el que pasaremos el aceite a otro recipiente. Si vemos que quedan restos pequeños podemos filtrarlo sobre un embudo con una gasa fina o con filtro de café. (Este proceso puede ser lento).</p> <p>Calentar en la olla dos partes de agua (no es necesario realizarlo con hornillo, pero la disolución de la sosa es más lenta si el agua está fría), disolver la sosa en ella. La reacción desprende calor. Importante usar guantes para manipular la sosa y no acercarse demasiado para evitar salpicaduras. Añadir el aceite de cocinar poco a poco, removiendo siempre hacia el mismo lado. Hacer lo mismo con el tercio de agua restante y seguir removiendo hasta tener una mezcla homogénea en caliente. Se puede añadir en esta fase un colorante o aromatizante</p>		

natural de venta en droguerías, nunca colorantes para velas ni tintes de ropa que pueden contener tóxicos. Lo mejor es añadir elementos naturales como azafrán, pimentón, perejil seco triturado, cúrcuma, cacao puro en polvo, canela, espirulina en polvo, curry, arándanos. Dejar enfriar un poco y con un cazo rellenar moldes de silicona o plástico impregnados antes de aceite para un mejor desmoldado. Se pueden hacer moldes con tetrabriks, botellas de plástico, tupperts viejos. Podemos añadir flores secas, granos de café u otros elementos para decorar nuestro jabón. Dejar secar en los moldes unos cuantos días en lugar fresco y ventilado Al final del proceso de secado (3-4 días) se pueden empaquetar o con papel reciclado y cuerda. Cuanto más tiempo pase el jabón se curará más y se endurecerá.

Si se desea un jabón líquido se puede añadir algo más de agua. El espesor del jabón lo provoca el agua añadida tras el aceite por lo que podemos realizar jabón líquido para nuestro campamento.



Para reflexionar con el grupo

- La importancia de no tirar aceite por los desagües, implicaciones en el medioambiente.
- Sencillez para obtención de un elemento clave en la higiene como el jabón.



Variantes

Si no se quiere/puede conseguir sosa cáustica por las implicaciones de toxicidad peligrosidad que tiene su manipulación, se puede realizar el jabón con glicerina



Indicaciones COVID

- Precaución traspaso de materiales.
- Mantener distancias



Observaciones

Algunos tutoriales:

<https://www.youtube.com/watch?v=GreGojhm-ts>



Evaluación









Semana 3: Patrimonio.






Semana patrimonio		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “Presentación con Valor” Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble.	Dinámicas de presentación: “Lista de nombres” Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Identificación con animales” Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “La cerilla”. Juegos de mesa, Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “Salto al rango”. Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Construye la maqueta de tu localidad.	Actividad física/ deportiva	Que comían nuestros ancestros. El recetario de la abuela. (entrevista)	Construye la maqueta de tu localidad.	Yincana de la localidad
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Construye la maqueta de tu localidad.	Customización zapatillas	Que comían nuestros ancestros. El recetario de la abuela. (recetario y pirámide de alimentos)	Actividad física/ deportiva	Yincana de la localidad
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares








De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.

Actividades semana 3

“Construyo la Maqueta de mi localidad”

 Áreas	Patrimonio-habilidades empendedoras	 Grupo edad	9-12 años
 Duración	8 horas	 Espacio	Interior y exterior
 Materiales	<p>Para la construcción de la maqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una base de cartón • Cajas, envases o pedazos de cartón • Palos de helado o ramitas • Pegamento • Cinta adhesiva de papel • Tijeras • Pinturas • Lápices, rotuladores colores. • Reglas. • Cuerdas. • Plastilina. • Arcilla. • Material reciclado: botellas plástico, brik, o cualquier otro material que se nos ocurra. 	 Agrupación	Grupos pequeños
 Objetivos	Conocer el entorno, el patrimonio histórico de la localidad y valorar los recursos para aprovecharlos, así como evaluar con una mirada crítica las posibilidades de mejorar su entorno y, con ello que aprendan a valorarlo y respetarlo.		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consiste en investigar y observar la localidad en el que vive el alumno y luego realizar una maqueta que se diseñará a través de una serie de pasos. Finalmente, hacer una exposición de las maquetas explicando lo que han aprendido.</p> <p>Para desarrollar la actividad se propone la siguiente consecución de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destinar el tiempo suficiente a observar y anotar algunas características que podrán servir para la maqueta. • También es muy recomendable animar a los participantes a hacer sencillos dibujos a lápiz de algunos edificios o zonas destacadas que representarán en la maqueta y observar algunos videos sobre historia y patrimonio de la localidad. • Para organizar la exposición se recomienda organizar el aula en función de la muestra de las maquetas e invitar a otros grupos del programa a visitarla. • Los participantes explican a los visitantes sus maquetas y sus elementos. Si los visitantes son los más pequeños, los responsables de la exposición se encargarán de enseñarles lo que han aprendido acerca de su entorno patrimonial. Se recomienda valorar la actividad al final con todos los estudiantes, recordando la información recogida, los pasos realizados y cómo vivieron la 		

	<p>experiencia de la exposición, invitándolos a comentar si aprendieron algo nuevo de su comunidad.</p> <p>MANOS A LA OBRA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Primero, realiza en la base un dibujo de las calles y la ubicación de los elementos patrimoniales más importantes de tu localidad (iglesias, plazas, murallas, casas, fuentes....), como si fuera un mapa.• A continuación, con los otros materiales harás las construcciones, los árboles, la gente, etc., realizando las piezas de forma que se parezcan a como realmente son. Finalmente, pega todo en su sitio, colorea y pon los nombres de calles y edificios.• Organicen entre todos los compañeros una exposición de sus maquetas, explicando y comentando sus elementos, sus funciones, sus habitantes o personas más interesantes... Anota lo que te haya llamado más la atención y las cosas que no sabías antes.
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Te ha resultado difícil? ¿Cómo habéis trabajado en grupo? ¿Te ha resultado interesante?</p> <p>¿Has descubierto algo nuevo de tu localidad?</p> <p>¿Cómo podemos cuidar nuestro entorno patrimonial?</p>
 Variantes	<p>No es necesario que el mismo grupo empiece y acabe la maqueta. Todos y todas cooperan. Sin el grupo varía durante los días de la actividad todos y todas irán contribuyendo hasta finalizar la actividad.</p>
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	<p>https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/images/descubro-mi-comunidad-12-16-anos_tcm1069-421387.pdf</p>
 Evaluación	

Customización de zapatillas			
 Áreas	Transversal Creatividad	 Grupo de edad	9 a 12 años
 Duración	90'	 Espacio:	Indiferente, interior
 Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Pinceles 3 tamaños 5 de cada tipo • Lápices 10 unidades • 2 sacapuntas • Purpurina para tela 10 colores 2 de cada • Pintura para tela 10 colores 2 de cada • Laca de uñas 10 colores 2 de cada • Acetona o quitaesmaltes 2 botes • Trapos 5 unidades • Estropajos 5 unidades • Los participantes deben de traer el calzado para customizar de casa, preferiblemente de lona 	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad • Reutilización de material en desuso • Mejora de la destreza manual • Personalización de nuestro calzado y hacerlo único 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Paso 1</p> <p>El primer paso será dibujar con un lápiz el motivo que queremos. Una vez tengamos el contorno, comenzaremos a pintar.</p> <p>Paso 2</p> <p>Cuando hayamos acabado de pintar el dibujo, podremos darle un toque divertido y diferente con purpurina.</p> <p>Consejo para pintar zapatillas de tela</p> <p>Es recomendable que las zapatillas que vayamos a pintar las lavemos antes. Además, si no somos muy buenos dibujando, lo mejor será empezar primero por dibujos sencillos cómo una flor o una estrella y poco a poco hacer dibujos más complicados. Si lo que quieres es realizar un dibujo en ellas, realiza una plantilla en papel y marca todos los detalles. Una vez la tengas terminada, reproducéla con un lápiz en la zapatilla. Cuando tengas la base hecha, utiliza la pintura especial para tela para hacer el dibujo final. Te aconsejo que utilices pinceles finos para que la precisión sea la mayor posible. Recuerda que puedes dejar secar la capa inferior para decorar algún detalle por encima.</p> <p>Zapatillas de plástico o cuero</p> <p>Cuando hablamos de los deportivos de plástico, lo más normal</p>		

es seguir un proceso sencillo para quitar los colores fuertes con acetona (quitaesmaltes) y un estropajo. Frotaremos fuerte hasta que el color pierda su fuerza y, a continuación, pintaremos de nuevo las zapatillas dándole nuestro toque. Como en todas las manualidades, te aconsejamos que hagas un planning de organización. Una buena idea es hacer una fotografía de la zapatilla y cambiar los colores con programas de ordenador o cuando la imprimes en papel. Así podrás ver mucho mejor cómo quedará el resultado final y sabrás qué variaciones tienes que hacer en el diseño, en el caso de que no te convenza.



Para reflexionar con el grupo



Variantes



Indicaciones COVID











Observaciones




















Evaluación

- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia.

“Qué comían nuestros ancestros. El recetario de la abuela”

 Áreas	Historia – intergeneracional.	 Grupo edad	9-12
 Duración	210´	 Espacio	exterior
 Materiales	Folios, bolígrafos, papel continuo, cartulinas, rotuladores, lápices de colores, sacapuntas, lápices permanentes, pegamento en barra, chinchetas, cinta carrocera, cinta de doble cara.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la historia de nuestro pueblo. • Favorecer la transmisión de conocimientos entre generaciones. • Recuperar tradiciones culinarias locales. • Fomentar el trabajo en entornos cooperativos. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Para esta actividad vamos a volver a contar con nuestros mayores. Ya sea un grupo establecido en el pueblo o incluso invitando a madres, padres, abuelos y abuelas de participantes.</p> <p>Vamos a elaborar una ficha tipo de entrevista para recoger los datos de las recetas de nuestros ancestros. La ficha puede contener ingredientes, utensilios que necesitamos y proceso de elaboración. También podemos incluir un apartado de anécdotas para que se pueda recoger alguna anécdota en torno a nuestros mayores.</p> <p><i>Ejemplo: “Todos los sábados, cuando iba con mi padre a arar la cosecha, preparábamos las migas a primera hora para entrar el calor. Era el mejor momento del día”</i></p> <p>Vamos a recopilar todas las recetas para construir un recetario que posteriormente podemos digitalizar.</p> <p>Además, tras construir el recetario vamos a elaborar una pirámide nutricional con el material recopilado y alimentos de Extremadura. Vamos a desarrollarlo en un mural grande, con dibujos, cartulinas, recortes...</p> <p>No es necesario que el grupo que realice la pirámide nutricional sea el mismo que ejecute las entrevistas y comience a realizar el recetario.</p>		



 Para reflexionar con el grupo	¿Conoces la historia de tu pueblo? ¿Has comido alguna vez este tipo de platos? ¿Te gusta la cocina? ¿Ayudamos a nuestros padres y madres a la hora de cocinar? ¿Comemos bien?
 Variantes	Las que quiera el monitor/a
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	Es importante que prestemos atención a errores gramaticales para que trabajemos este aspecto ya que el alumnado está redactando textos.
 Evaluación	









"Yincana de tu localidad"			
 Áreas	Patrimonio	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	210'	 Espacio:	Exterior/casco histórico de la localidad.
 Materiales	Plano de la ciudad, papel y bolígrafo. Pistas que tenga preparado el facilitador.		
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer la posibilidad de descubrir la historia y el patrimonio de nuestra localidad de una manera divertida y participativa. - Revalorización de los bienes culturales y su utilización como recurso educativo. - Promover el sentimiento de identidad regional en la comunidad autónoma de Extremadura. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Es un juego encaminado a conocer mejor nuestra localidad. A través de una serie de pistas los participantes deberán descubrir los lugares más interesantes de nuestra localidad. Las calles, plazas, monumentos y comercios se transforman en un gran escenario de un juego, con un acercamiento histórico, cultural y patrimonial.</p> <p>Básicamente se trata de hacer que los participantes recorran el centro histórico y/o lugares de interés de la localidad y que superen una serie de pruebas o averigüen algunas cosas relacionadas con la ciudad. Hay infinidad de posibilidades para desarrollar este tipo de juego.</p> <p>El éxito de una yincana es la selección de las pruebas y su organización. Todo tiene que estar bien pensado y el material listo para que los juegos se sucedan sin tiempos muertos. Así, los niños no se despistarán. Otro tema importante es que a una prueba muy activa le suceda otra de habilidad para que los niños no se agoten. Hazte una lista y tenla siempre a mano junto con el material.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Has descubierto algo nuevo de tu localidad?</p> <p>¿Cómo os habéis sentido trabajando en equipo?</p> <p>¿Cómo podemos cuidar el patrimonio de nuestro pueblo?</p>		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones			
 Evaluación			






Relación de materiales

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Acetona o quitaesmaltes	2 un	Si	
	Bolígrafo	10	Si	
3	Cartulinas a3	10	Si	
4	Cartulinas a4	20	Si	
5	Cerillas	15	Si	1 caja
6	Chinchetas	20	Si	
7	Cinta adhesiva	1	Si	Rollo pequeño
8	Cinta carrocera	1	Si	Rollo pequeño
9	Cinta doble cara	1	Si	Rollo pequeño
10	Cuerdas	1	Si	Rollo pequeño
11	Estropajos	5 un	Si	
12	Folios	1	Si	Paquete
13	Laca de uñas	20un.	Si	10 colores
14	Lápices	10 un.	Si	
15	Lápices	15	Si	
16	Lápices colores	3	Si	Paquete 24
17	Palos de helado	1	Si	Paquete 100
18	Papel continuo	1	Si	10 metros
19	Pegamento de barra	15	Si	
20	Pinceles	15	Si	
21	Pinceles varios tamaños	15un.	No	Tamaño nº:2,4,6
22	Pintura para tela	20 un.	Si	
23	Plastilina colores varios	10	si	0,5kg
24	Purpurina para tela	20 un.	Si	10 colores
25	Reglas 30 cm	5	Si	
26	Rotuladores colores	6	Si	Paquete 24
27	Rotuladores permanentes	10 un.	Si	
28	Sacapuntas	2 un.	No	
29	Témperas colores	15	Si	
30	Tesafilm	5	Si	1 paquete
31	Tijeras	15	Si	
32	Trapos de cocina	5 un.	Si	

Actividades alternativas

"Extremadura y el cine"			
 Áreas	Patrimonio-cultura	 Grupo edad	9-12
 Duración	90''	 Espacio	interior
 Materiales	Pc, proyector, espacio para proyectar.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Difundir los trabajos audiovisuales extremeños. • Impulsar referentes culturales de Extremadura. • Promover el cine como actividades de ocio saludable. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad se muy simple. Vamos a proyectar trabajos audiovisuales que se identifiquen con nuestra tierra y que hayan sido realizados por personas extremeñas.</p> <p>Se puede proyectar una película entera o varios cortometrajes. Es importante tener en cuenta la edad de los y las participantes a la hora de seleccionar las propuestas para proyectar.</p> <p>Nos podemos servir de los fondos del catálogo Jara y la Filmoteca de Extremadura, además de los fondos con los que cuentan las bibliotecas de nuestra localidad.</p> <p>http://catalogojara.extremaduraaudiovisual.com/</p> <p>http://filmotecaextremadura.juntaex.es/web/</p> <p>https://bibliotecasdeextremadura.juntaex.es/</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Se puede hacer cine en Extremadura? ¿Os gusta el cine? ¿Qué os gusta ver?		
 Variantes	Las que quiera el monitor/a		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

"Conoce mi pueblo"			
 Áreas	Cultura-comunicación	 Grupo edad	9-12
 Duración	120'	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Folios, bolígrafos, cartulinas, teléfono móvil.	 Agrupación	Grupos reducidos, gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar habilidades sociales y comunicativas. • Construir diálogos efectivos. • Impulsar el conocimiento de los pueblos de Extremadura. • Trabajo en equipo 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a separar el gran grupo en pequeños grupos de 5 para que sea más operativa la actividad. Todos van a realizar el mismo trabajo. El objetivo es crear un vídeo para promocionar nuestro pueblo.</p> <p>La actividad va a constar de varias partes:</p> <p>1: Entrenamiento-creatividad-oratoria 20''</p> <p>Lo primero que vamos a hacer es una actividad para estimular y entrenar la creatividad. Se puede utilizar el juego de storycube si disponemos del mismo o usarlo con tarjetas.</p> <p>Vamos a colocar boca abajo un mazo de tarjetas –cada una con una palabra escrita- que vamos a hacer previamente. (Puede ser parte de la actividad). Podemos incluir ya nombres de lugares del pueblo.</p> <p>Una vez que tengamos todas las tarjetas boca abajo. Se nombra a una persona oradora y el resto va a ir descubriendo las tarjetas una a una para que la persona oradora construya una historia improvisada basada en las palabras que vayan surgiendo. Todas las personas del grupo deben ejercer como orador/a al menos dos veces.</p> <p>2. Guion. 60''</p> <p>Ahora es momento de construir el guion para la realización de un vídeo que va a promocionar y dar a conocer nuestro pueblo. Podemos recurrir a la técnica del storytelling para intentar dar a conocer nuestro pueblo a través de una historia con personajes, si las aptitudes del grupo lo permiten.</p> <p>Los grupos van a escribir el guion. Para ello pueden acceder a la búsqueda de datos e información en internet. La persona que dirige la</p>		














	<p>actividad también puede entregarles material sobre el pueblo que se puede obtener en la oficina de turismo.</p> <p>El objetivo es que el vídeo no dure más de 3 minutos y a ser posible que puedan aparecer todos y todas.</p> <p>3. Grabación. 60''</p> <p>Una vez realizado el guion, toca grabar con un teléfono móvil. Si se hacen varias tomas y se quiere introducir música, se puede editar a través de la app gratuita y fácil para móviles "inshot". En esta parte es fundamental el apoyo del monitor/a, ya que los participantes podrían no disponer de móvil ni de estos conocimientos.</p> <p>Una vez editado y exportado los vídeos, se visualizan.</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Se pregunta al grupo cómo se han sentido. ¿Os lo habéis pasado bien? ¿Se les pregunta qué significa para ellos el pueblo? Si son capaces de escribir textos para comunicar.</p>
 Variantes	<p>Todas las que sea. Si se dispone de aula o proyector, se pueden ver todos los trabajos. Si es posible se puede subir a la red para difundir el pueblo, si se cuentan con las autorizaciones pertinentes.</p>
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia.
 Observaciones	<p>En internet hay varios tutoriales de la app inshot.</p>
 Evaluación	









Semana 4: Cultura.






Semana cultura		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “El aviso clasificado” Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “Venta de cosas absurdas” Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Contactando” Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “Fósforo” Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “El parlanchín” Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Mi Primera Fotografía I	Cómic de leyenda	Rally Fotográfico de la localidad.	Visita mi Museo Etnográfico	Palabras de siempre
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Actividad física/deportiva	Cómic de leyenda	Actividad física/deportiva	Juegos populares extremeños	Palabras de siempre
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares














De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.













Actividades semana 4.

"Mi primera fotografía"			
 Áreas	Cultura-Creatividad	 Grupo edad	9-12
 Duración	120'	 Espacio	Interior y exterior
 Materiales	Pc, proyector (opcional) Teléfono móvil o cámara (opcional) , folios.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer e identificar los aspectos del lenguaje de la imagen y la composición. • Promover un uso adecuado y óptimo del teléfono móvil. • Estimular procesos creativos a la hora de tomar fotografías. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Al alumnado se las va a explicar el lenguaje de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de planos: • https://www.youtube.com/watch?v=WjHh8EvdaZI • Regla de los tercios: https://www.youtube.com/watch?v=luYVBvhL8eY <p>Se puede explicar con vídeos y proyector o podemos llevar un folio por cada tipo de plano y se lo explicamos.</p> <p>A continuación, por grupos. Vamos a la práctica.</p> <p>Se harán grupos de 3-4 y cada participante debe realizar un rally fotográfico para practicar los tipos de planos. El monitor/a ordena a cada grupo la realización de 10 fotografías siguiendo las normas aprendidas.</p> <p>Ejemplo: <i>Una foto de plano medio que aparezca una persona; una foto en picado que aparezcan dos personas; dos fotos de plano general: una con personas y otro sin ellas...todas intentando respetar la regla de los tercios.</i></p> <p>El grupo debe enseñar las fotos al monitor/a que deberá dar visto bueno y aconsejar.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Cómo usas tu teléfono móvil? ¿Qué tienes en cuenta a la hora de hacer una foto?		
 Variantes	La actividad puede ser en grupo de cuatro personas aunque las fotos sean individuales. Cada participante debe hacer las suyas; aunque trabajen y se muevan en grupos. También puede ser simplemente grupal y haber tantos ejercicios como quiera el monitor/a.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	La actividad se relaciona con "Mi Primera fotografía II"		
 Evaluación			

"Cómic de leyenda"			
 Áreas	Cultura – habilidades emprendedoras Intergeneracional.	 Grupo edad	9-12
 Duración	210' 2 sesiones de 90'	 Espacio	Interior/externo
 Materiales	Folios, lápices de madera, gomas de borrar, rotuladores, sacapuntas.	 Agrupación	Trabajo individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad de las personas participantes. • Impulsar el conocimiento y la difusión de la historia local. • Desarrollar capacidades de expresión y concentración. • Identificar los aspectos generales a la hora de contar una historieta de cómic con principio y final. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Para el desarrollo de la actividad vamos a elegir una leyenda local o comarcal para plasmarla en una historieta de cómic.</p> <p>El monitor/a debe dar a conocer los aspectos básicos de un cómic: viñeta, globos...</p> <p>Aquí un recurso: https://www.caracteristicas.co/historieta/</p> <p>El objetivo es dibujar una historieta de una página, al menos, basada en la leyenda local que previamente hemos escogido. No importa tanto la perfección, sí que se entrenen las destrezas de dibujo y lo que ello conlleva, intentando plasmar la leyenda y recurriendo a las características básicas del cómic.</p> <p>Lo ideal primero es hacer un pequeño guion con la historia que se va a adaptar al cómic intentando sintetizar al máximo.</p> <p>Para facilitar el trabajo podemos entregar previamente a la persona participante una plantilla de viñetas sobre la que trabajar. En internet hay varios recursos.</p> <p>https://historietas.net/plantillas-para-historietas/</p> <p>Una vez finalizado se puede recopilar el trabajo, escanearlo o fotografiarlo para hacer un fichero pdf que permanezca en el tiempo y pueda consultarse y disfrutarse.</p>		

 Para reflexionar con el grupo	Se preguntan si conocían las historias. Si les gusta el dibujo. Qué se puede conseguir con el cómic...
 Variantes	Para el conocimiento de las leyendas podemos invitar a los abuelos y abuelas para que se la cuenten al grupo, contar con un grupo de mayores o una persona cuentacuentos (puede ejercer de esto el monitor/a).
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	Leyendas de Extremadura http://www.extremaduramisteriosa.com/leyendas
 Evaluación	











"Mi primera fotografía III – rally fotográfico"			
 Áreas	Cultura - creatividad	 Grupo edad	9-12
 Duración	120-180´	 Espacio	Exterior
 Materiales	Teléfono móvil o cámara, folios, libreta, bolígrafos.	 Agrupación	Gran grupo. Trabajos por parejas o tríos.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y valorar el patrimonio histórico-cultural del pueblo. • Promover un uso adecuado y óptimo del teléfono móvil. • Estimular procesos creativos a la hora de tomar fotografías. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a marcar un itinerario en un mapa del pueblo en el que se identifiquen los lugares más importantes de la población. En cada punto le vamos a plantear un reto a la participante. Tienen que realizar varias fotografías, a las cuales les podemos poner características a seguir como tipo de plano a fotografiar, algún objeto que deba aparecer, etc. Además, en un folio o libreta, van a tener que escribir algunos datos o características del lugar, atendiendo a paneles informativos o buscar información en el teléfono móvil.</p> <p>Los grupos acompañado del monitor/a se van a desplazar a los lugares correspondientes donde van a realizar las fotografías indicadas en el mapa. Irán pasando por todos los lugares hasta que finalicen y vuelvan al lugar de partida para que entre el grupo comparta las fotografías que han realizado.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Habéis observado antes con tanto detenimiento los lugares que habéis fotografiado? ¿Valoramos lo que tenemos? ¿Habéis conocido algún lugar nuevo?		
 Variantes	Tantas como quiera el monitor/a a la hora de establecer el reto en cada punto y los lugares a visitar.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	<p>Hay que hacer primero "Mi Primera fotografía I y II" y evitar horas de calor. El monitor/a debe preparar el itinerario de antemano y los retos. Cada grupo debe estar acompañado de una persona adulta responsable.</p> <p><u>(Si no se dispone de algún material, puede cambiarse por otra actividad)</u></p>		
 Evaluación			

"Visita mi Museo Etnográfico"			
	Áreas	Cultura - Actividad intergeneracional	 Grupo edad 9-12 años
	Duración	120',  Espacio Interior	
	Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Lápices • Mesas • Objetos propios seleccionados. 	 Agrupación Grupos grandes o reducidos
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir los usos, costumbres y tradiciones de la localidad. • Identificar los cambios que se han producido con respecto a las costumbres y tradiciones actuales. • Observar, explorar e investigar con los elementos de la antigüedad descubiertos. 	
	Desarrollo de la actividad	<p>Para el desarrollo de esta actividad, contaremos con la ayuda de nuestros mayores o abuelos.</p> <p>Se trata de crear un Pequeño Rincón Etnográfico que sirva a los niños para conocer las costumbres y vida de sus abuelos.</p> <p>Los niños deberán buscar con la ayuda de sus abuelos objetos y útiles de la vida cotidiana de sus mayores, relativos a la tradición, los usos y las costumbres de su localidad, con el objetivo de confeccionar una pequeña colección etnográfica del entorno.</p> <p>Ponemos algunos ejemplos como: aperos de labranza, juguetes, vestimenta de la época, amuletos, herramientas de oficios, utensilios de cocina...</p> <p>Crearemos el Rincón Etnográfico en una zona del aula donde pueda ser visitada por otros grupos y niños.</p> <p>Cada objeto irá identificado con una ficha en donde recogeremos el nombre y su funcionalidad.</p> <p>Los niños serán los encargados de explicar al resto del grupo los objetos que han seleccionado, y para que servían.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>¿Qué diferencias ves entre las costumbres y tradiciones de antes y la de ahora?</p> <p>¿Conocías alguno de estos elementos/objetos? ¿Sabías para que servían??</p> <p>¿Conoces otros objetos que se utilizaban en la época de vuestros abuelos y que ahora hayan desaparecido? ¿Cuáles?</p>	
	Variantes		
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 	
	Observaciones		



Evaluación

“Juegos Populares Extremeños”

 Áreas	Cultura - Intergeneracional	 Grupo edad	9-12 años
 Duración	90'	 Espacio	Preferiblemente al aire libre.
 Materiales	Aquellos materiales necesarios dependiendo de los juegos elegidos.		 Agrupación
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir el juego como valor cultural. • Identificar los cambios que se han producido en las formas de jugar • Observar, explorar y disfrutar con diferentes juegos populares extremeños que jugaban los abuelos de los participantes. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Para el desarrollo de esta actividad, invitaremos al grupo de Mayores Activos de la Localidad a colaborar en esta actividad intergeneracional con el objetivo de que los niños y niñas de 9-12 años descubran y disfruten con los juegos populares extremeños. También se puede invitar a abuelos y abuelas del grupo. El monitorado deberá elegir y prepararse las dinámicas de los juegos para su facilitación si esta no la hacen los mayores.</p> <p>De esta manera serán los más mayores divididos en grupos los que guíen el desarrollo del juego previamente acordados por el monitor. Los grupos serán rotatorios para que de esta manera, todos los niños puedan conocer los juegos populares seleccionados para la ocasión.</p> <p>Dividiremos la sesión en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación del juego • Presentación de los materiales si fuera necesario. • Desarrollo del propio juego • Feedback <p>En el apartado de Observaciones hemos incorporado una Bateria de Juegos Populares Extremeños divididos por Comarcas.</p> <p>Además en el siguiente enlace podrás encontrar más juegos populares nacionales e información interesante para el desarrollo de la actividad.</p> <p>https://iessanroque.educarex.es/departamentos/edufisica/juegosppopularesextremenos.html</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Qué diferencias ves entre la forma de jugar de antes y la de ahora?</p> <p>¿Conocías alguno de estos juegos? ¿Habías jugado en alguna ocasión a estos juegos populares?</p> <p>¿Conoces otros juegos populares? ¿Cuáles?</p>		
 Variantes			



**Indicaciones
COVID**

- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia.



Observaciones

BATERIA DE JUEGOS POPULARES POR COMARCAS

BALDIOS DE ALBURQUERQUE

- Casita carquilá
- La cortina de mi alcoba
- Que salga la dama, dama
- El toro, toro gil

CAMPO ARAÑUELO

- Aceitera
- Los Alfileres
- Cipricera

LA CAMPIÑA SUR

- Calienta manos
- Carabineros y contrabandistas
- Catre de las nueve chinas
- Las chinitas
- Los colores
- Donde están las llaves
- Al florón
- La huerta
- El milano
- Las prendas reprendas
- Recotín, recotán
- La reja dorada
- Son, ribera y cañon
- Las tinajitas de miel
- Tinta jarrera
- Zorro, caballo, pito o qué

SIERRA DE GATA

- El aro
- Bolindres
- Los bolos
- Bullagones
- El cordón
- Peonza
- Perinola

- La sogá

LOS IBORES

- La jauría

SIERRA DE JEREZ

- La billarda
- El hoyo, chapas
- El jínque
- A la limón
- Al marro
- La mula larga
- El sombrerillo

LOS LLANOS DE OLIVENZA

- El chinote
- Los guarritos

PLASENCIA Y LAS VEGAS DE CORIA

- El palmo

PENILLANURA DEL SALOR

- El juego del aro
- Juego de la comba
- Coro popular
- Los Santos

LA SERENA

- Juego del cantarillo
- La carioca
- Castañita de la Vera
- Media, cuarta y pie
- El mocho
- A perroña
- La rata

LA SIBERIA

- Cerilla
- El clavo
- Cuba

- El mocho
- Pi 12
- El payá
- Sangre fría













ALTIPLANICIE TRUJILLANO – CACEREÑA

- Billarda
- Cabezas o gualdrapas
- Chita
- Clara
- Pidola
- Quietos hijos míos
- Tango

LAS VEGAS DEL GUADIANA

- Adivina quién fue
- Cable pelado
- La cadena
- El cangrejo
- Cara y cruz
- Catarrona
- Juego del cinturón
- La correa
- Juego del corro
- Corro y busco mi zapato
- Cuba libre
- Los dedos
- Dormilón
- Gallinas y jaulas
- Herido, grave, muerto, ceniza
- Jinetes ágiles
- La justicia y los ladrones
- Marcas
- El pasillo
- Al pez, que tiene sed
- Pies quietos
- Pirañas
- Pollito inglés
- El rabo de la mula
- Juego del sombrero
- La zapatilla por detrás
















"Palabras de siempre"			
Cultura-intergeneracional-habilidades sociales.	 Grupo edad	9-12	
 Duración	210'	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Folios, bolígrafos, rotuladores, ordenadores (opcional) papel continuo, pintura, tempera, chinchetas, pegamento, papel de celo, tijeras, cartulinas de colores...	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Impulsar entornos cooperativos intergeneracionales. • Promover la cultura y la tradición local en infancia y juventud. • Fomentar el trabajo en equipo. • Entrenar habilidades sociales. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Para ello vamos a recurrir a las personas mayores, bien colaborando con el programa de mayores de la localidad, alguna residencia o con la invitación de los propios abuelos y abuelas de las personas participantes.</p> <p>Los niños y niñas van a entrevistar a las personas mayores con el objetivo de recabar palabras locales y su definición. Con la información aportada se va a crear una especie de diccionario que se podrá compartir con el resto. Bien a través de fotografías al folio o realizando documento de texto en internet.</p> <p>La actividad se complementa realizando un mural en algún lugar del pueblo cedido por el ayuntamiento, o en el propio espacio donde se realiza la actividad rutinaria. Se puede hacer en papel continuo o sobre alguna pared. Con tempera se escribe la palabra y a continuación su definición. También se puede hacer sobre cartulinas o emplear varios materiales.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Te ha sorprendido alguna palabra? ¿Soléis utilizarlas? ¿Es bueno recordar las tradiciones?		
 Variantes	Las variaciones que quiera o pueda el monitor/a. Se pueden hacer murales más fáciles o complejos o incluso no hacerlos. Lo ideal es que sí para que el trabajo quede, además del diccionario.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	La actividad se puede hacer en una jornada matinal. Una primera parte para entrevistas y otra para elaboración de mural y diccionario.		
 Evaluación			

Relación de materiales.

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Bolígrafos	10		
2	Caja chinchetas	100 un.	Si	Cajita
3	Cartulinas colores surtidos a4	50 un	Si	
4	Cartulinas grandes colores a3	25 un.	Si	Colores pastel
5	Cerillas	1	Si	caja 100un.
6	Folios	1	si	Paquete de 500 un.
7	Gomas de borrar	15	si	
8	Lápices de colores	4	sí	paquete 32 colores
9	Lápices nº 2	15	Si	
10	Libretas cuadrículas	10	si	
11	Pinceles varios para tempera	20	No	Nº 2, 6, 8
12	Reglas de medir 30 cm	10	No	
13	Rotuladores	5	Si	Caja 24 colores , punta doble
14	Rotuladores permanente	10	Si	Varios colores,tamaño grueso
15	Sacapuntas	10	no	
16	Tempera varios colores	8	Si	Botes 500ml
17	Tesafilm	5	Si	Rollos
18	Tijeras	10	No	Infantiles

Actividades alternativas

“Mi primera fotografía II”

 Áreas	Cultura - creatividad	 Grupo edad	9-12
 Duración	90'	 Espacio	Interior y exterior
 Materiales	Pc, proyector. Teléfono móvil o cámara.	 Agrupación	Gran grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer e identificar la importancia de la perspectiva a la hora de tomar fotografías. • Promover un uso adecuado y óptimo del teléfono móvil. • Estimular procesos creativos a la hora de realizar fotografías. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Para desarrollar esta actividad hemos tenido que desarrollar primero la actividad “Mi Primera fotografía”</p> <p>A los y las participantes se les va a presentar un reto. Bien por proyector, pc, o bien por folios impresos; una serie de fotografías con efectos en los que se juega con la perspectiva y se les va a explicar lo qué es.</p> <p>https://lavozdelmuro.net/35-ingeniosas-imagenes-que-juegan-con-la-perspectiva-para-crear-ilusiones-opticas-alucinantes/</p> <p>A continuación, por grupos. Vamos a la práctica.</p> <p>Se harán grupos de 3-4 y cada participante debe realizar las mimas fotografías o parecidas que decida el monitor/a en las que se juegue con la perspectiva para crear ilusiones ópticas. También se les presta libertad para aquellos/as que quieran realizar otro tipo de fotografías a las expuestas por el monitor/a; siempre que sigan el reto de la creación de ilusiones ópticas.</p> <p>El grupo debe enseñar las fotos al monitor/a que deberá dar visto bueno y aconsejar.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Se les pregunta cómo se siente y si utilizando el móvil para hacer fotos. ¿Cómo las hacen? ¿Es divertido las actividades creativas? ¿Creen que hay fotos que pueden inducir a confusiones y nos pueden engañar?</p>		
 Variantes	Tantas como quiera el monitor/a sin salirse del reto.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	Hay que hacer primero “Mi Primera fotografía II”		
 Evaluación			














Semana 5: Personalidades.

Semana Personalidades		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “El aviso clasificado” Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “Venta de cosas absurdas” Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Contactando” Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “Fósforo” Juegos de mesa, Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “El parlanchín” Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Quienes son ellas	El Rosco de Agila Palabra	Visita mi museo.	Personalidades de la música extremeña	Olímpicos/as de Extremadura
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Actividad física/deportiva	El Rosco de Agila Palabra	Actividad física/deportiva	Personalidades de música extremeña	Olímpicos/as de Extremadura
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares











De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.




Actividades semana 5.












“Quiénes son ellas”







 Áreas	Personalidades	 Grupo edad	9-12
 Duración	90'	 Espacio	Interior/ exterior
 Materiales	Folios, bolígrafos, cartulinas, rotuladores, ordenadores (opcionales).	 Agrupación	Grupos reducidos, gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar habilidades sociales y comunicativas. • Promover referentes femeninos. • Difundir el papel de la mujer extremeña. • Despertar el sentido de pertenencia. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>El grupo se divide por tríos en función del número de personas que formen el gran grupo. Antes, hemos preparado una serie de tarjetas con papel en el que aparece un nombre de una mujer extremeña de relevancia.</p> <p>Cada trío escoge una tarjeta sin que nadie más la vea y comienza a investigar sobre la persona. Podrá recurrir a ordenadores si lo tuviéramos, a teléfono móvil o, en su defecto, a documentos y fotografías que debemos preparar previamente.</p> <p>Cada trío elaborará con cartulinas un perfil bibliográfico con la vida e hitos de cada persona con datos, recortes, dibujos... que después tendrá que exponer oralmente al resto de grupo sin decir su nombre. Se le pregunta si la conoce alguien y entonces se revela el nombre. Cuando finalicen la actividad, se puede realizar una exposición con el material elaborado.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Se pregunta si la conocían, si conocen a alguien más. Se discute sobre el papel de la mujer en la historia y nuestras vidas.		
 Variantes	Se pueden escoger varias personalidades por trío si el grupo no es tan grande. E incluso fomentar la interpretación de los personajes.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	<p>Algunas referencias sobre mujeres extremeñas:</p> <p>Pepa Bueno (periodista) Catalina Bustamante (primera maestra en América) Ana Cuenda (científica) Inma Chacón y Dulce Chacón (escritoras) Inma Rubiales (escritora) M^a Victoria Gil (científica) Florinda Chico (actriz) Inés de Suárez (conquistadora) Francisca Mateos (maestra) Juliana Fariña González (doctora-investigadora) Antonia López González (doctora) Laura Manuela Sánchez, María Lemus (diseñadoras)... (Puedes buscar más variantes).</p>		
 Evaluación			





“El roscó de Agila palabra ”

 Áreas	Personalidades-habilidades emprendedoras.	 Grupo edad	9-12
 Duración	210'	 Espacio	Interior/externo
 Materiales	Cartulinas grandes, folios, rotuladores, bolígrafos, lápices.	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la cultura y la tradición local en infancia y juventud. • Fomentar el trabajo en equipo. • Mejorar las capacidades de expresión oral y comunicación. • Identificar referentes de nuestra tierra. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad en sí es generar un roscó al estilo del programa pasapalabra pero con personalidades extremeñas.</p> <p>Lo primero que tenemos que trabajar es la investigación. Se puede debatir en grupo o buscar en internet o en documentos o libros preparados previamente. A cada letra le vamos a asignar una persona y vamos a formular la hipotética pregunta que le vamos a hacer al participante.</p> <p>Ejemplo: <i>Con La I: Apellido del líder de la banda extremeña Extremoduro. Contestación: Iniesta, Roberto Iniesta.</i> <i>Con la H: conquistador extremeño que le pone el nombre a una pedanía de Don Benito. Contestación: Hernán Cortés.</i></p> <p>El roscó lo vamos a hacer en una cartulina grande y lo vamos a adornar, con recortes por cada letra, rotuladores...</p> <p>No hace falta que realicemos todas las letras. Por cada letra vamos a formular una tarjeta o un folio con las preguntas relacionadas.</p> <p>Una vez que lo tengamos realizado y lo pongamos en práctica. Podemos salir a la plaza del pueblo para la vecindad participe en el juego.</p> <p>Algunas personas referentes:</p> <p>José Manuel Calderón (deportista) Roberto Iniesta (cantante) Alberto Amarilla (actor) Ana Cuenda (científica) Catalina Bustamante (primera maestra en América) Inma Chacón (escritora) María Lemus (diseñadora de moda) Zurbarán (pintor) Reyes Abades (cineasta)...</p>		
 Para reflexionar con el grupo	¿Conoces a estas personas? ¿Tienes referentes?		
 Variantes	Las variaciones que quiera o pueda el monitor/a.		

 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	Es importante la implicación del monitor/a como ayuda al grupo, que en ocasiones puede encontrar dificultades. Se les facilitar de manera anticipada libros o fichas donde ya aparezcan algunas personalidades.
 Evaluación	

"Visita mi museo"			
 Áreas	Cultura – habilidades emprendedoras.	 Grupo edad	9-12
 Duración	120'	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Folios, rotuladores, bolígrafos, cartulinas, papel continuo...	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad de las personas participantes. • Impulsar el conocimiento y la difusión de la cultura extremeña. • Desarrollar las capacidades de expresión oral. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Vamos a crear nuestro propio museo de artes plásticas versados en autores y autoras extremeñas. En una primera sesión vamos a dar a conocer parte de las peculiaridades de las personalidades extremeñas y convertir un aula o espacio en una galería de cuadros.</p> <p>http://culturayarteextremadura.blogspot.com/2012/01/pintores-extremenos.html</p> <p>https://trianarts.com/tag/pintores-extremenos/#sthash.C8QKTlv0.dpbs</p> <p>Vamos a usar ordenadores para buscar la información y las imágenes. Elegimos varios autores y nos descargamos su información y la imagen de sus cuadros. Vamos a imprimir las imágenes en tamaño A4 y posteriormente vamos a elaborar una ficha del autor/a y su obra con datos significativos como nacimiento, significado de obra.</p> <p>Una vez que tengamos las imágenes impresas y las fichas realizadas, las vamos a pegar en un aula para emular una especie de galería. El grupo se va a preparar la información, porque posteriormente vamos a invitar a otros grupos de edad, padres, madres... a que visiten nuestro museo. Las personas participantes van a ejercer en esta visita de guías, por eso es importante prepararse la exposición oral y el conocimiento de las obras y autorías. Esto lo haríamos en la segunda sesión de la actividad, que podría ser más duradera que la primera al contemplar la creación del museo, preparación y expresión oral y visitas.</p> <p>Se preguntan si conocían a estas personas. Si les ha sorprendido las obras de arte. Cómo se han sentido hablando al público ¿Es importante?</p>		
 Para reflexionar con el grupo			
 Variantes			
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	Buscar en internet información si es necesario.		
 Evaluación			

Personalidades de la Música en Extremadura			
 Áreas	Personalidades	 Grupo edad	9-12
 Duración	210'	 Espacio	Un aula / exterior
 Materiales	<p>Palillos redondos, tubos de cartón reciclados (de rollos de papel de cocina, de lámparas fluorescentes o de telas), wasi tape (cinta adhesiva de colores), globos de colores, arena fina, conchas, habas, lentejas o garbanzos secos, Tijeras, cinta aislante de colores, latas de diferentes tamaños (Conservas o cola cao, limpias y secas.).</p> <p>Ordenador o aparato de música o móvil y altavoces. (Opcional)</p>	 Agrupación	grupos pequeños
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer a las personas participantes la realidad de la música actual extremeña, tanto femenina como masculina • Construir un instrumento musical con materiales reciclados • Conocer unas nociones básicas de música siguiendo un ritmo de percusión. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La primera parte de la actividad, 2 horas, se dedicará a la realización de un instrumento musical con materiales reciclados; Palos lluvia, maracas, huevos de percusión, panderetas, cascabeles, tambores o timbales.</p> <p>Para la realización de estos instrumentos se pueden seguir los siguientes tutoriales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Palos de lluvia:</u> https://www.youtube.com/watch?v=7G3AWFbyu2w • <u>Maracas:</u> https://www.youtube.com/watch?v=j8AcreeK5n0 • <u>Cascabeles</u> https://www.youtube.com/watch?v=b5c7RIPYS60 • <u>Timbales</u> https://www.youtube.com/watch?v=0NHM5JtacKU • <u>Tambores</u> https://www.youtube.com/watch?v=MDq8EL_UOZs <p>La segunda parte de la mañana, 1,5 horas (podemos dedicar menos tiempo si no han finalizado los instrumentos) se realizará un Quiz sobre distintas personalidades de la música en Extremadura.</p> <p>Partimos de una pregunta sencilla para poner en situación a las personas participantes; ¿Qué música te gusta escuchar? ¿Quiénes son tus cantantes o grupos favoritos? ¿Qué cantantes de Extremadura te gustan o conoces? Probablemente la mayoría escuchen</p>		









	<p>música internacional o nacional, pero sean los menos quienes conozcan o escuchen música de cantantes extremeños. Les proponemos un reto. Dividiremos en tres grupos a las/los participantes y tendrán que realizar un concurso para ver quién conoce a los personajes de la música extremeña.</p> <p>Para el Quiz se pueden usar imágenes de las/los artistas y que lo identifiquen con nombres. También se puede buscar el reconocimiento de algunas canciones y relacionarlas con los nombres (fotos) de sus autores/as escuchándolas con la ayuda de un ordenador y acceso a internet (en caso de no disponer de internet, la persona responsable del taller tendrá descargado en pendrive u ordenador dichas canciones).</p> <p>Podemos buscar en la Wikipedia algunos datos curiosos o más o menos conocidos e para saber si los pueden relacionar con sus autor/as. Ej.: ¿quién participó en operación triunfo?, ¿Quién nació en tal localidad (buscar los más cercanos a la localidad de los/as participantes), etc.</p> <p>Al final de la sesión podremos usar nuestros instrumentos de percusión para acompañar la melodía de una de las canciones de alguno de estos/as personajes de la música extremeña, elegido por los/as participantes.</p>
 <p>Para reflexionar con el grupo</p>	<p>Muchas veces no nos damos cuenta de todo el potencial que hay a nuestro alrededor y de la riqueza de nuestra tierra, en este caso en torno a la música, nos dejamos influir o llevar por modas y el comercio sin valorar y dar oportunidad a lo que tenemos más cerca. Tenemos la suerte de que internet nos acerca más a la cultura y podemos disfrutar de muchos/as artistas extremeños.</p>
 <p>Variantes</p>  <p>Indicaciones COVID</p>	
 <p>Observaciones</p>	<p>Cantantes más conocidos extremeños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luis Pastor • https://www.youtube.com/watch?v=6JBXzmKj8M0 • Pedro Pastor • https://www.youtube.com/watch?v=5O2LXl4sXwo • Bebe • https://www.youtube.com/watch?v=nK6DMo9IMow&list=PLyZuFIFYdMNXP_ERPUTyFQli1WV-PsSeL&index=5 • Soraya • https://www.youtube.com/watch?v=dBIFlkczVMs • Gecko Turner • https://www.youtube.com/watch?v=rv5RVPP3Dow • Huecco • https://www.youtube.com/watch?v=fni_5bdKycQ • Roberto Iniesta (Extremoduro) • https://www.youtube.com/watch?v=Dogmqsv_s3A&feature=emb_logo • Chloé Bird • https://www.youtube.com/watch?v=NEQWDV962WI • Bambikina

<https://www.youtube.com/watch?v=MYdlaBTyybw>

- Marecos Bayón
- <https://www.youtube.com/watch?v=CZECKWULS7E>
- Los niños de los ojos rojos
<https://www.youtube.com/watch?v=VyqfbHzeIQk>
- El último tren
<https://www.youtube.com/watch?v=wJm8ftw4tKU>
- Laura (Rap Cáceres)
https://www.youtube.com/watch?v=16_GldzYtUc



Evaluación

Personalidades Olímpicas de Extremadura			
	Personalidades	 Grupo edad	9-12
Áreas			
	210'	 Espacio	Aire libre
Duración			
	Aros, pelotas, globos, cintas, indiacas, vasos de plástico, conos señalizadores deportivos, banderas señalizadoras, pelotas de ping pong, cinta adhesiva (Tesafilm), cartulinas de colores, tijeras, rotuladores, palos de escoba, Cuerdas, pañuelos de colores. Diplomas participativos de cada prueba impresos.	 Agrupación	grupos pequeños
Materiales			
	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer a las personas participantes la realidad del deporte extremeño, tanto femenino como masculino • Recrear unas miniolimpiadas alternativas • Fomentar el trabajo en equipo y la competitividad sana en el deporte 		
Objetivos			
 Desarrollo de la actividad	<p>Dedicaremos 1 hora del inicio de la actividad a conocer a nuestros deportistas más reconocidos, en distintos deportes y sobre todo aquellos que han sido olímpicos. Se realizará un Quiz sobre distintas personalidades del deporte en Extremadura.</p> <p>Partimos de una pregunta sencilla para poner en situación a las personas participantes; ¿Qué deporte sueles practicar/sigues? ¿A qué deportista extremeño/a conoces en ese deporte? ¿Conoces algún deportista extremeño/a que haya ganado una medalla olímpica?</p> <p>Probablemente la mayoría escuchen música internacional o nacional, pero sean los menos quienes conozcan o escuchen música de cantantes extremeños. Les proponemos un reto. Dividiremos en tres grupos a las/los participantes y tendrán que realizar un concurso para ver quién conoce a los personajes del deporte en Extremadura.</p> <p>Para el Quiz se pueden usar imágenes de las/los deportistas y que lo identifiquen con nombres/deporte. También se puede buscar el reconocimiento de deportistas olímpicos/as, premios y medallas y relacionarlas con los nombres (fotos) con la ayuda de un ordenador y acceso a internet (en caso de no disponer de internet, la persona responsable del taller tendrá descargado en pendrive u ordenador previamente). Podemos buscar en la Wikipedia algunos datos curiosos o más o menos conocidos para saber si los pueden relacionar con estos/as deportistas. Ej.: ¿quién participó en las olimpiadas de tal año? ¿Quién</p>		

nació en tal localidad (buscar los más cercanos a la localidad de los/as participantes), ¿Quién perteneció a tal equipo? Etc. (para mayor facilidad dar opciones como en el juego del 50 por 15. Se puede también hacer un rosco de Pasapalabra con toda esa información que vaya saliendo y en la que se presente a algunas/os de nuestros deportistas de élite para saber con cuantos datos se han quedado.

En la segunda parte de la mañana a la que dedicaremos 2,5 horas realizaremos unas olimpiadas alternativas. Para estas olimpiadas dividiremos el grupo en parejas. El objetivo de las olimpiadas alternativas es principalmente la diversión, trabajando en equipo y con la tensión de la competitividad deportiva.



Para la puesta en escena de estas olimpiadas cada pareja/equipo tendrá 30 minutos para realizar su bandera simulando el país, para repartir tareas como la elaboración de una antorcha olímpica (con cartón y papel de seda de colores), del emblema de las olimpiadas (no tiene que ser aros olímpicos sino algún elemento de su pueblo como ajos, uvas, melones, sandías, piedras, olivos, encinas, bellotas), el diseño de un himno tarareado, elaboración de las medallas con cartulinas de colores (dorado, plata y bronce) y cuerda pita o lana.

Tras este tiempo de preparación se escenificará un desfile de apertura, con el encendido de nuestro pebetero con la antorcha olímpica entregada entre todas y todos los participantes, la lectura de ese pequeño manifiesto olímpico (se fomenta el juego limpio y la participación), y se presentan los países ficticios que van a participar con sus atletas. Par la persona que coordina la actividad es importante que tenga bien diseñado por puntos el esquema para realizarlo en tiempo. Lo importante no es la calidad del producto sino la participación y simulación de la olimpiada como punto de ambientación y meter a las personas participantes en el desempeño de los juegos/deportes siguientes.

Las pruebas deportivas de la olimpiada:

Para estas olimpiadas buscaremos variaciones de los deportes olímpicos adaptándolos a las edades y a que participen en pareja. Cuanto más loco sea el deporte más divertida resultara la experiencia. Algunos ejemplos de pruebas deportivas alternativas:

- Carrera de obstáculos por parejas: Se utilizarán distintos elementos del entorno para realizar un recorrido sencillo en el que las/los participantes tengan que saltar algún obstáculo (sillas), saltar (cinta), agacharse, Aros de gimnasia). Todo esto se puede realizar por relevos o bien con una dificultad añadida, juntos agarrando un pañuelo o aro pequeño.
- Carrera de relevos con equilibrio. Se puede diseñar un recorrido por relevos, pero los /las participantes deben tener una dificultad añadida que es mantener el equilibrio de por ej.: una pelota de ping pong en una cuchara (cada uno/a la suya), un vaso de plástico en la cabeza (con agua o con una bola de plastilina dentro para darle peso). Importante no intercambiar objetos.
- Penaltis de futbol de espaldas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Fútbol con chapas • Baloncesto con bolas de papel: Organizar varios tiros de bolas de papel reciclado a una cesta, cubo pequeño o papelera. • Lanzamiento de plumas de bádmiton. Con la mano y una pluma de bádmiton tratar de pasar una atura de un listón (escoba). Ir subiendo el listón como en una prueba de salto de altura. • Lanzamiento de indiacá. Se lanza palmeando con la mano como el saque de pádel una indiacá y se mide la distancia máxima alcanzada (se puede hacer la indiacá con un globo lleno de arroz). • Carreras a la pata coja/pies juntos, de espaldas. <p>Finalizaremos las olimpiadas con el himno y la entrega de medallas y/o diplomas participativos.</p>
 Para reflexionar con el grupo	
 Variantes	
 Indicaciones COVID	
 Observaciones	<p>Deportistas extremeños/as más conocidos/as: Buscar referencias en Wikipedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonia Bejarano (Atleta Duatlón) https://es.wikipedia.org/wiki/Sonia_Bejarano • Marta Calamonte (Gimnasta) https://es.wikipedia.org/wiki/Marta_Calamonte • Laura Campos (Gimnasta) https://es.wikipedia.org/wiki/Laura_Campos • Javier Cienfuegos (Plusmarquista Lanzamiento martillo) https://es.wikipedia.org/wiki/Javier_Cienfuegos • Juancho Pérez (Balonmano) https://es.wikipedia.org/wiki/Juancho_P%C3%A9rez • Carlos Prieto (Balonmano) https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos_Prieto_Martos • Loida Zabala Ollero (Levantamiento) https://es.wikipedia.org/wiki/Loida_Zabala_Ollero • J.M. Calderón (Baloncesto/NBA) https://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Mar%C3%ADa_Calder%C3%B3n_Castro • Nuria de Cabanillas (Gimnasta) https://es.wikipedia.org/wiki/Nuria_Cabanillas • J. Carlos Holgado (Tiro con arco)

https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Carlos_Holgado_Romero

- Miriam Casillas (Triatlón)

https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADriam_Casillas

- Juan Bautista (ping pong paralímpico)

https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Bautista_P%C3%A9rez_Gonz%C3%A1lez

- Miguel Durán (natación)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Dur%C3%A1n_\(nadador\)#::~:~:text=Miguel%20Dur%C3%A1n%20Navia%20\(Almendralejo%2C%20Badajoz,en%20los%20400%20metros%20libre.](https://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Dur%C3%A1n_(nadador)#::~:~:text=Miguel%20Dur%C3%A1n%20Navia%20(Almendralejo%2C%20Badajoz,en%20los%20400%20metros%20libre.)



Evaluación

Relación de materiales.

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Cerillas	15	Si	1 caja
2	Aros deportivos	5	No	20cm de diámetro
3	Rotuladores	10	Si	Caja 24 colores , punta doble
4	Cartulinas grandes colores a3	60	Si	Colores pastel
5	Cartulinas a3	40		colores variados
6	Cinta aislante	20	Si	Colores variados
7	Globos de colores	50	si	Cumpleaños
8	Tijeras	10	No	Infantiles
9	Folios	1	Si	Paquete
10	Palillos redondos	1	Si	Paquete de 500
11	Banderines señalización	15	Si	Para deportes
12	Pañuelos de tela	30 un		Para juegos, colores variados
13	Cuerda de tender ropa	6	Si	Rollo 20m
14	Tesafilm	10	Si	Rollos
15	Wasi tape	10	Si	Rollos colores variados
16	Conos de obstáculo	15	No	Señalización para deporte
17	Pelotas de goma	4	No	Tamaño mediano
18	Rotuladores permanente	5	si	Varios colores, tamaño grueso
19	Arroz	1 kg	Si	
20	Bolígrafos	10		
21	Gomas de borrar	5	si	
22	Lápices	15	Si	
23	Lentejas	1kg	Si	
24	Palos de escoba	10	Si	
25	Pegamento de barra	5		
26	Pelotas de ping pong	20 un.	Si	
27	Sacapuntas	5		








NOTA: Las actividades o dinámicas relacionadas con el momento ludoteca se pueden encontrar al final de este documento.

Semana 6: fiestas y tradiciones.

Semana fiestas y tradiciones		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “Nombre/cualidad” Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “Dramatizar un refrán”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Gustos modelo H”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “El baile de las sillas”. Juegos de mesa, Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “Contar historias con los pies” Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Mini olimpiadas clásicas	Los oficios de mi localidad	Montemos el circo	Conoce tus fiestas	Monta tu propia fiesta
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Mini olimpiadas Clásicas	Actividad física/deportivo	Comercio justo	Actividad física/deportivo	Monta tu propia fiesta
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares

De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.

Actividades semana 6.

"Mini Olimpiadas Clásicas"			
 Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	210': 2 partes 1 parte creación de todos los materiales y preparación de las mini olimpiadas. 1 parte desarrollo del Juego.	 Espacio:	Aire Libre y aula para la creación de materiales.
 Materiales	Materiales propios de cada prueba: cartón, rollo papel higiénico/cocina, pintura, pinceles, tijeras, rotuladores, tizas colores, globos, arena, embudo, platos, pajitas, churros piscina, palillos largos, laurel en rama, cuerda/hilo.		
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la historia de los Juegos Olímpicos y el significado de símbolos olímpicos como la bandera, la antorcha, los aros, el emblema y algunos deportes olímpicos. • Practicar actividad física como medio para mejorar las condiciones de salud y calidad de vida de los participantes. - Saber trabajar en equipo en el desarrollo de los mini olimpiadas aplicando estrategias y tácticas colectivas. • Participar en diversos tipos de juegos, aceptando las normas y el hecho de ganar o perder como algo propio de la actividad. • Utilizar la competición de forma positiva. • Interesarse por los juegos olímpicos practicados en estas mini olimpiadas. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Del 24 de julio al 9 de agosto de 2020 se hubieran celebrado la XXXII edición de los Juegos Olímpicos en Tokio, Japón, si no fuera por la Pandemia Sanitaria que estamos atravesando. Aprovechando esta ocasión daremos a conocer a los niños y niñas de 9-12 años los Juegos Olímpicos Populares, su historia y significado, creando entre todo el grupo unas Mini Olimpiadas, en la que los participantes además de disfrutar con cada uno de los juegos, deberán elaborar también el material necesario para la práctica de los mismos.</p> <p>Así, el primer día lo dedicaremos a la creación de todos los materiales que vamos a necesitar para el desarrollo de los juegos olímpicos, así como la creación de medallas y coronas de laurel para la entrega de premios. En esta jornada el monitor tendrá la oportunidad de explicar la historia y significado de las Olimpiadas y toda su simbología. Y el segundo día ya celebrarán y disfrutarán con las Mini Olimpiadas.</p>		

A continuación, os dejamos una selección de juegos muy divertidos que podéis enlazarlos con los juegos populares:

Colar el aro

Un juego que pueden fabricar los participantes y en el que trabajarán la destreza y la puntería. Para ello pueden coger un cartón y pegar 5 rollos de papel higiénico con la forma y los colores de los aros olímpicos. Los participantes tendrán que conseguir colar los máximos aros posibles en cada uno de los rollos de papel.



Salto de longitud

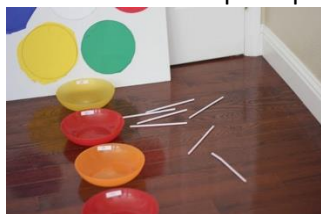
Pintáis en el suelo la salida desde donde los participantes tienen que saltar, así como unos números que midan las distintas distancias. Ganará el participante que más lejos consiga saltar sin caerse.

Lanzamiento de peso

Un juego muy divertido en el que el ganador será coronado como el más 'forzudo'. Rellenad globos con arena intentando que todos contengan la misma cantidad, y los jugadores tendrán que lanzarlos lo más lejos que puedan. ¡Cuidado con no dar a nadie!

Tiro de jabalina

En este juego la jabalina será una pajita y los objetivos platos de plástico de colores. Colocaremos los platos en línea asignándoles una puntuación de mayor a menor, siendo la mayor la del plato más lejano. Los jugadores tendrán que colarla dentro del plato para ir sumando puntos.



Salto de Obstáculos con churros de piscina

Necesitaréis palillos largos que pinchar en el césped a los que uniréis los churros de piscina pinchándolos también formando medio círculo, colocando varios a una distancia prudente para que los niños tengan espacio para correr y saltar sin peligro. Ya sólo queda dar la salida ¡y que gane el más rápido!

Gimnasia de equilibrio

Con una tabla y dos tacos de madera podremos comprobar quién de los jugadores es el más 'equilibrado', ya que tendrán que cruzar la tabla sin caerse.

Carrera de relevos

Un juego que, además de mantener en forma a sus participantes. Les enseñará los valores del juego en equipo ya que para ganar las carreras se necesita la colaboración de todos los miembros. Elegid cualquier objeto como relevo ¡y a correr!

Idea: los participantes pueden crear una pequeña antorcha olímpica de cartón para que sirva como objeto de relevo.

Circuito Olímpico

Cread vuestro propio circuito combinando varios de los juegos anteriores: obstáculos, equilibrios o relevos. ¡Todo lo que se os ocurra será bienvenido!

Entrega de Medallas

Como no podía ser de otra manera, tenéis que acabar la jornada olímpica con una auténtica entrega de medallas y coronas de laurel que habrán creado previamente los participantes. Colocad varios cajones formando un podio para los ganadores de cada prueba, podéis cubrirlo con una sábana y hacer carteles con los números de las diferentes posiciones.

Se pregunta al grupo cómo se han sentido. ¿Os lo habéis pasado bien? ¿Se les pregunta si conocían el significado e historia de las Olimpiadas? Si habían practicado alguno de estos juegos o alguna otra variante.

Todas las que crea el monito/a.

- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia.

Se puede hacer en el centro del pueblo.



Para reflexionar con el grupo



Variantes















Indicaciones COVID
















Observaciones











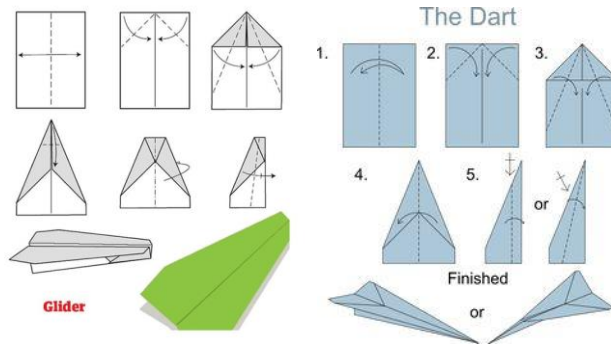
Evaluación

"Los oficios de mi Localidad"			
 Áreas	Fiestas y tradiciones. Intergeneracionalidad	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	120'	 Espacio:	La localidad.
 Materiales	Papel, lápiz y un móvil para grabar las entrevistas (móvil es prescindible)		
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los oficios más comunes que desempeñan las personas de la comunidad cercana. • Descubrir la importancia de los oficios en la vida diaria. • Relacionarse con personas distintas del círculo habitual en que los niños se desenvuelven. • Valorar la dignidad del trabajo. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Los miembros del grupo confeccionan un listado de los oficios más conocidos que las personas de su localidad desempeñan. Divididos en grupos, escogen dos de ellos y entrevistan a quienes los ejercen con el objetivo de conocer más ampliamente la diversidad de opciones laborales y valorar la dignidad del trabajo de las personas.</p> <p>Algunas preguntas que pueden ayudar a los participantes para elaborar las entrevistas pueden ser:</p> <p>¿En qué consiste su oficio? ¿Por qué trabaja usted en él? ¿Cómo lo aprendió? ¿Qué habilidades específicas o características personales se necesitan para desempeñar este oficio? ¿Qué herramientas o materiales utiliza?</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Para reflexionar y profundizar en el ámbito laboral podemos proponer algunos temas a debatir en grupo, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Condiciones y derechos laborales. - La problemática del desempleo juvenil. - Brecha salarial de género. 		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones	Las entrevistas no deben durar más de 10 min.		
 Evaluación			

“Montemos el circo”

 Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo edad	9-12
 Duración	120´	 Espacio	exterior
 Materiales	Bolsas, arroz, globos normales, tijeras, embudo, silicona, pistola de silicona.	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar destrezas manuales y de coordinación. • Sensibilizar sobre el reciclaje. • Estimular ocio creativo. • Desarrollar la paciencia y constancia. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La primera parte de la actividad la vamos a dedicar a realizar cariocas y pelotas de malabares con materiales reciclados.</p> <p>Tutoriales: https://www.amarilloverdeyazul.com/haz-unas-divertidas-cariocas-riciclando-bolsas-plastico/</p> <p>Una vez que tengamos realizado nuestro propio material, vamos a practicar las técnicas de malabares.</p> <p>Recurso de aprendizaje (también hay tutoriales para fabricar otros elementos) https://www.juegosmalabares.com/blog/</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Se pregunta al grupo cómo se han sentido. Se habla de la constancia y la perseverancia para que nos puedan salir bien las cosas.		
 Variantes	Todas las que se consideren. Se pueden introducir nuevos materiales.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

Mercado y comercio justo			
 Áreas	Fiestas y tradiciones		 Grupo edad 9-12
 Duración	120'	 Espacio	Un aula con mesas y sillas
 Materiales	1 paquete Folios de colores, lápices y bolígrafos, ordenador y proyector (opcional)		 Agrupación Grupo entero
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Concienciar sobre el consumo responsable y de cercanía local. • Conocer otras maneras de comercio sostenible con el medio ambiente • Tener conocimiento sobre la injusticia social de la infancia en diferentes países. • Desarrollar en los alumnos/as valores fundamentales como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, la igualdad, la justicia y la sensibilidad. • Contribuir a la denuncia y erradicación de la explotación infantil con alternativas como el comercio justo y el consumo responsable, entre otras. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Durante la primera media hora de la mañana usaremos alguno de los videos de la sección para Reflexionar, para explicar algunas nociones básicas sobre lo que supone el comercio y mercado Justo, haciendo ver a los/as participantes las desigualdades que sufren, sobre todo, niños/as de su edad en otros países y regiones del mundo. En el caso de no poder contar con ordenador y proyector para visionar los videos, la persona dinamizadora se encargará de realizar un resumen con alguno de los videos que se adjuntan en la sección “para reflexionar en grupo” con ayuda de un papelógrafo, pizarra o papel estraza en una pared para hacer algunos dibujos o anotaciones.</p> <p>La segunda parte de la mañana la dedicaremos a que las personas participantes conozcan la realidad del comercio justo como medio para hacer de nuestro planeta un espacio más sostenible y solidario, experimentando a través de un juego las dificultades del trabajo en muchos países del tercer mundo. Entender la explotación, sobre todo infantil en otros entornos o países, para la producción “no justa” que se realiza a nivel mundial.</p> <p>LOS AVIONES DE PAPEL</p> <p>FUENTE: www.edualter.org/material/explotación/recursos.htm</p> <p>TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos aproximadamente</p> <p>METODOLOGÍA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos/as, en grupos de 3-4 deben realizar aviones de papel con las hojas de cuartilla que serán facilitadas por el/la docente. Se puede explicar brevemente un modelo de avión que tienen que hacer ej: 		



2. Deben hacer todos los que puedan en un cuarto de hora, sin parar. Los que están mal hechos no se aceptarán. Por cada 30 aviones se pagará una rupia (una rupia son 0'0149 euros).
3. Finalizado el cuarto de hora, recontarán los aviones confeccionados y rellenarán la siguiente ficha.

EN 15 MINUTOS	AVIONES DE PAPEL	RUPIAS

EN UNA HORA	AVIONES DE PAPEL	RUPIAS

EN OCHO HORAS	AVIONES DE PAPEL	RUPIAS

EN DOCE HORAS	AVIONES DE PAPEL	RUPIAS

4. Los alumnos/as, basándose en la siguiente tabla, pensarán que podrían comprar después de su jornada laboral de 12 horas para poder Desayunar, comer y cenar al día siguiente.

ALIMENTOS
1 kg arroz: 3 rupias
1 kg de verdura: 3 rupias
Fruta: 1 rupia
1 litro de leche: 2 rupias
1 kg de harina: 2 rupias
1 pollo: 20 rupias
1 kg de mantequilla: 30
6 naranjas: 2 rupias

1 docena de huevos: 6 rupias
6 plátanos: 1 rupia
1 taza de té: 1/2 rupia
Otros (se inventan)



Para reflexionar
con el grupo

Introducción o conclusiones:

En muchos países hay niños que tienen que trabajar muchas horas cada día haciendo lo mismo que tú has hecho, o trabajos mucho más duros, como el trabajo en una mina. Trabajan porque son muy pobres y necesitan el dinero para vivir. Ganan muy poco dinero, lo justo para poder comprar comida para una persona cada día, es decir, unos 1,20€ después de 12 horas de trabajo. Con el dinero que ganan tienen que ayudar a comprar comida, y muchas familias viven en la calle porque no pueden pagar ni siquiera para vivir en una habitación pequeña.

Para reflexionar sobre comercio Justo se pueden poner alguno de los videos siguientes:

www.youtube.com/user/HumaniaTv?blend=1&ob=5

www.youtube.com/watch?v=d7aQInsH6cc

www.youtube.com/watch?v=dylERzXgqiqo

www.youtube.com/user/ILOTV#p/search/2/nirqZSA-o30

www.youtube.com/watch?v=dylERzXgqiqo

www.antislavery.org/spanish/esclavitud_moderna/el_trabajo_infantil.aspx

www.youtube.com/watch?v=sJJSKxmn7Ok

www.youtube.com/watch?v=JRCnkB6KjjE

http://www.youtube.com/watch?v=qCe_vgDLCDs

www.youtube.com/watch?v=1cqzaSxil8w

Parte 1

www.youtube.com/watch?v=VCnx_Ypxv6A














PARTE 2









www.youtube.com/watch?v=Yfc0nUB1KCK

<http://video.google.es/videoplay?docid=1479334347315462075&q=noesunjo>
c

<http://www.planspaintv.com/FTPTVninastrabajadoras.html>

 Variantes	
 Indicaciones COVID	
 Observaciones	Materiales para imprimir: Avión 1: https://www.pinterest.es/pin/420875527650606939/ Avión 2: https://www.pinterest.es/pin/801851908644644388/
 Evaluación	

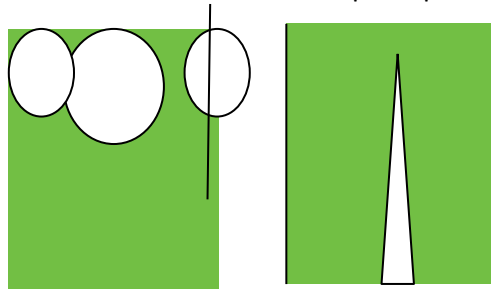
"Conoce tus fiestas"			
 Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo edad	9-12
 Duración	90'	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Trípticos de la oficina de turismo de la localidad, móvil, papel A4, lápices y gomas de borrar.	 Agrupación	Grupos reducidos o gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las fiestas Regionales y promover la cultura regional. • Fomentar el trabajo en equipo • Impulsar las habilidades sociales y las técnicas de expresión oral. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Consiste en investigar sobre las fiestas populares de carácter regional y exponerlo por grupos</p> <p>En una primera parte, el monitor/a explicará en qué consiste el trabajo, creará los grupos, y da las pautas a seguir. Preparará con anterioridad material informativo sobre las interés turístico regional de Extremadura y dará a conocer los aspectos más relevantes situándolas en el mapa de Extremadura.</p> <p>https://www.turismoextremadura.com/</p> <p>https://www.turismoextremadura.com/es/recursos-turisticos/fiestas-extremadura/index.html</p> <p>Se van a hacer grupos reducidos que tendrán que elegir una de las fiestas, trabajarán en ella y se preparan una presentación en la que pueden utilizar todo tipo de materiales posibles. Se hará un mapa gigante –puede ser con tiza en el suelo- y se situará cada una de las fiestas en el mapa junto al material que han elaborado las personas participantes si es que la hubieran hecho.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Cómo nos hemos sentido si hemos aprendido sobre las fiestas, si todos las conocíamos, y ha sido interesante compartir con el resto del grupo general. ¿Hemos estado en alguna? ¿Conocemos alguna otra?</p>		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

Monta tu propia fiesta			
 Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo edad	9-12 AÑOS
 Duración	210'	 Espacio	Aire libre
 Materiales	Folios, Lápices de colores, bolígrafos, palo de escoba, algunas telas de 100 x 60 cm de colores lisos (puede ser papel estraza de colores), folios de colores, tijeras para tela y papel, pegamento de barra, Rotuladores gordos de colores básicos, cinta para unir telas (dobladillos pantalones) cinta de doble cara., Rotuladores para telas, bolsas de plástico de colores (bolsas de basura), papeles de colores de distintas texturas (papel pinocho, papel seda, papel celofán, etc.), rotuladores gordos, pegamento de barra, botones grandes colores, pompones de lana de colores, pegamento de barra, pistolas de silicona, aparatos de música y altavoz (opcional), naipes, pajitas de plástico, palillos de madera planos.	 Agrupación	Grupos de 3-4 personas
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar en los elementos de una fiesta o tradición popular para crear nuestra propia fiesta; Traje, música, baile, comida (NO SE PUEDE COMPARTIR), bebida, juegos, espectáculos, adornos del local, pasacalles, manifiesto (pregón) • Trabajo en equipo para la consecución de un fin común • Diversión y celebración con el grupo de todos los días pasados juntos. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Durante esta jornada elaboraremos y desarrollaremos nuestra propia fiesta popular, como colofón a una semana de trabajo y recorrido por las fiestas y tradiciones de nuestra localidad y entorno.</p> <p>Dividiremos al grupo grande en subgrupos de tres o cuatro participantes para dividir a su vez las tareas que vamos a realizar. Dedicaremos un momento a repasar los elementos principales de una fiesta popular: El pregón o manifiesto, el traje tradicional, nuestra bandera local, un baile regional, típicos, el juego popular. A cada grupo le daremos 2 tareas (1 sólo al grupo que haga trajes) y materiales para desarrollarla en las dos primeras horas de la mañana (Pregón y bandera, traje tradicional, baile regional y juego popular). La idea es que como si de un pueblo ficticio se tratase, cada grupo debe realizar aquellas dos tareas les sean encomendadas por la regionalízame y muy pomposa comisión de</p>		

festejos y tradiciones. Al final de la mañana todas esas tareas se podrán desarrollar en una fiesta popular que sirva también como final de estas semanas de convivencia.

- **El Pregón o Manifiesto:** En todo buen festejo popular existe un pregón en el que agradecer a unos y a otras. En este caso con toda la pompa y boato que se les ocurra a las personas participantes deben desarrollar un pregón de unos diez renglones de extensión. Este se dirigirá a las vecinas y vecinos de nuestro pueblo ficticio y se remarcarán las gracias a las distintas personas del grupo recordando anécdotas que hayan sucedido a lo largo de esta semana o de todas las semanas anteriores en las que han participado. Se pueden mencionar logros del grupo (actividades que les hayan interesado más, personas o lugares que hayan descubierto, aquellas cosas que han aprendido y conocido de su localidad (como si esta fuera ficticia) y también hacer mención a los elementos de la bandera de la localidad. Se finalizaría el pregón invitando a participar en el resto de propuestas de las y los compañeros/as del grupo. El pregón podría comenzar tal que así: “Queridas y queridos vecinas/os de “Villaconejillos de Indias” es muy grato estar hoy aquí con todas vosotras personas de nuestro pueblo, hoy es nuestro gran día y por ello queremos agradecer y homenajear a y por ello nos encantaría que os unáis en este día tan especial y disfrutéis al máximo de toda nuestra programación que tenemos preparada... ¡Vivan las vecinas y vecinos de Villaconejillos ... !
- **Bandera:** Para ello necesitaremos un palo de escoba, algunas telas de 100 x 60 cm de colores lisos (puede ser papel estraza de colores), folios de colores, tijeras para tela y papel, pegamento de barra, Rotuladores gordos de colores básicos, cinta para unir telas (dobladillos pantalones) cinta de doble cara., Rotuladores para telas, la cinta de dobladillo por cinta de doble cara.
El grupo debe diseñar una bandera de la localidad ficticia, pero pensando en su entorno y en lo que hayan descubierto de sus tradiciones cercanas... Pueden usar una tela de color base y pegar con cinta de dobladillos otros recortes de telas con alusión a los motivos que quieran resaltar. Si resulta menos complicado se puede hacer sobre papel estraza y con recorte de folios y pegamento. Se graparía la bandera en el palo de escoba para portarlo a la hora del pregón y los demás actos de la fiesta.
- **Traje tradicional:** Para la elaboración y diseño de 10 trajes tradicionales (para todas las personas del grupo) necesitaremos bolsas de plástico de colores (bolsas de basura), papeles de colores de distintas texturas (papel pinocho, papel seda, papel celofán, etc.), tijeras, rotuladores gordos, pegamento de barra, botones grandes colores, pompones de lana de colores, pegamento de barra, pistolas de silicona.

Se le pide al grupo encargado que deben de diseñar un traje típico de su pueblo. El elemento básico es la casaca con una bolsa de plástico del color que se quiera/pueda. Para hacer el diseño básico sabe que pueden recortar un semicírculo en el fondo de la bolsa y otros dos en los laterales pegados al borde para poder sacar brazos y cabeza. En función de la forma del corte (triángulo, semicírculo, rectángulo, etc) nos quedará una forma diferente del traje. También se puede abrir por el centro la bolsa y lo convertiremos en una camisa o chaleco. A este diseño básico se le pueden añadir todos los adornos u elementos que se ocurran; flecos, botones, franjas. También se pueden añadir otros elementos con una nueva bolsa cortada como una capa, mangas, cuellos. A la forma básica podemos añadir otras forras básicas para pantalones o faldas. Para estas últimas necesitaremos cortar primero la bolsa para la apertura de las piernas y después unir las partes necesarias con cinta de doble cara. Los trajes debes ser sencillos para poder realizar 10 en el tiempo del que disponemos. Se harán más elaborados en función del tiempo disponible.



- **Baile Regional:** La persona organizadora debe tener preparada una base de música tradicional de un país exótico (música del Tírol, música africana, música de Asia, de la india) Con esta base de música el grupo debe preparar unos pasos de baile sencillos que se realicen en grupo, en parejas frente a frente (tener en cuenta las medidas de higiene y distanciamiento social) o en corro, al estilo de los bailes regionales... pero siguiendo el ritmo de la base elegida. Este baile se les enseñará al resto de vecino/as del pueblo ficticio (todo el grupo) para que lo interpreten al unísono.
- **Juego popular.** El grupo debe diseñar un juego inventado para realizar un campeonato entre todas y todos. El juego puede ser del estilo lanzamiento de pipos de aceituna (ganador a la mayor distancia), construcción de castillos de naipes, construcción de castillos con pajitas de plástico, carreras con globos de agua, carreras de equilibrio con vasos de agua... cuanto más absurdo sea el juego más emoción y gracia.
- **Diplomas honoríficos y firma de personalidades:**
Para esta parte es necesario tener impresos 10 diplomas, puedes buscar un modelo en Internet en esta página <https://jackmoreno.com/2016/07/07/5-programas-gratis-para-hacer-diplomas/>

	<p>Es importante reconocer el esfuerzo de estos días de trabajo en equipo. Para ello, como se hace en muchas fiestas populares es el momento de entrega de diplomas a todas las personas participantes. El dinamizador tendrá preparado un diploma por cada participante con su nombre y apellidos. En el diploma habrá un espacio reservado para la firma y dedicatoria de cada “vecino del pueblo” recordando los momentos buenos vividos. Se puede hacer entrega de los diplomas tras la lectura del pregón o manifiesto.</p>
Para reflexionar con el grupo	
Variantes	
Indicaciones COVID	
Observaciones	
Evaluación	

Relación de materiales.

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Arroz	5	si	Kg
2	Bolas de basura o reciclables	20	si	
3	Bolígrafos	1	Si	Caja de 20 un.
4	Bolsa de basura colores	100	Si	Saco 100l
5	Botones	50	Si	Medianos, colores variados
6	Churros piscina	15	No	
7	Cinta doble cara	2	Sí	Rollo 50 metros
8	Cinta termoadhesiva	5	Si	Rollos (para pegar bajos pantalones)
9	Cuerda fina	1 rollo	Si	
10	Embudo	5	No	
11	Folios blancos a4	1	Sí	Paquetes 500
12	Folios de colores	1	Si	Paquete 500 un.
13	Globos	200 un.	Si	
14	Gomas de borrar	10	Si	
15	Lápices nº 2	10	Si	
16	Laurel en hojas	12	Si	Paquetes
17	Naipes de cartas	3	Si	50 naipes poker
18	Pajitas plástico	2	Si	Paquete de 200 un.
19	Palillos largos	1 paquete	Si	
20	Palos de escoba	1	Si	
21	Palos helados 10cm	100 un.	Si	Para manualidades
22	Pegamento en barra	5	Si	Tamaño mediano
23	Pinceles	15	Si	
24	Pistola silicona	12	No	Pequeña
25	Platos plásticos	20 un.	Si	
26	Rotuladores	2 paquetes	Si	Paquetes 24 un.
27	Rotuladores para telas	3	Si	Paquetes de 12 colores
28	Rotuladores permanente	20	Si	Varios colores, tamaño grueso
29	Silicona en barra termofusible	5	Si	Paquetes de 10un.
30	Sillas	15	No	
31	Telas de colores	5	Si	60x100cmm
32	Temperas varios colores	15	Si	
33	Tijeras	15	No	
34	Tijeras grandes para papel o tela	5	No	
35	Tizas colores	1 paquete	Si	








NOTA: Las actividades o dinámicas relacionadas con el momento ludoteca se pueden encontrar al final de este documento.






Semana 7: Actividades transversales.














Semana actividades transversales		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: “Cadena de nombres”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: “La telaraña”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go	Dinámica de presentación o conocimiento: “Terremoto”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed	Dinámica de presentación o conocimiento: “Bingo”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: “Si yo fuera”. Juegos de mesa Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Paperpainting	Actividad física/deportiva	Taller de camisetas. Logo para mi empresa.	Actividad física/deportiva	Ideas para mejorar mi pueblo
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Origami, dale nueva vida a la revista.	Películas al revés	Taller de camisetas. Logo para mi empresa.	Fútbol humano	Ideas para mejorar mi pueblo
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares














De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano














Actividades semana 7.






"Paperpainting"			
 Áreas	Habilidades Emprendedoras	 Grupo de edad	9-12
 Duración	2 horas Explicación, historia, Bodypainting, adivinanza, evaluación.	 Espacio:	Exterior
 Materiales	- Bolígrafos - Folios - Pinturas - Esponjas - Pinceles - Papel Continuo		
 Objetivos	Esta sesión pretende potenciar el aprendizaje bajo la premisa "no dejar nada a medias", y darnos cuenta de que en ocasiones las cosas no suceden como queremos que ocurra, ya que existe un factor en esta actividad donde los papeles entre los grupos son intercambiados. La pintura, sepamos o no dibujar, potencia nuestra capacidad de comunicarnos, de encontrar formas de expresarnos y desinhibirnos. Además, trabajamos la frustración y la creatividad.		
 Desarrollo de la actividad	<p>1.- Explicación: el objetivo es que los participantes, divididos en equipos, inventen una historia desde cero, la representen con distintas escenas en un papel continuo de unos 5 metros y, con la representación terminada, adivinen la historia del equipo rival.</p> <p>2.- Desarrollo --> Historia: los facilitadores separarán a los participantes en grupos. Cada grupo tendrán 20 minutos para escribir una historia inventada. La temática y la longitud de la historia queda a elección del grupo.</p> <p>Una vez que la historia esté escrita, se la repartirán en escenas representativas. Tendrán que dividir el papel continuo en partes iguales, y cada uno de los miembros del equipo dibujará una. Los facilitadores darán los 5 metros de papel por grupo y pinturas de diferentes colores para que realicen "el mural". Para realizar la actividad, cada grupo contará con 60 minutos (escribir historia y pintarla). Para ello, podrán utilizar las manos y los pies.</p> <p>3.- Desarrollo --> el facilitador les proporcionará los materiales para comenzar a pintar. Todos los grupos deben comenzar a escribir la historia y a pintar a la misma vez. Para ambas actividades tendrán un máximo de 60 minutos.</p> <p>4.- Desarrollo --> Adivinanza: una vez que los grupos hayan terminado o se hayan cumplido los 60 minutos establecidos, comenzará la última fase. Hasta este punto, ningún equipo ha podido ni debido escuchar o ver la historia de los otros grupos. Es ahora cuando el facilitador explica que los equipos deberán adivinar la historia de otro equipo diferente al que se le haya asignado. Llegados a este punto, los facilitadores han debido motivar la realización de los dibujos como si en función de la calidad se les fuese a puntuar mejor o peor (algo que no es cierto). Cuanto más se hayan esforzado, posiblemente el equipo rival tenga más posibilidades de acertar. El turno de comienzo será al azar. Los</p>		






	<p>facilitadores tendrán en su papel la historia escrita en la fase 1 para comprobar que no cambie en el desarrollo de la fase 3. El grupo tendrá 5 minutos para observar las pinturas de los murales del grupo rival que tiene que adivinar. Pasados esos 5 minutos, tendrán otros 5 para dar pie a una posible historia en función de los dibujos observados.</p> <p>A continuación podrán hacerle 3 preguntas al grupo sobre dudas que puedan tener de la historia. A estas preguntas sólo podrán responder con “sí” o “no”. Después de estas preguntas, volverán a tener 5 minutos para corregir algún aspecto que consideren oportuno. Para terminar, un portavoz del grupo contará la historia. Este proceso se realizará de la misma manera con el resto de grupos. Una vez que todas hayan sido contadas, ganará aquellas que más se acerque a la historia verdadera.</p> <p>El facilitador será quien evalúe este proceso.</p> <p>5.- Feedback/evaluación: el facilitador coordinará el feedback. Si existe disponibilidad de recursos humanos, el feedback se hará por los grupos de trabajo.</p>
 <p>Para reflexionar con el grupo</p>	<p>¿Qué te ha llamado la atención de tu grupo? ¿Cómo te has sentido cuando, después del trabajo realizado, has facilitado que otros lo hagan mejor? ¿Te ha pasado algo parecido alguna vez? ¿Cómo puedes reaccionar a partir de ahora? ¿Tienes herramientas para corregir tu emoción?</p>
 <p>Variantes</p>	
 <p>Indicaciones COVID</p>	
 <p>Observaciones</p>	<p>Puntuación:</p> <p>Primero, el facilitador puntúa sobre 10 y de manera objetiva, los murales de cada equipo. Para puntuar los murales, los facilitadores tendrán en cuenta los siguientes criterios: Contenido – Forma –Originalidad – Creatividad</p> <p>Después, cada equipo comenzará con 20 puntos.</p> <p>Si aciertan a la primera la historia del equipo que les haya tocado interpretar, se los suman a los anteriores. Si no es así a la primera, se le restan 5. Así por cada vez que no acierten. Cuentan con 4 oportunidades. Si no aciertan, no se llevan nada de este bloque.</p>
 <p>Evaluación</p>	









"Origami. Dale una nueva vida a la revista"			
 Áreas	Transversal - ODS	 Grupo edad	9-12
 Duración	90'.	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Papel que se pueda reciclar	 Agrupación	Gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar destrezas manuales y de coordinación. • Incentivar la imaginación. • Estimular ocio creativo. • Desarrollar la paciencia y constancia. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>El origami es la actividad que también conocemos con el nombre de papiroflexia. Vamos a servirnos de revistas, periódicos u otro tipo de documentos que tengamos en casa para desechar a los que le vamos a dar otra vida útil.</p> <p>La actividad va a consistir en realizar figuras de papel a través de la técnica del origami. Para ello el monitor/a deberá llevar las plantillas que sirvan de orientación al alumnado.</p> <p>Plantillas, instrucciones y ejemplos: http://es.origami-club.com/easy/</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Se pregunta al grupo cómo se han sentido. ¿Os lo habéis pasado bien? Hablamos sobre el reciclaje.		
 Variantes	Todas las que se consideren. Se pueden hacer varias figuras en función de la temporización y la dificultad.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones	Se puede hacer una pequeña exposición.		
 Evaluación			

Películas al Revés			
 Áreas	ODS - igualdad	 Grupo de edad	9 a 12 Años
 Duración	90'	 espacio:	no precisa espacio concreto
 Materiales	ninguno	 agrupación	grupal
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la imaginación y la creatividad. • Sensibilizar sobre la igualdad de género. • Favorecer el aprendizaje de técnicas de expresión oral. 		
 desarrollo de la actividad	<p>Nos sentaremos en círculo con los participantes y le pediremos a cada uno que nos resuman o nos narren su película favorita, pero cambiando el género de su personaje principal, también pueden modificar partes de las historia para adaptarla al género de su nuevo personaje.</p>		
 para reflexionar con el grupo	<p>Generar un debate en torno a que la mayoría de los protagonistas son hombres. Hacer que se pregunten si se realiza así a conciencia y si no consideran que la mujer tendría que estar más representada, o si una mujer no puede salvar al mundo o combatir a un súper-villano.</p> <p>Al final de un debate se deberá de hacer un resumen general con las conclusiones de cada uno.</p>		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones			
 Evaluación			

Taller de camisetas Logo para mi empresa			
 Áreas	Habilidades emprendedoras	 Grupo de edad	9 a 12 años
 Duración	210'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	Camisetas de algodón de color blanco, rotuladores para textil, bolígrafos, folios, calcas, tablillas madera A4, pinzas de tender.	 Agrupación	individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad y buscar la originalidad de una idea de negocio • Fomentar el trabajo en equipo 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Imaginamos que vamos a crear una empresa familiar, con señas de identidad de Extremadura, y el trabajo que vamos a realizar es con que logo identificaríamos nuestra empresa, que al verla el cliente directamente relacione el logo con el producto que queremos vender.</p> <p>Primero realizamos un boceto en papel, que luego pintamos con rotuladores en la camiseta. Vamos a realizar un proceso de calca para el que nos vamos a ayudar de las tablillas de madera de madera A4 para apoyar el dibujo, pinzas de tender para ajustar la calca y el folio con el boceto. Esto va a facilitar el proceso de dibujo en la camiseta.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Explicar la situación laboral actual, y como se ve cada miembro del grupo en el futuro, donde estaremos trabajando.		
 Variantes	Podemos pintarla con spray o a brocha, realizando una plantilla en papel primero.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Distancia de seguridad • Mascarillas • lavado de manos 		
 Observaciones			
 Evaluación			

"Futbolín Humano"			
 Áreas	Salud: actividad física	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	90'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	12 "churros" de agua 2 cuerdas de, mínimo, 3 metros de longitud 2 cuerdas de 2 metros 1 balón de fútbol 1 copa para simbolizar la victoria del equipo final Cinta de color blanco para pegar sobre la pista (25 metros aprox.) en el caso de que exista la necesidad de definir las líneas de un campo de fútbol.		
 Objetivos	Jugar a lo grande es una manera de divertirse con juegos de toda la vida, que nos obliga a implicarnos en mayor medida. En el caso del futbolín, es una manera diferente de jugar al fútbol, pero añadiéndole una limitación: el tener que depender de otros compañeros a la hora de moverte y no poder hacerlo más de lo normal. Esta actividad potencia el trabajo en equipo y el autocontrol, ya que tus movimientos deben ser medidos y teniendo en cuenta al resto del equipo.		
 Desarrollo de la actividad	<p>1.- Explicación: dos equipos jugarán un partido de futbolín humano. Dependiendo del número de equipo que haya, se hace una especie de liga: juegan todos los equipos con todos y cada partida que gane un equipo, suma tres puntos (como en el fútbol tradicional). Los dos equipos que más puntos tengan, llegan a una final decisiva en la que gana el que venza en ese partido. El premio: 20 puntos y una copa representativa. Las reglas son las mismas que en su versión en miniatura: un portero, dos defensas y tres centrocampistas. Gana el que más goles marquen al equipo contrario.</p> <p>2.- Construcción de las barras y el campo: para simular las barras del futbolín, los participantes deberán introducir una cuerda por los "churros" que se utilizan en la piscina a modo de flotadores. La idea es que cada jugador represente su posición con un "churro" y juegue con él agarrándolo con los brazos atrás y apoyándolo en su espalda. Las defensas (2 jugadores) introducen una cuerda entre los agujeros de sus dos "churros" y los centrocampistas entre sus tres. El portero, al estar solo, no necesita cuerda. Las filas con las posiciones no tienen que estar atadas a nada. Se hará hincapié en que los participantes respeten las marcas del suelo y no den pasos hacia delante o hacia atrás para darle al balón. Los únicos movimientos que pueden realizar tienen que ser hacia derecha o hacia izquierda. El campo donde jugar tiene que ser llano. Se marcarían las líneas en la que estarían los jugadores y se limitaría el campo de fútbol. La anchura máxima de éste sería cuatro metros y el largo siete metros. Si es posible, se utiliza la portería de fútbol que suele haber en los patios.</p>		

	<p>3. Partido: cada uno de los partidos que se jueguen tienen una duración de 10 minutos. Gana el equipo que más goles marquen al contrario. Todos los equipos juegan entre ellos y después la final. Cada partido ganado son 3 puntos que suman para su tabla de puntuaciones. La copa de la victoria y los 20 puntos finales lo obtendrá el equipo que gane la final.</p> <p>4. Evaluación/feedback: deberán compartir cómo se han sentido y el aprendizaje que han hecho. La guía de preguntas se encuentra más abajo.</p>
 <p>Para reflexionar con el grupo</p>	<p>¿Qué importancia le dais al trabajo en equipo? ¿Se han marcado objetivos comunes? ¿Hemos trabajado por separado? ¿Qué actitud he tenido: agresivo, asertivo, pasivo, etc.? ¿Cómo puedes aplicar esto en tu vida, en tu futuro? ¿Habéis sentido frustración? ¿Cómo la habéis manejado?</p>
 <p>Variantes</p>	
 <p>Indicaciones COVID</p>	
 <p>Observaciones</p>	
 <p>Evaluación</p>	

"Ideas para Mejorar mi Pueblo"			
	Transversal - creatividad	 Grupo edad	9-12 años
Áreas			
	210'	 Espacio	Interior: aula/ exterior
Duración			
	Libreta, folios, bolígrafos, pizarra, tizas, cartulinas, rotuladores.	 Agrupación	Gran grupo.
Materiales	-		
			<ul style="list-style-type: none"> - Observar y tomar conciencia de algunos problemas que se dan en las localidades. - Proporcionar la posibilidad de participar activamente en las tareas que tienen por objeto resolver los problemas de su localidad. - Impulsar procesos de aprendizaje creativos.
Objetivos			
 Desarrollo de la actividad			<p>Sentaremos las bases para ofrecer la oportunidad de crear un Consejo Local de Participación Infantil con propuestas imprescindibles a tener en cuenta para mejorar la localidad desde la perspectiva de niños y jóvenes.</p> <p>Vamos a trabajar en dinámicas de creatividad.</p> <p>Vamos a hablar sobre creatividad y vamos a desarrollar varias dinámicas de entrenamiento:</p> <p>Dinámica de garabato, de caras, qué puede ser, caras y círculos...</p> <p>Una vez entrenada la habilidad vamos a trabajar en la generación de ideas:</p> <p>Dinámicas: relaciones forzosas, mapas de las ideas...</p> <p>Posteriormente filtramos con dinámica y mejoramos entre todas las ideas.</p> <p>Algunas de las propuestas que se pueden trabajar con los niños y niñas, pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación Infantil: contar con espacios de reunión que faciliten el asociacionismo... - Municipios Seguros y con mayor movilidad: creación de caminos seguros para llegar a las escuelas, mayor seguridad en los parques, facilitar la movilidad, crear carriles bici, mejorar la seguridad vial... - Municipios inclusivos y adaptados: aumentar ayudas a niños y niñas con discapacidad o exclusión social, más viviendas sociales, comedores, actividades extraescolares

gratuitas, mayor conciliación familiar, eliminación de barreras arquitectónicas, adaptación de parques y plazas, semáforos con sonidos...

- Espacios de Ocio: aumentar los espacios de ocio donde poder reunirse, construcción de pistas de skate y parkour, más actividades de ocio gratuitas...
- Cuidado del Medio Ambiente: campañas de sensibilización para mantener municipios limpios, campañas sobre la importancia del reciclaje y de reducir el uso de plásticos, fomentar la reutilización de materiales y reducción de desechos, instalar más puntos limpios, contenedores y papeleras, fomentar las energías limpias y renovables, etc.
- Guerra contra la discriminación: creación de un club de apoyo contra el *bullying* y más atención a los delitos de odio, trabajar la concienciación de la realidad de los colectivos LGTB, realizar programas en los centros educativos que trabajen la identidad sexual en libertad y crear medidas de protección y seguridad en la ciudad para que las mujeres y las niñas se sientan seguras y tranquilas en el día a día
- Infancia con Salud: educar en alimentación saludable, plan de prevención sobre adicciones en niños, niñas y adolescentes
- Mejorar la educación: patios inclusivos, poder intervenir y participar en las decisiones de los centros educativos, aprendizaje basado en proyectos e incorporado sobre habilidades para la vida...



Para reflexionar con el grupo

¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Te ha resultado difícil? ¿Cómo habéis trabajado en grupo? ¿Te ha resultado interesante?
¿Has descubierto algo nuevo de tu localidad?
¿Cómo podemos participar activamente de los cambios que se produzcan en nuestra localidad?



Variantes
Indicaciones COVID

- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia.



Observaciones

Dinámicas: <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/teen-emprende/>



























Evaluación

Relación de materiales.

Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Balón de espuma	1	No	
2	Bolígrafos	15	Si	
3	Cartulina a4	20	Sí	
4	Cartulinas a3	15	Si	
5	Churros de agua	12	No	
6	Cinta carrozero	1	Sí	Rollo
7	Cuerda tender ropa	1	Sí	Rollo
8	Esponjas	5	Sí	
9	Folios	3	Sí	Paquete
10	Gomas de borrar	10	Sí	
11	Lápices nº 2	15	Sí	
12	Ovillo de lana	1	Sí	
13	Papel continuo	1	Sí	Rollo 50m
14	Pegamento en barra	5		
15	Pinceles	30	no	Varios tamaños: N.º 2, 4, 6, 8
16	Post-it	100		Varios colores
17	Rotuladores	3		Paquete de 32
18	Rotuladores para telas	5	Sí	Paquetes de 12 colores
19	Témperas colores	15	Sí	
20	Camisetas de algodón color blanco	12	Sí	
21	Pinzas de tender	40	no	
22	Tablillas de madera A4	12	no	Se puede sustituir por cartón gordo
23	calcas	12	Sí	

Actividades alternativas.

"Construir el cuerpo humano"			
 Áreas	Salud: recomendaciones sobre COVID-19 y salud emocional	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	120'	 Espacio:	Aula/externo
 Materiales	Pliegos de papel de envolver o papel kraft, tijeras, lápices de colores, pegamento, revistas, cartulina de color, ilustraciones de los órganos del cuerpo humano.		
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la enfermedad del COVID-19 y cómo prevenirla. • Comprender la importancia del cuidado de su cuerpo. • Conocer el nombre y las funciones de los principales órganos del cuerpo humano. • Conocer las diferencias físicas entre hombre y mujer. • Aprender a trabajar en equipo. 		
 Desarrollo de la actividad	En pequeños grupos, niños y niñas construyen siluetas humanas, ubican en ellas los principales órganos, reconocen enfermedades que pueden afectarlos, sobre todo nos centraremos en el COVID-19 y trabajaremos sobre las formas de prevenirlas.		
 Para reflexionar con el grupo	Reflexionar en grupo sobre los hábitos que protegen mi salud. Sería un buen momento para hablar sobre el COVID-19. Hábitos que hemos desarrollado para prevenirlo y cómo nos hemos sentido emocionalmente durante el confinamiento.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones			
 Evaluación			

"Práctica Deportiva"			
 Áreas	Salud: actividad física y deportiva	 Grupo de edad	9-12 años
 Duración	120'	 Espacio:	Lugar al aire libre que permita la práctica de los deportes escogidos.
 Materiales	Ropa deportiva apropiada. Diplomas creados por monitor/a. Materiales propios del deporte elegido		
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el interés por conocer diferentes deportes. • Desarrollar habilidades de investigación y búsqueda de información. Aprender y practicar deportes novedosos. • Desarrollar capacidades de liderazgo. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Dependiendo de cada cultura y sector social, algunos deportes son muy comunes. Sin embargo, en otro país o sector de la sociedad, esos mismos deportes pueden parecer muy extraños pues sus reglas y funcionamiento básico son poco conocidos por la mayoría. Esta actividad propone a los niños/as 9-12 años asumir el desafío de aprender nuevos deportes, enseñarlos a los grupos restantes y practicarlos durante un día completo de campamento.</p> <p>Cada grupo elegirá un deporte distinto, deberá investigar sus reglas y funcionamiento básico con el propósito de enseñarlo al resto de los grupos. El monitorado se encargará de tener a su disposición los elementos y materiales necesarios para la práctica de los deportes elegidos.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Arreglo mis problemas con mis compañeros sin usar la fuerza. Practico deportes, conozco sus reglas y sé perder. Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de los juegos.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Limpieza previa de materiales. • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			









NOTA: Las actividades o dinámicas relacionadas con el momento ludoteca se pueden encontrar al final de este documento.





Semana 8: varios.









Semana varias temáticas		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámicas de presentación: "Nombre/cualidad" Juegos de mesa Guía juega y crece: Dobble	Dinámicas de presentación: "Dramatizar un refrán". Juegos de mesa Guía juega y crece: Sushi Go.	Dinámica de presentación o conocimiento: "Gustos modelo H". Juegos de mesa Guía juega y crece: Jungle Speed.	Dinámica de presentación o conocimiento: "El baile de las sillas". Juegos de mesa, Guía juega y crece: Ikónikus	Dinámica de presentación o conocimiento: "Contar historias con los pies". Juegos de mesa, Guía juega y crece: Hombres Lobo
9:30 – 11:30	Actividad 1	Recuperemos la memoria de nuestros abuelos y abuelas.	Representamos nuestra historia	Taller de marionetas	Actividad físico/deportiva	Búsqueda del tesoro.
11:30 – 12:00	Descanso / Merienda.					
12:00– 13:30	Actividad 2	Actividad físico/deportiva	Representamos nuestra historia	Taller de marionetas	Construyo mis propias gafas/3D	Lipdub/Videoclip
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares	Juegos de animación, canciones de animación o deportes alternativos o juegos populares





De 8 a 9 h. y de 14 a 15 h.: Reuniones y trabajos preparatorios. Este espacio de tiempo puede ser flexible y poder empezar a recibir participantes desde las 8:30 h. o acogerlos hasta las 14:30h., para favorecer la conciliación familiar. Cuando haya más de un monitor/a, uno/a de ellos/as podría ocuparse de los/as participantes que llegan más temprano.









Actividades semana 8.

"Recuperemos la Memoria de nuestros Mayores"			
 Áreas	Historia - intergeneracional	 Grupo de	9-12 años
 Duración	120'	 Espacio:	Exterior y aula.
 Materiales	Papel, boli, móvil, ordenador con conexión a internet (prescindible)		
 Objetivos	Fomentar la interactuación entre ambas generaciones para fomentar la empatía, la comprensión y la sensibilización entre personas de tan diferentes edades. Romper estereotipos y prejuicios		
 Desarrollo de la actividad	<p>Los participantes deberán entrevistar a sus abuelas/os o alguna persona mayor cercana para recopilar testimonios valiosos y elementos suficientes que le permitan elaborar una biografía que podrán ilustrar con fotografías.</p> <p>Al final con las entrevistas de todo el grupo se creará un blog para mostrar al resto de participantes y así recuperar la memoria viva de la comunidad.</p> <p>Con esta propuesta podemos desarrollar tres actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de una entrevista para realizar una biografía. 2. Recopilación de material gráfico y creación de un blog, ya sea papel o digital. 3. Análisis de las biografías y comparación de las formas de vida de ambas generaciones. <p>Indicaciones para participantes:</p> <p>A la hora de realizar la entrevista: observa a la persona entrevistada, mira sus ojos, manos, rostro, como respira y se sienta, cómo es su voz, su sonrisa...Trata de contarnos qué es lo que percibes en él o ella.</p> <p>A modo de ejemplo os presentamos un blog que os puede servir de guía http://losabuelosdemihistoria.blogspot.com/</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Los participantes pueden comparar la vida de sus abuelos con su forma de vida actual. Algunas preguntas:</p> <p>¿En qué se parecen las vidas de los entrevistados?</p> <p>¿En qué son diferentes?</p> <p>¿En qué se parecen las vidas de los entrevistados a las vuestras?</p> <p>¿En qué son diferentes?</p>		

 Variantes  Indicaciones COVID  Observaciones  Evaluación	¿Cómo te has sentido en esta actividad? ¿Valoras lo que tienes y te rodea tras analizar la vida de otras personas mayores?

Representando nuestra historia			
 Áreas	Igualdad - Historia	 Grupo de edad	De 9 a 12 años
 Duración	210'	 Espacio:	Aire libre
 Materiales	Bolsas de basura, cuerda de tender, cartones reciclados, Cartulinas grandes colores, grapadora, grapas, bridas plástico, retales de tela y tesafilm	 Agrupación	Individual y grupal
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades creativas - Poner en contacto a la juventud con la historia de nuestra comunidad autónoma y nacional - Dar a conocer las emociones y sentimientos de la juventud en torno a nuestro pasado - Fomentar la creatividad - Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Se les pide a los participantes que investiguen en la red y busquen acontecimientos históricos importantes de nuestra comunidad autónoma. Tras llegar a un consenso, sobre que acontecimiento interpretar se les pide que trabajen en un gran grupo, se repartan personajes y que representen el acontecimiento o situación en la actualidad.</p> <p>Batalla de la Albuera https://www.viajarporextrmadura.com/cubic/ap/cubic.php/doc/La-Batalla-de-La-Albuera-83.htm</p> <p>Los Templarios en Jerez https://www.viajarporextrmadura.com/cubic/ap/cubic.php/doc/La-Torre-Sangrienta-80.htm</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Una vez finalizado, el monitor/a les pide que cuenten como se han sentido, si han interiorizado el momento histórico representado y si creen que lo recordaron de manera más consciente que si simplemente lo hubieran leído.</p> <p>En ese acontecimiento histórico hubo gran presencia de mujeres o por el contrario predominaba la figura masculina.</p>		

 Variantes	
	Trabajo en parejas
 Indicaciones COVID	Las que indiquen las autoridades sanitarias en ese momento
 Observaciones	
 Evaluación	

Taller de marionetas			
 Áreas	Medio ambiente y Cultura Extremeña.	 Grupo de edad	9 -12 años
 Duración	210'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	Cartulinas de colores, goma eva, folios, palos de colores (para marionetas), rotuladores de colores, tijeras, cartones grandes (escenario), pistola de silicona, barra de silicona, calcetines de colores, madejas de lana colores, ojos decoración, agujas de coser hilo, bobina hilo y telas de colores.	 Agrupación	Grupos de 3 o 4 personas
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la expresión corporal. • Romper el miedo a hablar en público, mejorando la expresión oral aunque sea detrás de un “escenario guiñol”. • Conocer la estructura del teatro, personajes, etc. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Primero vamos a construir una marioneta y después desarrollar una miniteatro.</p> <p>Para construir la marioneta se reparte un calcetín a cada niño o niña y se le explicará los siguientes pasos para darle una orientación ya que aquí es la imaginación la que nos llevará de la mano.</p> <p>Paso 1. Mete la mano en el calcetín en forma de C. Los dedos deben ir en la zona de la planta del pie. El dedo gordo va en el talón ¿a qué sobra bastante calcetín? Vamos a cortar parte de la zona donde irían los dedos de los pies. Con la medida del recorte vamos a cortar un fieltro rojo o goma eva que posteriormente vamos a pegar o coser en la parte que hemos cortado del calcetín. Esta sería la boca.</p> <p>Ya tenemos la base del muñeco. Ahora ponle ojos, nariz y pelo a tu gusto pegándolo con pistola termofusible y con los materiales como cartulina, goma eva, con tiras de lana o tiras de tela. Le ponemos una lengua recortándola de goma eva o cartulina roja y la pegamos. Las orejas es un trozo de tela ovalada pegado al calcetín.</p> <p>Podemos incluir tantas variedades como queramos incluso con palos o cartulinas hacer cartelitos de globos de cómic con frases u onomatopeyas.</p>		

Ya tenemos lista nuestra marioneta.

Ejemplos:

<https://es.wikihow.com/hacer-un-t%C3%ADtere-con-un-calcet%C3%ADn>
https://www.youtube.com/watch?v=5ygTd6E_1KA

El escenario, con cajas de cartón reciclado dependiendo del tamaño así será el teatrillo. Si no es muy alto, apóyalo en una mesa. Recorta una ventanita para que aparezcan por ahí las marionetas o bien que aparezcan por arriba, como si fuera un biombo de cartón. Los escondites son importantes para que lo muñecos entren, salgan, se escondan...

Ahora decoraremos el escenario con cartulinas, goma eva, rotuladores... En grupos de tres o cuatro personas representaran la historia que anteriormente han creado.

Se elabora el escenario a través de un marco grande de cartón, y se decora con los materiales anteriormente mencionados entre todo el grupo.

El monitorado puede explicar cómo se estructura una obra de teatro y preparar un pequeño guion con frases sencillas para interpretar con las marionetas. Podemos servirnos de cuentos o leyendas extremeñas.

<http://www.extrebeo.com/>
<http://cuentospatxidifuso.blogspot.com/>
<http://literaturaextremena.blogspot.com/2017/03/listado-de-escritores.html>



Para reflexionar con el grupo

Conocían estos autores?, alguna vez os han hablado de los autores/as extremeños? Conocían alguna obra de autores/as extremeños?



Variantes

Se pueden introducir autores extremeños con cuentos a través de ilustraciones, comic.



Indicaciones COVID

- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia.
















Observaciones









Adaptar el guion según el grupo



Evaluación

"Construyo mis propias gafas 3D y las disfruto"			
 Áreas	ODS - Patrimonio	 Grupo edad	9-12 años
 Duración	90´	 Espacio	Interior: aula.
 Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina o cartón reciclado (tipo cajas cereales, galletas) - Tijeras - Papel de celofán azul y rojo - Pegamento - Plantilla, de la silueta de lente. - Proyector/ordenador con conexión a internet / altavoces (prescindible) 	 Agrupación	
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Acercar el patrimonio, la riqueza cultural y medio ambiental a los niños y niñas de nuestro programa de ocio educativo. • Valorar los recursos para aprovecharlos reutilizando envases desechables de uso diario. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Construir nuestras propias gafas 3D de manera personalizada. Pasos a seguir:</p> <p>Imprimir la plantilla que servirá como modelo para el lentes, clic en siguiente enlace para descargar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plantilla para Gafas 3D <p>http://www.experimentosparaniños.org/wp-content/uploads/2012/09/anaglyph_glasses.pdf</p> <p>Después recortamos las gafas, las patillas y los rectángulos rojos y azul, que son donde deberán ir los trozos de celofán de colores: Cortamos celofán rojo (un poco más grande que el agujero al que va destinado) y lo pegamos donde estaba impreso el color rojo y que irá destinada al ojo izquierdo. Cortamos celofán azul y lo pegamos de la misma manera en la zona donde estaba el color azul. Por descarte el azul va destinado al ojo derecho. Seguidamente cortamos las patillas y las pegamos a las gafas.</p> <p>También pueden personalizar las gafas, pintándolas o poniéndolo cualquier elemento estético para decorarlas a su gusto.</p>		

	<p>Ya estamos preparados para disfrutar de nuestras gafas 3D, ponemos como ejemplo un vídeo de Extremadura 3D, para que sigan descubriendo nuestra Región. Si no disponemos de ordenador en el aula, los y las participantes podrán visualizarlo desde casa.</p> <p>www.youtube.com/watch?v=F9MAcMwm -w</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Te ha resultado difícil? ¿Te ha resultado interesante?</p> <p>¿Has descubierto algo nuevo de Extremadura?</p>
 Variantes	
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.• Uso individualizado de las gafas.
 Observaciones	
 Evaluación	

juego de pistas: "búsqueda del tesoro"			
 Áreas	Transversal	 Grupo de edad	9-12 Años
 Duración	120'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	Folios de papel, bolígrafos, lápices de colores, fotocopia de símbolos o códigos usados en la búsqueda, fotocopia del mapa croquis de situación, Cajita de madera o caja de cartón para guardar tesoro. Algunas chocolatinas individuales como tesoro, Sobres, cartulinas, chinchetas, blu tack.		 Agrupación
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el trabajo en equipo • Fomentar la percepción y resolución de conflictos • Fomentar la competitividad. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>JUEGO DE PISTAS</p> <p>El diccionario dice que una pista es "un indicio que conduce a averiguar un hecho" no es un deporte de orientación, es un juego donde se proponen situaciones o problemas, cuya resolución depende de identificar y seguir una serie de indicios que pueden clasificarse de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voluntarios e involuntarios: Los primeros son pistas intencionadas colocadas para favorecer el juego. Los segundos son referencias producidas de manera no intencionada en el desarrollo de la actividad (huellas en el suelo, ramas dobladas, ruidos, etc.). • Mensajes: Son indicios voluntarios que se presentan con un sistema codificado, como la escritura convencional, el código Morse, alfabeto inventado, código de números. • Sonoros: Señales acústicas fáciles de identificar, como silbatos, panderos, etc., que pueden servir para hacer un juego de pistas privativo (del sentido de la vista) en un lugar acotado, esto es, un recorrido para ciegos. En nuestro caso podemos identificar pistas sonoras como golpe de balón en un aro para identificar la pista de baloncesto, viento entre las hojas para identificar un árbol, etc... • Visuales: Lo mismo que el anterior, pero en este caso con linternas, espejos, banderas. Son juegos que permiten planear actividades donde, además de la actividad física, se juegue con otros elementos no previstos por los participantes en principio, como matemáticas, 		

medio ambiente, etc., incluso, por qué no, el inglés. La situación de búsqueda se convierte en un reto que permite el trabajo en equipo. Cuanto más sinuoso y complicado es el camino, tanto más juntas se han de poner las señales. Pero en compensación, cuanto más hábiles sean los que rastreen las pistas, tanto más espaciadas serán éstas. En un camino recto es inútil multiplicar las señales.

Cuando se utilizan palitos y ramas para trazar las señales, siempre deben ponerse dobles.

Por ejemplo, dos palos o dos ramas que indican la dirección a seguir, en lugar de una. En otro caso, la naturaleza puede confundir.

No se tiene por qué trazar necesariamente pistas propias por un camino: pueden trazarse por donde más convenga. Si la pista atraviesa un bosque, puede indicarse la dirección donde se encuentra uno mismo, partiendo una rama cada 6 ó 7 pasos y dejándola inclinada en el sentido de la marcha. Si se pasa por medio de un prado, un campo o cualquier espacio descubierto, lo mejor es determinar algún punto de referencia que sea visible a cierta distancia, y dejar una señal que oriente hacia aquel punto al perseguidor.

Un buen consejo que se ha de tener en cuenta cuando se tracen pistas es que, al poner alguna señal, se den algunos pasos hacia atrás para comprobar que ha quedado lo suficientemente legible y discreta, modificándola si fuera necesario. Mucho mejor aún resulta trazar las pistas entre dos: uno va dejando las señales y el otro marcha veinte pasos atrás comprobando si están correctamente dispuestas.

Existen muchas maneras de trazar pistas: con trozos de lana, por medio de marcas hechas en la corteza de los árboles de un modo ligero para que el árbol no sufra. El ajo, por ejemplo, puede ser una magnífica estratagema: frotar con ajo la corteza de los árboles, siempre a la misma altura, y marcar una pista de olor, muy indicada para la noche.

“En busca del Tesoro”

Nuestro juego consistirá en la búsqueda de una muestra del Tesoro del Dorado. Podemos comenzar con una introducción como esta:

“En el siglo 17, un a famosa expedición a las indias (América) encontró la ciudad sagrada de El Dorado. Buscada por muchas potencias el secreto recaló en una familia extremeña de nuestra localidad. Como prueba se trajeron parte del botín que escondieron en algún rincón del pueblo.” En los archivos de la parroquia se encontró este mapa y una pista que apunta hacia donde puede estar”.

El monitor/a tendrá que preparar una serie de pistas que ubiquen lugares conocidos, puede ser una zona del pueblo (parque, plaza) o del patio de un colegio, o en los alrededores del lugar de la actividad. Con antelación a la actividad deberá esconder esas pistas y tener preparado el cofre del tesoro. Luego de dividir a los/as participantes en pequeños grupos y entregarles la primera pista, mapa o fotografía de un lugar de donde se partirá. Luego leerá el prólogo anterior.

En ese primer lugar, en un radio inferior a 5 metros, hallarán una clave que les mostrará el camino hacia la siguiente pista. Esta nueva pista les llevará a la siguiente y así sucesivamente hasta la pista que les lleve al tesoro.

Consejos sobre el desarrollo del juego






- Las pistas tiene que ser visibles pero no llamativas.
- Es mejor pistas imaginativas y creativas Se pueden buscar en internet algunos juegos de creatividad). También si se dispone de móviles para que cada grupo pueda usar uno, se pueden colocar códigos QR el lugar de pistas y cuando lean ese código les dé información, imágenes, sonido u otra pista para seguir buscando.
- Crear pistas diferentes estimula la atención.
- Que sean pruebas que el tiempo no las deteriore, no se vuelen o por el sol o lluvia se deshagan (sobre todo si se deja preparado el día anterior, en cuyo caso tener en cuenta que no sean muy visibles para que no desaparezcan)
- Puede ser interesante que todos los grupos empiecen en lugares distintos que los lleve a buscar las mismas pistas. Pero en orden aleatorio. Para ello cada pista no llevará a otra en sí, si no que dará una pieza de un puzle o código o coordenada que habrá que resolver para saber dónde está el mismo. Para ello cada grupo tendrá una lista de lugares o pistas que deberá ir buscando. Se puede poner una imagen o una adivinanza o reto. Ej.:
















A continuación dejamos una tabla con códigos de señales que se pueden utilizar

tanto en mapa como en el recorrido

	#	
	Principio de pista	
→	→	X
Dirección a seguir	Obstáculo a franquear	Camino cortado
←	↙ ↘	→
Torcer a la izquierda	Nos dividimos	Torcer a la derecha
△	△	△
Campamento	Peligro	Agua no potable
⊕	7	13
Agua potable	Mensaje a 7 pasos	Esperar 13 minutos
>>>	>><	⊙
No peligro o fin de juego	Peligro o principio de juego	Fin de pista










 Para reflexionar con el grupo	
 Variantes	
 Indicaciones COVID	
 Observaciones	Ejemplos de cómo organizar una Búsqueda del tesoro <ul style="list-style-type: none">• https://busqueda-del-tesoro.com/fiesta-tematica-con-busqueda-del-tesoro/• https://ocio.uncomo.com/articulo/como-preparar-una-busqueda-del-tesoro-para-ninos-22497.html
 Evaluación	





"Lipdub/Videoclip"	
 Áreas	Expresión corporal-creatividad  Grupo edad 9-12
 Duración	90'  Espacio Interior/exterior
 Materiales	Música, disfraces pelucas, cartulinas...  Agrupación Grupos reducidos o gran grupo.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer entornos de trabajo para la expresión corporal. • Impulsar actividades alternativas de ocio y tiempo libre.
 Desarrollo de la actividad	<p>Un lipdub o lip dub es un vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical. Se realizan en una sola toma, en la que los participantes hacen playback mientras suena la música en un reproductor móvil.</p> <p>Vamos a intentar que la canción elegida sea de artistas locales. De ninguna manera las letras pueden contener letras sexistas o que fomenten el odio.</p> <p>A partir de aquí, vamos a generar ideas de baile, movimientos en distintos espacios y vamos a ensayar. Se pueden utilizar disfraces, pelucas, materiales elaborados, carteles, globos.</p> <p>Para finalizar, vamos a realizar la grabación del lipdub con un teléfono móvil. Grabará una persona y otra irá por detrás con el altavoz para que escuche el grupo la música.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tFoEBY_4XPU&list=RDtFoEBY_4XPU&start_radio=1</p>
 Para reflexionar con el grupo	
 Variantes	
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia.
 Observaciones	(Si no se dispone de equipo de música, puede cambiarse por una actividad alternativa)
 Evaluación	

Relación de materiales.









Nº	Material	Cantidad	Fungible	Tipo
1	Agujas para coser sacos	15	Si	
2	Bobina de hilo negro	1	Si	Hilo de coser
3	Bolsa de basura colores	25	Si	Saco 100l
4	Bridas	5 paquetes	Si	100 un. Tamaño medianas
5	Calcetines de colores	12 pares	Si	
6	Cartulinas colores surtidos a3	20 un	Si	
7	Cartulinas grandes colores a3	50 un.	Si	Colores pastel
8	Cuerda de tender ropa	3	Si	Rollo 20m
9	Goma eva	5	Si	Colores surtidos, din a3
10	Grapadora	5	No	
11	Grapas	5	Si	100 un. (para dos tipos de grapadora)
12	Lanas colores	5	Si	Madejas
13	Lápices nº 2	10	Si	
14	Ojos de decoración grandes	25	Si	
15	Palos de colores (para marionetas)	20	Si	
16	Papel celofán	2 rollos	Si	Colores azul y rojo, rollos de 1,80 x1m
17	Pegamento barra	15	Si	
18	Pistola silicona	10	No	Pequeña
19	Retales de tela colores	20	Si	1,5x1,80m
20	Rotuladores	4	Si	Caja 24 colores , punta doble
21	Silicona barra termofusible	4	Si	Paquetes de 10
22	Sillas	15	No	
23	Tesafilm	15	Si	Rollos
24	Tijeras	10	No	Infantiles

DINÁMICAS Y JUEGOS PARA EL MOMENTO LUDOTECA

"Juega y crece"			
 Áreas	Habilidades emprendedoras.	sociales y 	Grupo edad 9-12
 Duración	25' Depende de juego.	 Espacio	Interior/exterior
 Materiales	Juego.	 Agrupación	De 2 a 8. En función del juego.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificar el aprendizaje de habilidades para el crecimiento personal. • Impulsar alternativas de ocio saludable. • Fomentar el juego de mesa como elemento socializador. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad es tan variopinta como juegos dispongamos y la vamos a utilizar para los momentos de ludoteca y de apoyo en los momentos que no ocurra nada.</p> <p>Lo primero que vamos a hacer es elegir el juego en función de la participación. Los juegos se clasifican desde los rápidos que necesitan poca explicación hasta los que necesitan más tiempo para su aprendizaje.</p> <p>Una vez que explicamos el juego nos ponemos a jugar. Si disponemos de varias cantidades del mismo juego, vamos a poner a todo el gran grupo a jugar a la vez en diferentes partidas.</p> <p>Una vez que terminamos el juego habrá espacio para la reflexión sobre las habilidades desplegadas en el desarrollo del juego.</p> <p>Lo ideal es ir de juegos más sencillos – Dobble- a juegos que requieren más tiempo de explicación –sushi go y Hombres Lobo de Castronegro.</p> <p>Los juegos se clasifican por habilidades en las que se ponen el foco, pero sobre todo divierten a las personas que participan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dobble: Gestión del estrés-Atención y escucha-focalización - Ikonikus: empatía-Identidad y independencia-pensamiento divergente - Jungle Speed: Aceptación de normas – Focalización –Resiliencia - Sushi Go: Toma de decisiones – visión estratégica – flexibilidad - Hombres Lobo: asertividad – deducción –sociabilidad 		
 Para reflexionar con el grupo	Se pregunta las situaciones que han pasado en la partida y se llevan a situaciones cotidianas de la vida real.		

 Variantes	Tantas como quiera introducir el monitor/a.
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia.
 Observaciones	<p>En la guía de juega y crece I (adjunta) hay una ficha didáctica por cada juego propuesto donde además de normas y variantes encontramos los temas para reflexionar en grupo.</p> <p>Se puede descargar en https://aprenderesunaactitud.es/recursos/ Se selecciona Juega Y Crece I –descargar- y se completa el cuestionario para acceder a la descarga.</p>
 Evaluación	

Dinámicas y Técnicas de Presentación, comunicación y distensión

 Áreas	Habilidades sociales	 Grupo edad	9-12
 Duración	30 min	 Espacio	Aire libre
 Materiales	Globos, Silbatos, pañuelos de colores, bolígrafos, lápices de colores, pizarra o papel continuo, rotuladores, post its, chinchetas o papel de celo, ovillo de lana, sillas, aparato de música (opcional).	 Agrupación	Grupo entero
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir el conocimiento entre las personas participantes del grupo eliminando las resistencias lógicas del miedo a lo desconocido. • Favorecer el mutuo conocimiento de los miembros del grupo. • Potenciar la autoestima y el conocimiento personal. • Crear un clima de confianza grupal. • Aumentar la energía del grupo para la mejor participación durante la jornada • Favorecer la distensión, relajación desinhibición de las personas participantes 		
 Desarrollo de la actividad	<p>El ser humano es un ser social por naturaleza. Esta tendencia a convivir en sociedad se materializa en la pertenencia a algún tipo de grupo. Un grupo es un conjunto humano estructurado, dotado de finalidad, existencia y dinamismo propios, diferente a la suma de individuos y en el que los elementos se influyen recíprocamente (Aubry y Saint-Arnaud).</p> <p>La educación, tanto formal como informal, dentro de su función de educar de forma integral, ha de considerar el desarrollo social de sus destinatarios y las situaciones de aprendizaje en grupo. Con el estudio de las relaciones en el grupo, se penetra de lleno en el campo de la psicología social, en la teoría de la Gestalt, que denomina la dinámica de grupo como el estudio psicosociológico de los grupos. Dicha teoría defiende que, del conocimiento y comprensión de los mismos, surgirá el conocimiento y comprensión de cada uno de los aspectos particulares de la vida del grupo (las relaciones, los principios que los rigen, las técnicas que aumentan su eficacia, etc.) así como del comportamiento individual de sus miembros (Quintana, 1988). La consideración de la dinámica grupal en los procesos de intervención educativa es una necesidad que todo monitor debe tener presente,</p>		

ya que el grupo se convierte en un importante factor para la planificación didáctica.

El trabajo en grupo puede ser considerado como un fin y como un medio de aprendizaje, ya que despierta la actitud activa de los sujetos y facilita el desarrollo intelectual y afectivo mediante el enriquecimiento con los demás miembros.

Para ello vamos a tener en cuenta un momento todas las mañanas, al inicio de la jornada para realizar, intercalar una serie de dinámicas de presentación comunicación y distensión, con el fin principal de generar una mayor confianza dentro del grupo de participantes.

Técnicas de presentación

Cuando una persona llega por primera vez a un grupo, experimenta cierta ansiedad e incertidumbre porque no sabe la respuesta a una serie de interrogantes: ¿Quiénes son estas personas? ¿Cómo son? ¿Se podrá funcionar como grupo? ¿Qué ocurrirá? ¿Cuál es el puesto ocupado por uno entre estas personas? ¿Cómo se es aceptado?

Toda esta serie de preguntas exige respuesta desde el primer momento en que empieza a funcionar el grupo. En esta etapa es necesario que el animador:

Cree un clima de aceptación, cercanía, alegría.

Inicie un proceso de conocimiento mutuo.

Posibilite la relación de todos con todos, creando una corriente afectiva.

Evite las vergüenzas que inhiben la expresión personal.

A esto tienden las técnicas de presentación: se trata de revelar en una apretada síntesis lo que hay detrás de cada una de las personas del grupo etiquetadas bajo un nombre, cargadas de inquietudes y gustos.

El objetivo es ayudar a que las personas se presenten al grupo de una manera relativamente rápida y eliminando al máximo las resistencias. Son apropiadas para el inicio de un curso/actividad.

Aquí tenemos algunos ejemplos de dinámicas de presentación.

Identificación con animales: se colocan en círculo y se le pide al que se considere desenvuelto que se presente diciendo su nombre, edad, el animal con el que se identifica y porqué y el animal con el que no se identifica y porqué. Para seguir con la dinámica, cuando termina su presentación, debe elegir a alguien para que se presente y así sucesivamente.

El aviso clasificado: se les pide a los participantes que confeccionen un aviso clasificado, vendiéndose. Luego, se ponen en círculos interior y exterior y se van mostrando los avisos unos

a otros hasta dar la vuelta completa. Después, se elige a alguien que comience diciendo a quién compraría y porqué.

Cadena de nombres: hay que decir el nombre y luego la persona a la derecha dice su nombre y repite el nombre de los que anteriormente se presentaron. Juego de memoria. Puede variarse utilizando, además del nombre, algún animal o inclusive el sonido que éstos producen (para chicos es muy bueno).

Fiesta de presentación con variaciones:

- Material: lápices, chinchetas, hojas, etc.
- Se les da 10 minutos para expresarse con cualquiera de las siguientes variaciones: a) Caricaturas de sí mismo, dibujo, historieta, etc. b) Gráfico de torta, donde se ubica proporcionalmente cada uno de los aspectos de la vida (familia, trabajo, diversión, etc.) c) Descripción de sí mismo como aviso clasificado.
- Se arroja un objeto hacia alguno de los participantes del círculo y éste debe decir su nombre y su edad.
- Se forman filas y van pasando de a uno y escriben el nombre en una pizarra o papel estraza como mural.
- **Presentación por parejas:** se les solicita a los y las integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas (preferentemente un desconocido y del sexo opuesto) los participantes se ubican cada uno con su pareja y durante un par de minutos (5) se comentan nombre, edad, hobbies, lugar de nacimiento, etc. Cuando finaliza la charla sobre sus vidas se hace un círculo y cada uno deberá presentar al grupo lo que su pareja le contó.
- **Presentación con valor:** al que se considere persona desenvuelta se le pedirá que se ubique en el centro de un círculo y emplee (3) unos minutos para presentarse expresando aquello que pase bajo el foco de su conciencia. Mientras esta persona “decidida” habla, se le pide al resto del grupo que trate de analizar cómo es su personalidad y cómo se expresa a través de su postura, movimiento, tono de voz, etc. El coordinador del grupo podrá pararse en el centro y hacer una demostración.
- **Terremoto:** Dos personas se cogen de la mano (casa) y colocan a otra en el medio (inquilino). Cuando el coordinador grita “casa”, la casa se cambia de “inquilino”. Cuando el coordinador grita “inquilino”, éste cambia de casa; y cuando grita “terremoto”, se desarma todo y se vuelve a armar.
- **Nombre – cualidad:**

Objetivo: conocer nombre y alguna característica de las personas.

Materiales: integrantes.

Desarrollo: cada participante dice su nombre y una característica personal que empiece con la primera letra de su nombre.

.La telaraña:

Objetivo: presentación.

Materiales: ovillo de lana, integrantes.

Desarrollo: una persona toma la punta del ovillo, dice su nombre y tira el ovillo a otra persona y así sucesivamente. Después se hace el proceso inverso, quien tiene el ovillo se lo devuelve a quien se lo

12. Bienvenidos:

Desarrollo: Cada participante tendrá 11 letras iguales y mientras se presenta tendrá que intercambiar el resto de las letras con el resto de los integrantes del grupo, para poder formar la palabra bienvenidos, el primero que la forma gana.

13. Cerilla:

Desarrollo: Cada persona que se presente tendrá que encender un fósforo y hablar mientras este se mantenga encendido.

14. Salto al rango:

Objetivo: Presentación

Materiales: Integrantes del grupo, lápiz, papel y cinta adhesiva.

Desarrollo: nombre y su edad, luego se ubican en una fila y en posición de rango, la última persona comienza a saltar al resto de personas tratando de leer los nombres y edades, así sucesivamente con el resto de los participantes. Una vez finalizado, cada uno debe sacarse el papel de la espalda y cada uno debe decir el nombre y la edad de las personas que se acuerda.

15. El Baile de la Sillas:

Objetivo: presentación.

Materiales: Integrantes, sillas y música.

Desarrollo: En el medio del salón se hace un círculo con las sillas (una menos que las personas que participan), con el asiento hacia fuera, los integrantes deben realizar un círculo

por afuera de las sillas. Una vez que el coordinador pone música comienzan a girar todos hacia la derecha, cuando la música se apaga los integrantes deben sentarse y le deben preguntar a su compañero de la derecha y al de la izquierda sus nombres y sus edades, si estos se sientan juntos más de una vez, se le realizan otras preguntas. El que se quedo parado pierde pero antes de salir sus compañeros le deben hacer preguntas personales para conocerlos. El juego finaliza una vez que queda un solo participante sentado.

16. Bingo:

Objetivo: Presentación

Materiales: Integrantes del grupo, hojas con casilleros, deben haber menos los integrantes del grupo.

Desarrollo: Cada participante debe tener una hoja y durante cinco tiene que llenar el casillero colocando el nombre y la edad de sus compañeros. Luego se ubican es sus lugares y el coordinador deberá preguntarles a los participantes su nombre y su edad, el resto irá tachando los nombres que coincidan con los dichos y los que tienen anotados en sus hojas, el que va llenando la hoja deja de jugar, hasta que todos llenen sus hojas. También se puede jugar con terna y quintina.

Técnicas de conocimiento y confianza

El proceso iniciado con la presentación tiene su continuación en estas dinámicas, que contribuirán a profundizar en el conocimiento recíproco. Para ello, ponen en marcha la capacidad de apertura y espontaneidad buscando que la relación se haga más profunda y humana. Ambas técnicas van unidas, porque compartir alguna información sobre uno mismo aumenta la mutua confianza, ya que ayuda a que los miembros sepan lo que pueden esperar de los demás y se dan cuenta de que tienen mucho en común.

Unas dinámicas buscan más el conocimiento de uno mismo y otras el conocimiento de los demás. Los objetivos de estas técnicas son claros:

Favorecer el mutuo conocimiento de los miembros del grupo.

Potenciar la autoestima y el conocimiento personal.

Crear un clima de confianza grupal.

El animador ha de tener presente las siguientes indicaciones:

Debe estructurar estos ejercicios de menor a mayor grado para reducir la ansiedad.

Se trata de técnicas que resultan amenazantes para la persona. Y lo son más, cuanto más se adentra en la intimidad. Todo lo que

se relacione con valores, sentimientos o deseos, cuestiones amenazantes, dado que pueden provocar rechazo o desagrado.

Rebaja mucho el nivel de ansiedad:

Si se habla a conocidos.

Si los demás también intervienen.

Si el animador participa en la dinámica y da impresión de sinceridad.

Si uno desea ignorar algunas cuestiones y puede hacerlo tranquilamente.

Estos ejercicios requieren una cierta calma y un clima de confianza. Es fundamental

Motivar al grupo para que se los tomen en serio. De lo contrario, se quemarán las técnicas sin conseguir los objetivos pretendidos. Estas técnicas pueden emplearse durante las primeras semanas

Algunos ejemplos de estas técnicas:

Aquí está mi foto. El coordinador pone a disposición de los y las participantes fotos de seres humanos en actividades y gestos diferentes. Cada participante elige la foto o el recorte seleccionado. Explica por qué piensa que lo representa. Dice cómo se siente él por dentro ante esa foto o recorte. Los integrantes del grupo cuestionan al que habló. Se dejará de lado todo comentario que signifique falta de respeto a las personas.

Si yo fuera. Se le pide a cada participante que complete oraciones de este tipo:

Si yo fuera un árbol sería..... porque.....

Si yo fuera una parte de la geografía (río, montaña, bosque, etc.) sería..... porque.....

Si yo fuera una máquina sería..... porque.....

Si fuera un estado climático (lluvioso, nublado, soleado, ventoso, etc.) sería..... porque.....

Si fuera un animal sería..... porque.....

Si yo fuera un auto sería..... porque.....

Si yo fuera perfume sería..... porque.....

- Si yo fuera fruta sería..... porque.....
- Si yo fuera color sería..... porque.....
- Si yo fuera material sería..... porque.....

- Si yo fuera una estación del clima sería..... porque.....
 - **Contactando:** Siéntate frente a frente con una persona y no le hables. Simplemente mire la cara de esa persona por un par de minutos y trata de realmente ver a esa otra persona. No hagas de esto una competencia de mirar fijo y no pierdas tiempo imaginando cómo es. Solo observa a tu pareja, date cuenta de todos los detalles de su cara. Ahora con los ojos cerrados trata de describir a los demás a la persona que has tenido en frente.
 - **Yo Tengo una Pregunta:** Escribir en tarjetas preguntas del tipo de:
 - ¿Quién tiene los zapatos más grandes?
 - ¿Quién tiene teléfono?
 - ¿Quién tiene la familia más grande?
- Dar a cada participante una pregunta. Estas deberán provocar que los participantes se observen e interactúen entre ellos.
 - **Personalidad “D”:** Cada participante recibe una planilla con el cuestionario que será contestado individualmente, saltando las preguntas que no desee responder.
 - ¿Qué fruta te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué tipo de música te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué tipo de cine te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué tipo de paisaje te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué hora del día te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué día de la semana te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué mes del año te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué color te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué comida te gusta más? ¿Menos?
 - ¿Qué materia de estudio le gusta más? ¿Menos?
 - ¿Trabajas mejor de día o de noche?
 - ¿Cuál es tu entretenimiento favorito?
 - ¿Cuándo se conmueve más?
 - ¿Cuándo se irrita más?
 - ¿Qué es lo que más lo distrae?
 - ¿Qué es lo que más le cansa?

- ¿Cuál es la impresión más común que tienen las personas de usted ?Al confeccionar la planilla, dejar poco lugar para las respuestas a fin de que sean concretas.
- **Gustos Modelo “H”** Todos los participantes sacaran tres cosas que lleven en su cartera o en el bolsillo. Luego, cada uno, dirá a los demás del grupo, por qué lleva consigo tales cosas (razones prácticas, emocionales, etc.) Indicar cuál de los tres objetos tiene mayor valor afectivo para él y por qué. Los demás podrán hacerle preguntas.
- **Técnicas para crear ambiente, distensión.**
- Estas técnicas se sitúan a medio camino entre las técnicas de grupo y los juegos. Por sus características, son de gran utilidad y ayuda para las primeras etapas de la vida de un grupo, sobre todo con niños y preadolescentes. También pueden servir como actividad motivadora.
- Los objetivos de estas dinámicas son:
- Ayudar a romper las barreras de desconfianza producidas por el poco conocimiento que se tiene de los demás.
- Crear un clima de alegría, apertura, para el trabajo posterior.
- Ayudar a relajar las tensiones, sean grupales o intergrupales.
- Promover la libre expresión.
- El papel del monitor debe ser:
- Ayudar a que la gente se conozca, favoreciendo a los tímidos o a los recién llegados que están todavía analizando el ambiente.
- Romper los subgrupos que sin querer se forman.
- Destensar al grupo creando una atmósfera agradable.
- Desarrollar la capacidad lúdica que todos poseen. “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre el niño que vivía en él y que le hará mucha falta”. (Pablo Neruda).
- El animador debe ser el primero que entre en la dinámica del juego sin olvidar, no obstante, que debe a veces desprenderse momentáneamente de la trama del juego para observar lo que ocurre en el grupo y buscar la causa de algunas acciones para aportarla al grupo, posteriormente, a modo de clarificación.

Algún ejemplo de estas Técnicas:

- 1. El parlanchín:**
 - Objetivo: que cualquier persona pueda desenvolverse.
 - Materiales: integrantes.
 - Desarrollo: el grupo pide a una persona que hable sobre un tema definido por el grupo durante unos minutos.
- 2. ¿Te gusta tu vecino?**
 - Objetivo: conocer el nombre de cada persona.
 - Materiales: sillas, integrantes.
 - Desarrollo: se forma una ronda y quien comienza (generalmente, el coordinador) pregunta a alguien “¿te gusta tu vecino?”. La persona responde con SI, NO o MAS O MENOS. Si la respuesta es SI, todos se quedan en el mismo lugar; si la respuesta es NO, todos cambian de lugar, y si responde MAS O MENOS sólo se cambia esa persona con cualquier otra.
- 3. Lista de nombres:**
 - Objetivo: conocerse entre los integrantes del grupo.
 - Materiales: papel y lápiz o pizarra y tiza.
 - Desarrollo: una persona escribe su nombre y van pasando haciendo “posta”. Cada uno que pasa toma una de las letras del nombre y escribe una palabra u oración referida a la persona que escribió el nombre.
- 4. Dígalo con mímica:**
 - Objetivo: desarrollar habilidades psicomotrices.
 - Materiales: grupos de personas.
 - Desarrollo: estándar.
- 5. Venta de Cosas Absurdas:**
 - Objetivo: Desarrollar la capacidad oral, de argumentar y lograr desinhibirse adelante del grupo
 - Materiales: Integrantes del grupo y fichas con objetos absurdos, por ejemplo, baberos para jirafas, peine para calvos, etc.
 - Desarrollo: cada integrante del grupo de tener una ficha cada uno, luego de a uno pasarán al frente y durante un minuto tendrán que tratar de venderlo argumentando a favor de su venta.
- 6. Dramatizar un refrán:**

- Objetivo: Desarrollar la comprensión, la habilidad para comprender mensajes y la habilidad de transferir significados a situaciones concretas
- Materiales: Grupos de trabajo y refranes.
- Desarrollo: A cada grupo se le dará un refrán, al cual lo tendrán que representar delante del grupo. El resto del grupo podrá participar adivinando los refranes dramatizados.

7. Contar una historia con los pies:

- Objetivo: Desarrollar el ingenio y la expresión corporal.
- Materiales: Fichas con oraciones, por ejemplo, Me resbalé al pisar una cáscara de banana; hoy caminando se me pegó un chicle en el zapato, etc.
- Desarrollo: Cada uno de los participantes pasará al frente y contará con sus pies la frase que le haya tocado. Sus compañeros podrán adivinarlas.



Para reflexionar con el grupo



Variantes



Indicaciones COVID



Observaciones



Evaluación

Más dinámicas semejantes a este tipo de propuestas:

<https://www.cruzrojajuventud.org/juegos-educativos>

¿Te suena familiar? Dinámicas y juegos

Prodemu, Fundación de la Familia, Fundación Integra y UNICEF

<https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/02%20Dinamicas.pdf>

ENLACES Y RECURSOS

*Cada ficha de actividad propuesta contiene enlaces a recursos externos específicos o de ayuda para la actividad desarrollada en el documento.

Fichas didácticas para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

<https://odsextremadura.es/fichas-didacticas>

Mapas topográficos.

https://m.fomento.gob.es/MFOM/LANG_CASTELLANO/DIRECCIONES_GENERALES/INSTITUTO_GEOGRAFICO/CARTOGRAFIA/

<http://centrodedescargas.cnig.es/CentroDescargas/#>

Guía batida recogida basura.

<https://scouts.es/media/2018/05/guia-como-hacer-una-batida.pdf>

Para elaboración de cómic:

<https://historietas.net/>

Leyendas sobre Extremadura

<http://www.extremaduramisteriosa.com/leyendas>

Juegos populares extremeños:

<https://iessanroque.educarex.es/departamentos/edufisica/juegosppopularesextremenos.html>

<http://bibliotecavirtualextremena.blogspot.com/>

Fiestas de Interés Turístico Regional de Extremadura.

<https://www.turismoextremadura.com/es/recursos-turisticos/fiestas-extremadura/index.html>

Trabajos audiovisuales extremeños.

<http://catalogojara.extremaduraaudiovisual.com/>

<http://filmotecaextremadura.juntaex.es/web/>

<https://bibliotecasdeextremadura.juntaex.es/>

Juegos de malabares.

<https://www.juegosmalabares.com/blog/>

Origami

<http://es.origami-club.com/easy/>

Cuentos extremeños:

https://issuu.com/bibliotecavirtualextremena/docs/275_albumcuentos

Fiestas e historia de Extremadura

<https://www.viajarporextremadura.com>

Actividad búsqueda del tesoro

<https://busqueda-del-tesoro.com/fiesta-tematica-con-busqueda-del-tesoro/>

Dinámicas para trabajar habilidades emprendedoras

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/rincon-didactico/>

Guía de Juega y Crece. Juegos de mesa para el desarrollo y aprendizaje de habilidades personales.

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

Manual de Retos y Desafíos.

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

Juegos educativos y dinámicas.

<https://www.cruzrojajuventud.org/juegos-educativos>

*Cada ficha de actividad propuesta contiene enlaces a recursos externos específicos o de ayuda para la actividad desarrollada en el documento.

4. OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA

- Todas las fichas son adaptables a temáticas, metodología y duración.
- Las dinámicas y juegos del principio y final del día la encontramos en el apartado 3 de este documento. Es válido para cualquier semana y se puede repetir si el grupo es diferente.
- Los recursos pueden ser de ayuda a la hora de plantear modificaciones y nuevas actividades o juegos.
- Hay actividades que requieren materiales para reciclar y que, por lo tanto, deberán traer de casa las personas participantes. Es recomendable mirarlo con antelación para transmitirlo a aquellas personas que van a realizar la actividad.
- Hay materiales que puede utilizarse de una semana a otra. Aunque la actividad no indique un tipo material, el monitor/a puede utilizarlo siempre y cuando hay suficiente y no vaya en detrimento de otra actividad.

OTROS MATERIALES a tener en cuenta

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no	Tipo
1	Sillas	15	no	
2	Mesas	5	no	Mesa grande
3	Ordenador portátil	1	no	
4	Proyector (Opcional)	1	no	
5	Impresora color A4	1	no	
6	Tinta Impresora negra/color	2	si	
7	Altavoces auto amplificados con bluetooth	2	no	
8	Micrófonos	2	no	
9	Cables jack 1.5 mm/Jack 1.5mm	2	no	
10	Cables canon/canon	2	no	
11	Cable VGA o HDMI	1	no	
12	Punto de agua	1	no	
13	Punto electricidad	1	no	
14	Prolongador 25 m	2	no	
15	camisetas de un color llamativo	12	si	
16	gorras de sol	12	si	
17	Botella de agua 500ml	100	si	
18				
19				
20				
21				
22				