



ACTIVIDADES 2016-17



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN Y DENOMINACIÓN	2
TALLERES	7
JUEGOS	17
BIBLIOTECA	23
EVALUACIÓN	30

INTRODUCCIÓN Y DENOMINACIÓN

La educación de un menor se desarrolla por los tres agentes fundamentales, como son sus padres o tutores legales, la escuela y el niño propiamente dicho. En cambio, los tiempos y los espacios para que se desarrolle la educación son muy variados. En nuestro caso el comedor, el patio, el aula de talleres, el deporte, el juego dirigido y demás actividades, son un lugar y un momento extraordinario de socialización y de educación en valores para el niño.

ALCOIN tiene como objetivo principal participar activamente en la formación integral de los niños, ya que considera el tiempo y el espacio de comedor como el momento y lugar de socialización y educación idóneas, bajo unas acotaciones.

- Coordinación con el Proyecto Educativo del centro.
- Participación en los procesos de aprendizaje de los niños.
- Ayuda específica a niños con necesidades educativas especiales.

En este proyecto se recogen las características principales que va a tener el programa, en el entretenimiento del Tiempo Libre y de Ocio durante las horas de recreo posteriores a la comida.

Leyenda:

DESTINATARIOS



ALIMENTACIÓN



MEDIO AMBIENTE



HIGIENE Y SALUD



DEPORTE Y JUEGOS



EXPRESIÓN DINÁMICA



EXPRESIÓN PLÁSTICA



LECTURA



HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVOS GENERALES

- El desarrollo íntegro de la persona a partir de la realización de las diferentes actividades.
- La integración de niños pertenecientes a diferentes etnias, ideologías, religiones...
- La prevención de la marginación social, la educación para la conservación del medio ambiente, la salud, la paz y otras...
- Crear en el tiempo libre un espacio de diversión y ocio.

LOCALIZACIÓN

Todas las actividades se realizarán bien en el patio del Centro o bien en las aulas habilitadas para ello (biblioteca, gimnasio, etc.)

DESTINATARIOS

La actividad está enfocada a todos los usuarios del servicio de comedor independientemente de las edades de los participantes, enfocando las actividades por bloques de edad.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo de ALCOIN pretende alcanzar los objetivos propuestos a través de la participación, la flexibilidad, la constancia y una permanente revisión de las actitudes y actuaciones de las personas participantes en el programa.

Las actividades que se llevarán a cabo dentro del programa de comedor, se adaptarán a las necesidades y a las características de los participantes.

La metodología será participativa, activa, creativa, flexible, reflexiva y educativa, reduciendo los riesgos que conllevan actitudes y comportamientos antisociales; así como el desarrollo de actitudes positivas hacia uno mismo y potenciando tanto la autoestima como el respeto.

Concebimos el trabajo como un proceso y no como una serie de acciones puntuales, es decir, una serie de medios para llegar a un fin.

HORARIO

El horario que proponemos es orientativo y se adaptará a las características específicas del grupo con el que se desarrolle el programa.

Habrà dos franjas horarias de comedor y actividades. 13:00 – 14:00 y 14:00 – 15:00 h.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Desde ALCOIN trabajamos para que el tiempo de comedor sea un espacio temporal lúdico y a la vez educativo, dando la misma importancia a las actividades de interior como a las de exterior y obteniendo el máximo rendimiento a los recursos disponibles, tanto temporales como espaciales del centro.

Programamos las actividades atendiendo a los objetivos que queremos conseguir para dar un mejor servicio y mayor calidad a los niños. Ofreciendo variedad de actividades diarias, diversidad de materiales, personal cualificado, hojas de evaluación.

CUADRANTE DE ACTIVIDADES

Cada monitor y participante podrá ver que le toca cada día ya que el cuadrante de actividades semanal estará colocado en el tablón de anuncios del comedor.

Un posible cuadrante de actividades:

CURSO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
3 AÑOS	SIESTA	SIESTA	SIESTA	SIESTA	SIESTA
4 AÑOS	J. LIBRE	TALLER	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	J. DIRIGIDO

5 AÑOS	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	J. DIRIGIDO	TALLER	J. LIBRE
---------------	-------------	----------	-------------	--------	----------

1º	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	TALLER	J. LIBRE	J. DIRIGIDO
2º	J. LIBRE	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	J. DIRIGIDO	TALLER
3º	TALLER	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	J. DIRIGIDO	J. LIBRE

4º	J. DIRIGIDO	TALLER	J. LIBRE	J. DIRIGIDO	PELICULA/LIBRE
5º	J. DIRIGIDO	J. LIBRE	TALLER	PELICULA/LIBRE	J. DIRIGIDO
6º	PELICULA/LIBRE	J. DIRIGIDO	J. DIRIGIDO	TALLER	J. LIBRE

ACTIVIDADES A REALIZAR

Alcoín, ofrece para los usuarios del servicio de comedor actividades, en que se combinan juegos tradicionales, deporte alternativo, danzas, canciones, etc. ... con el fin de divertir a los niños y niñas en el horario del comedor.

- Manualidades: Conocemos México, Alemania, etc., Otoño, Halloween, Navidad, Paz, Carnaval, Primavera, papiroflexia, con material reciclado, arcilla, etc.
- Adornos de comedor: Murales y carteles.
- Aula Medioambiental:
 - Reciclaje
 - Mundo animal
 - Construcción de juguetes reciclajes.
 - Ahorro de agua
 - Experimentos
- Juego Dirigido: Ligas de fútbol, baloncesto, hockey, etc.
- Juego Libre
- Juegos Grandes: Gymkhanas, Juego de la Oca, Juegos con paracaídas, etc.
- Juegos de interior: juegos de mesa, twister,..
- Concursos: Baile, Christmas, etc.

- **Biblioteca/Arte:**
 - Día Mundial de la Alimentación
 - Aprendemos sobre los lugares de las Jornadas Gastronómicas
 - Derechos de la Infancia
 - Día de la Paz
 - Carnaval
 - 2017 : Año del Turismo
 - Día del libro
 - Animación a la lectura y cuentacuentos
 - Seguridad vial

- **Vida Saludable:**
 - El Arte de Comer
 - Recetario.
 - Jornadas gastronómicas mensuales
 - Menú de Comunidades Autónomas.
 - Salud: Primeros Auxilios, Botiquín, Incendios, etc.

- **Tiempo de relajación y descanso**
 - Siesta.
 - Lectura.
 - Relajación

DISTRIBUCIÓN DE TALLERES POR MESES

SEPTIEMBRE

- Conocemos México
- Rosco AlcoIn
- Árbol de estaciones: otoño.
- Juegos tradicionales

OCTUBRE

- Conocemos Alemania
- El Arte de Comer
- Mural: Normas de comedor
- Semana de la Alimentación: Taller de galletas, pirámide de alimentación, twister de alimentos, plato nutricional, etc.
- Bibliopatio
- Halloween: murciélagos, brujas, máscaras, arañas, fantasmas, calabazas, etc.

NOVIEMBRE

- Semana de la Ciencia: experimentos
- El Arte de Comer
- Otoño: Hoja de árbol, cuadros, setas de hilos, etc.
- Aula medioambiental: Reciclamos
- Conocemos EEUU: concurso de tiros de baloncesto, liga futbol, etc.
- Derechos del niño: murales, dinámicas, sorteos, Gymkhana, etc.

DICIEMBRE

- Conocemos Portugal
- El Arte de Comer
- Navidad: Tarjetas navideñas, flores de Navidad, Papá Noel, Chimenea, árboles de navidad, coronas, etc.
- Buzón Real.
- Gymkhana navideña
- Taller de Galletas navideñas
- Liga de futbol.

ENERO

- Conocemos Italia
- El Arte de Comer
- Aula Medioambiental: Manualidades con material reciclado: Letra con lana
- Papiroflexia
- Día Escolar de la Paz y no Violencia: banderines, dinámicas, murales, palomas, etc.
- Adorno de comedor: Invierno
- Juegos tradicionales

FEBRERO

- Conocemos Francia
- El Arte de Comer
- Aprendemos a tejer
- Cortina de corazones
- Adornos de comedor: Carnaval
- Broches de cometas con hilos
- Fútbol chapas
- Carnaval: máscaras y antifaces
- Viernes de carnaval: 24 de febrero

MARZO

- Conocemos los Países Anglosajones
- El Arte de Comer
- Día del Libro: marca páginas, Cuenta cuentos, Don Quijote móvil, etc.
- Marco de fotos
- Adorno de comedor: Primavera
- Mural: 2017 Año Internacional del Turismo Sostenible para el Desarrollo
- Día Mundial del agua: ¡¡Ahorremos agua!! concurso de pintura, cómic, etc.
- Recetario
- Taller de cocina

ABRIL

- Conocemos China
- El Arte de Comer
- Día del Libro: “Premio Cervantes”, marca páginas, Cuenta cuentos, Gymkhana, etc.

- Adorno de comedor: Cuentos
- Primeros auxilios
- Experimentos

MAYO

- Conocemos España
- El Arte de Comer
- Adorno de comedor: Árbol de las estaciones
- Reciclaje: Manualidades con pajitas, cucharas de madera, cd, tetra brick, etc.
- Conocemos Madrid: mantones de papel, murales, etc.
- Gymkhana: Vamos al Museo
- Experimentos
- Taller de cocina: Fruta
- Educación Vial: Recorridos en el patio

JUNIO

- Día Mundial del Medio Ambiente
- Pompas de jabón
- Llaveros
- Aula Medioambiental: Plantamos
- Gymkhana fin de curso

Las monitoras de comedor recibirán el libro de actividades donde se explicará cada una de ellas como aparece a continuación.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
<h1>ÁRBOL DE ESTACIONES</h1>	

TIPO DE ACTIVIDAD	
TALLER	
DURACIÓN	
1 HORA	
OBJETIVOS <i>(ver leyenda)</i>	
	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Conocer las estaciones y los cambios que se producen en ellas.
-----------------------	--

MATERIAL	Lápices. Papel continuo. Témperas de colores. Pinceles. Pegamento	Dibujos de pájaros, hojas, flores, etc. Tijeras. Hojas secas. Algodón.	Celo.
----------	---	--	-------

METODOLOGÍA	Dibujamos un árbol que pintarán con témperas y lo adornarán atendiendo a la estación del año en la que nos encontremos, otoño, invierno, primavera y verano. El árbol estará puesto en un lugar visible, preferiblemente en la zona de infantil, ya que serán ellos los que adornarán
-------------	--

MONITOR	El monitor animará a los niños a que descubran los cambios que se producen en las diferentes estaciones del año. Dibujará y recortará el árbol. Además de recoger hojas del patio con ellos o colocar demás adornos como un sol, nubes o pájaros en el mismo por la altura.
---------	--

EVALUACIÓN	Se anotarán aquellas modificaciones, sugerencias y demás posibles mejoras para futuros árboles, como decoración exterior. Ejemplo: nidos de pájaros, animales, etc.
------------	---

OBSERVACIONES	El árbol se podrá adornar también en fechas señaladas como Halloween, Navidad, etc.
---------------	---

<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</p> <h1 style="margin: 0;">ROSCO ALCOIN</h1>	  <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: small;">DESTINATARIOS</p>
--	--

TIPO DE ACTIVIDAD	
TALLER	
DURACIÓN	
1 HORA	
OBJETIVOS <i>(ver leyenda)</i>	





DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	<p>Aprender lúdicamente Favorecer la ortografía. Jugar en equipo</p>
-----------------------	--

MATERIAL	<p>Rosco Alcoin Preguntas</p>
----------	-----------------------------------

METODOLOGÍA	<p>Se realizarán dos equipos con un representante que será el que conteste las diferentes preguntas realizadas por el presentador.</p>
-------------	--

MONITOR	<p>Será el encargado de explicar el juego y de realizar la primera prueba para que aprendan el desarrollo del mismo.</p>
---------	--

EVALUACIÓN	<p>Se evaluará a través de la observación y se tendrá en cuenta si se apoyan en el resto de compañeros de grupo.</p>
------------	--

OBSERVACIONES	<p>Los temas de las preguntas se podrán adaptar a las necesidades o preferencias de los participantes, ejemplo Alimentación, Navidad, etc. Será una actividad que podremos utilizar siempre que llueva e incluso hacer una competición entre equipos.</p>
---------------	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

TELARAÑAS DE MADERA

DESTINATARIOS



TIPO DE ACTIVIDAD	
TALLER	
DURACIÓN	
1 HORA	
OBJETIVOS <i>(ver leyenda)</i>	



DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	<p>Aprender a hacer nudos en la madera. Conocer el mundo animal. Trabajar Halloween fabricando adornos con material de reciclado.</p>
--------------------------	---

MATERIAL	<p>Cartulina negra , blanca y morada. Lápices. Pegamento. Rotulador negro.</p> <p>Tijeras. Nueces. Abridor de nueces. Palos de madera. Hilos.</p>
----------	---

METODOLOGÍA	<p>Se cruzan tres palos y se unen con los hilos de colores formando una telaraña. Después hacemos en las cartulinas una araña siendo el cuerpo la media nuez.</p>
-------------	---

MONITOR	<p>El monitor ayudará a hacer los primeros nudos a aquellos que lo necesiten.</p>
---------	---

EVALUACIÓN	<p>Se anotarán aquellas modificaciones, propuestas o ideas que puedan favorecer a los niños en la realización de futuras telarañas. Ejemplo de ello puede ser que se puedan hacer con lana en lugar de hilo.</p>
------------	--

OBSERVACIONES	<p>Podremos adornar el comedor con terroríficas telarañas naturales. Se recomienda empezar el taller a inicios de octubre para que estén listas para la última semana de octubre.</p>
---------------	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

RECICLAJE: CONTENEDORES

DESTINATARIOS



6 - 8 años

TIPO DE ACTIVIDAD	
TALLER	
DURACIÓN	
1 HORA	
OBJETIVOS <i>(ver leyenda)</i>	




DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Concienciar de la importancia del orden. Aprender a reciclar
-----------------------	---

MATERIAL	Envases Pinturas de colores. Pegamento. Tijeras.	Papel de colores Celo Cajas de cartón	
----------	---	---	--

METODOLOGÍA	Cada grupo hará el contenedor y lo adornarán como deseen pudiendo recortar todo aquello que necesiten. Después lo colocarán en un lugar apropiado donde los niños puedan reciclar fácilmente.
-------------	---

MONITOR	Reparará con ellos la manera de reciclar
---------	--

EVALUACIÓN	Se estimará aquellos aspectos que nos puedan ayudar para futuras realizaciones.
------------	---

OBSERVACIONES	El contenedor podrá tener diferentes motivos: animales, profesiones, adornos navideños, etc. Estaría muy bien que cada contenedor tuviera un nombre.
---------------	--

	<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</p> <h1 style="margin: 0;">PRIMEROS AUXILIOS</h1>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: small;">DESTINATARIOS</p>  <p style="font-size: x-small; margin: 0;">9 - 12 años</p>
--	---	--

TIPO DE ACTIVIDAD	
TALLER	
DURACIÓN	
1 HORA	
OBJETIVOS (ver leyenda)	
	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	<p>Aprender a reaccionar en caso de accidente. Conocer nociones básicas de primeros auxilios.</p>
-----------------------	---

MATERIAL	<p>Vendas. Esparadrapo. Cuerdas Palos Guantes</p>	<p>Tijeras. Botiquín básico. Guía de prevención y comportamiento ante un accidente de tráfico.</p>
----------	---	--

METODOLOGÍA	<p>La monitora responsable les enseñará nociones básicas de primeros auxilios y les enseñará que hacer en caso de accidente, conducta PAS.</p>
-------------	--

MONITOR	<p>Colocará el material correspondiente para la realización del taller, así como repartirá el folleto resumen.</p>
---------	--

EVALUACIÓN	Empty space for evaluation
------------	----------------------------

OBSERVACIONES	<p>Si existe personal de enfermería sería esa monitora la que impartiera el taller.</p>
---------------	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

POMPÁS DE JABÓN

DESTINATARIOS



TIPO DE ACTIVIDAD

TALLER

DURACIÓN

1 HORA

OBJETIVOS

(ver leyenda)



DESCRIPCIÓN
OBJETIVOS

Conocer el mundo mágico de las pompas de jabón.
Desarrollar habilidades manuales.

MATERIAL

Fairy verde.
Lana
Barreño
Mesa
Agua

Perchas.
Delantales de plástico.
Palos de madera.

METODOLOGÍA

En una mesa se pone agua y fairy. Con lana o perchas, tipo tintorería, se hacen pompas de jabón.

MONITOR

Será el que modere la actividad para que nadie se moje.

EVALUACIÓN

Se evaluará al terminar la actividad a través de la observación que se haya tenido durante el desarrollo de la misma.
Preguntaremos a los niños si les ha gustado o no y si les gustaría repetir.

OBSERVACION

Los más pequeños pueden venir a explotarlos mientras los mayores las hacen.
Se recomienda hacer el taller al exterior.
Es ideal para hacer con buen tiempo.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

EXPERIMENTO: AGUA DE COLORES

DESTINATARIOS



3 - 5 años

TIPO DE ACTIVIDAD

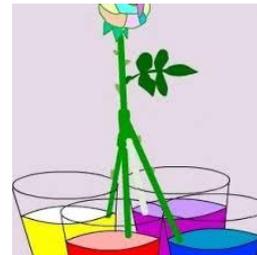
TALLER

DURACIÓN

1 HORA

OBJETIVOS

(ver leyenda)



DESCRIPCIÓN
OBJETIVOS

Acercar a los niños al mundo científico.

MATERIAL

Botellas de plástico.
Colorante alimenticio.
Agua.
Papel crespón de colores

METODOLOGÍA

Llenaremos las botellas de plástico de agua, unas que contengan más y otras menos. Después utilizaremos un colorante alimenticio que podrán usar los niños para tinter el agua y volverla del color que ellos quieran. Otro manera para colorear el agua sería de la siguiente manera: Llenaremos las botellas de plástico de agua, introduciremos papel crespón en las mismas de diferentes colores y agitaremos. El agua empezará a cambiar. Dejaremos el papel unas horas para comprobar que el papel quedará blanca. Para terminar y decorarla podremos colocar alguna flor dentro de esa botella, para hacerlo más vistosa.

MONITOR

Llenará las botellas de agua.

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

Los niños serán los encargados de introducir el tinte alimenticio y el papel crespón.

LIGAS DEPORTIVAS

A lo largo de todo el curso realizaremos ligas deportivas con nuestros comensales donde ellos serán los principales protagonistas.

Entre las ligas deportivas destacamos las siguientes:

- fútbol
- Concursos de baile
- Triple de baloncesto
- Petanca
- Fútbol chapas
- Lanzamiento de aros

A continuación mostramos como daremos la explicación de los juegos que haremos a lo largo del curso escolar a las monitoras. Es una mínima representación.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		 DESTINATARIOS 3 - 5 años
ESTATUAS		

TIPO DE ACTIVIDAD	
JUEGO DE MOVIMIENTO E INTERIOR	
DURACIÓN	
15 MINUTOS	
OBJETIVOS	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Aprender a diferenciar el silencio del ruido.
-----------------------	---

MATERIAL	Música o alguna pandereta.
----------	----------------------------

METODOLOGÍA	Los chavales siguen las instrucciones del monitor bailando mientras suena la música, moviéndose según el ritmo de la pandereta, imitando el ruido y los gestos del animal que diga, etc. mientras el suena el pandero. Cuando el monitor pare la música o diga estatuas, todos los niños deberán parar y quedarse completamente quietos.
-------------	--

MONITOR	El monitor será el encargado de para la música.
---------	---

EVALUACIÓN	Se evaluará si los niños son capaces de parar y estarse quieto cuando no hay música a través de la observación.
------------	---

OBSERVACIONES	Si no se tiene música no pasa nada. Este juego se puede hacer con niños más mayores.
---------------	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

SILLAS TRADICIONALES



TIPO DE ACTIVIDAD

JUEGO DE MOVIMIENTO E INTERIOR

DURACIÓN

15 MINUTOS

OBJETIVOS

(ver leyenda)



DESCRIPCIÓN
OBJETIVOS

MATERIAL

Sillas.
Equipo de música.

METODOLOGÍA

Se colocan tantas sillas como participantes menos una en círculo. Los chavales bailan alrededor de las sillas sin tocarlas. Cuando la música para deben sentarse rápidamente en una silla. Aquel niño que se quede de pie queda eliminado. Antes de volver a empezar de nuevo se quita una silla y así sucesivamente. Hasta que queden dos participantes y una única silla.

MONITOR

Será el encargado de poner y quitar la música además de las sillas.
Decidirá si las sillas son o no cooperativas.

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

Se puede realizar con niños más mayores.
Se puede realizar las sillas cooperativas que es de la misma manera, salvo que nadie se elimina. Quedando al final una única silla y todos los participantes. Esta modalidad se recomienda para los mayores.

<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</p> <h1>MAR, TIERRA</h1>	<p>DESTINATARIOS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">  3 - 5 años </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">  6 - 8 años </div> </div>
--	---

TIPO DE ACTIVIDAD	
JUEGO DE MOVIMIENTO Y EXTERIOR	
DURACIÓN	
15 MINUTOS	
OBJETIVOS	
	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Los niños aprenderán a diferenciar
-----------------------	------------------------------------

MATERIAL	Tiza o cuerda.
----------	----------------

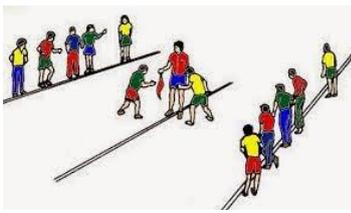
METODOLOGÍA	Hay que delimitar dos zonas separadas por una línea, mar y tierra. Cuando el animador grita "mar" todos saltamos a la zona de mar. Cuando gritamos "tierra" salimos de ella. El animador puede intentar confundir gritando varias veces seguidas "mar", "mar" y luego "tierra".
-------------	---

MONITOR	Si no se posee tiza o cuerda, el monitor podrá utilizar cualquier marca en el suelo para delimitar las diferentes zonas.
---------	--

EVALUACIÓN	
------------	--

OBSERVACIONES	<p>La edad ideal es a partir de 6 años.</p> <p>Se podría jugar en un charco de agua y tierra. Si es así, y el charco es real, la ducha o la ropa limpia no deberían estar muy lejos. Este juego se podría hacer así el último día de clase como prueba de Gymkhana acuática de fin de curso.</p> <p>Las palabras mar y tierra se pueden cambiar por alguna palabra que nos haga falta como invierno, verano, silencio, ruido, etc.</p>
---------------	--

<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</p> <h1>PAÑUELO DOBLE</h1>	<p>DESTINATARIOS</p>  
--	--

<p>TIPO DE ACTIVIDAD</p> <p>JUEGO DE MOVIMIENTO Y EXTERIOR</p> <p>DURACIÓN</p> <p>15 - 20 MINUTOS</p> <p>OBJETIVOS</p> <p style="text-align: right;"><i>(ver leyenda)</i></p>	 
---	--

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	
-----------------------	--

MATERIAL	Dos pañuelos
----------	--------------

METODOLOGÍA	<p>Se hacen dos equipos, que se alinearan a cierta distancia. Entre los dos se colocará el coordinador del juego que llevará los dos pañuelos, uno a cada mano.</p> <p>Cada equipo se numerará a partir del uno hasta el número de componentes de los equipos.</p> <p>El monitor gritará un número, entonces el jugador de cada equipo que tenga dicho número, saldrá corriendo para coger uno de los pañuelos, se acercará al equipo contrario y le atará a uno de sus componentes el pañuelo en la muñeca. Este jugador volverá a su equipo inicial para coger el pañuelo que habrá dejado el jugador del equipo contrario. Una vez que lo desate irá corriendo hasta donde está el monitor del juego y se lo atará en la muñeca. El jugador que haga antes todo esto será el ganador de esa tanda, el otro se elimina.</p> <p>El juego se va repitiendo hasta que uno de los dos equipos gane, o se puede hacer por puntos para que no se elimine la gente.</p>
-------------	--

MONITOR	Será el que diga los números y hará de poste donde atar los pañuelos.
---------	---

EVALUACIÓN	
------------	--

OBSERVACIONES	<p>A partir de 7 años.</p> <p>El papel del monitor podrá ser sustituido por un niño.</p>
---------------	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		
PARACAIDAS		

TIPO DE ACTIVIDAD	
JUEGO DE MOVIMIENTO	
DURACIÓN	
15 - 20 MINUTOS	
OBJETIVOS	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Desarrollar habilidades físicas. Cooperar con sus compañeros. Introducir conceptos como izquierda o derecha.
-----------------------	--

MATERIAL	Paracaídas. Balones o pelotas.
----------	-----------------------------------

METODOLOGÍA	Todos los participantes alrededor del paracaídas podemos hacer las siguientes actividades: - Cambiarse de sitio según el color: "los que lleven algo rojo, amarillo, etc." - Hacer el iglú o la seta. - Mantear balones o pelotas. - Desplazamientos hacia la derecha, izquierda, saltando, etc. - Jugar al gato y el ratón. - cambiar de un lado a otro del paracaídas, cuando éste esté arriba.
-------------	---

MONITOR	Será el que dirija el juego diciendo las actividades a realizar.
---------	--

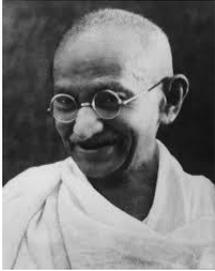
EVALUACIÓN	Se anotará aquello que pueda mejorar la actividades en el futuro.
------------	---

OBSERVACIONES	El director del juego podrá ser un niño. Este juego se puede hacer con niños más mayores.
---------------	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

PERSONAJES DE LA HISTORIA: GANDHI

DESTINATARIOS

TIPO DE ACTIVIDAD		 
BIBLIOTECA / ARTE / CIUDADES / PINTORES/ CUERPO HUMANO/ MEDIO AMBIENTE		
DURACIÓN		
4 -5 HORAS		
OBJETIVOS		
		(ver leyenda)
  		

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Conocer la vida de Gandhi. Promover valores de paz.
------------------------------	--

MATERIAL	Papel continuo. Lápices. Pinturas de colores. Rotuladores. Folios.	Celo. Pegamento. Tijeras. Cartón. Cartulinas.	Papel charol de colores. Papel seda de colores. Goma elástica. Telas. Vendas.	Tubos de papel cartón. Arcilla. Hilo de pescar. Papel adhesivo. Ceras blandas.
-----------------	--	---	---	--

METODOLOGÍA	Se les entregará todo el material necesario para hablar de la importancia de la Paz y hacer un mural con motivo del Día de la Paz.
--------------------	--

MONITOR	Les hablará del Día de la Paz, historia, personajes, actos, etc.
----------------	--

EVALUACIÓN	
-------------------	--

OBSERVACIONES	Personaje para el mes de enero con motivo del Día de la Paz.
----------------------	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

PROFESIONES: BOMBEROS

DESTINATARIOS

TIPO DE ACTIVIDAD	
BIBLIOTECA / ARTE / CIUDADES / PINTORES/ CUERPO HUMANO/ MEDIO AMBIENTE	
DURACIÓN	
4 -5 HORAS	
OBJETIVOS	

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	<p>Conocer diferentes profesiones y sus riesgos. Aprender que hacer ante un fuego. Reconocer para que están los bomberos y cuándo se los tienen que llamar.</p>
------------------------------	---

MATERIAL	<p>Papel continuo. Lápices. Pinturas de colores. Rotuladores. Folios.</p>	<p>Celo. Pegamento. Tijeras. Cartón. Cartulinas.</p>	<p>Papel charol de colores. Papel seda de colores. Goma elástica. Telas. Vendas.</p>	<p>Tubos de papel cartón. Arcilla. Hilo de pescar. Papel adhesivo. Ceras blandas.</p>
-----------------	---	--	--	---

METODOLOGÍA	<p>Realizarán diferentes actividades como murales, personajes de marionetas, visualización de un video donde acerca el mundo de los bomberos y sobre todo que hacer en caso de incendio. Por último harán un mural que se colgará en el comedor para que todos puedan recordar que hacer en caso de incendio y lo que hemos aprendido.</p>
--------------------	--

MONITOR	<p>Pondrá el video y les ayudará a realizar el mural.</p>
----------------	---

EVALUACIÓN	
-------------------	--

OBSERVACIONES	<p>Se podrá hacer acompañado de simulacros de incendios o cerca de mayo con motivo del día del Trabajo.</p>
----------------------	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

CONOCEMOS NUESTRA CIUDAD: MADRID.

DESTINATARIOS

TIPO DE ACTIVIDAD	BIBLIOTECA / ARTE / CIUDADES / PINTORES/ CUERPO HUMANO/ MEDIO AMBIENTE
DURACIÓN	4 -5 HORAS
OBJETIVOS	(ver leyenda)

DESCRIPCIÓN OBJETIVOS	Conocer nuestra ciudad, costumbres, comidas típicas, etc. Acercar la historia de Madrid a los más pequeños.
------------------------------	---

MATERIAL	Papel continuo. Lápices. Pinturas de colores. Rotuladores. Folios.	Celo. Pegamento. Tijeras. Cartón. Cartulinas.	Papel charol de colores. Papel seda de colores. Goma elástica. Telas. Vendas.	Tubos de papel cartón. Arcilla. Hilo de pescar. Papel adhesivo. Ceras blandas.
-----------------	--	---	---	--

METODOLOGÍA	Realizaremos un viaje a través de nuestra ciudad recorriendo diferentes monumentos además de a través de la historia. Conoceremos un poco de historia a través de los diferentes murales que realizaremos por grupos.
--------------------	---

MONITOR	Les ayudará a dibujar aquellas imágenes más complicadas.
----------------	--

EVALUACIÓN	
-------------------	--

OBSERVACIONES	Se hará para Mayo con motivo de la fiesta de la CAM y el patrón de Madrid el 15 de mayo, San Isidro.
----------------------	--

CONOCEMOS NUESTRA CIUDAD: MADRID

¿Qué quiere decir Madrid?

"Madrid" significa "lugar del agua". A lo largo de la historia cada pueblo que ha vivido en esta ciudad o la ha conquistado la ha llamado en su lengua: Ursaria, Magerit, Matrice, Mayrit y finalmente Madrid, como la conocemos hoy.

¿Ha sido siempre la capital de España?

No siempre, también lo fueron Toledo y Valladolid. Madrid se convirtió en capital del reino allá por 1561, cuando un rey llamado Felipe II se vino a vivir aquí con toda su corte.

¿Por qué el escudo tiene un oso?

Porque en los bosques que rodeaban el primer castillo que existió donde hoy está Madrid había muchos osos pardos; por ello a esta tierra se le llamó "ursaria", que quiere decir "tierra de osos".

LUGARES EMBLEMÁTICOS.

- **La Puerta del Sol.**

¿Dónde está la puerta?

De ella sólo queda el nombre, que se lo debe a un sol que había esculpido en la puerta de la muralla medieval y también a la orientación que tenía hacia Oriente, el lugar por donde sale el sol. Era una de las puertas fortificadas de entrada a la ciudad y la protección de los ataques enemigos hace muchos siglos, en 1478.

La antigua Casa de Correos: es el edificio más importante de la plaza. Lo más interesante es su torreta, donde está el reloj. Hoy es la sede del gobierno de la Comunidad Autónoma de Madrid.

¿Por qué es tan famosa la plaza?

Porque ha sido escenario de sucesos muy importantes en la historia de la ciudad: levantamientos, motines, fusilamiento, protestas y también celebraciones. Aquí se vive el auténtico espíritu de Madrid. Si nos fijamos, la plaza tiene forma de media luna.

¿Qué tiene de especial ese reloj?

Sus doce campanadas dan oficialmente la entrada al nuevo año la noche del 31 de diciembre. En la plaza se reúnen miles de personas en una gran fiesta y todos están pendientes para ir comiendo una uva al compás de cada una de las 12 campanadas de la medianoche. La tradición dice que hacer esto trae buena suerte para el año nuevo.

¿Sabes lo que es el kilómetro 0?

Es el centro del país y el lugar desde donde se cuenta la distancia que hay a cualquier otro pueblo o ciudad de España. En esta plaza está el km 0 de España, justo en el lugar donde veas la placa.

El Oso y el madroño son el símbolo de Madrid.

Es una estatúa donde se citan muchas personas cuando quedan en la Puerta del Sol.

- **La Plaza Mayor.**

¿Qué es una "plaza mayor"?

En siglos pasados era el espacio donde se desarrollaban las más diversas actividades y oficios de la ciudad: el mercado, las fiestas, se dictaba justicia y vivían miembros de la corte y del gobierno.

Esta plaza ha sufrido tres incendios; en el último, en 1790, quedó completamente destruida, pero quedó muy bonita después de su reconstrucción.

En ella encontramos la Casa de la Panadería. Fue la primera que se construyó en esta plaza, en 1509. Sus murales son muy famosos; representan el tiempo, el clima y los meses del año.

En la plaza hay una estatua de Felipe III, el primer rey nacido en Madrid. Encargó el trazado de la plaza que había ideado su padre, Felipe II, para ser el centro de la vida de la ciudad y la corte.

¡Un bandido sin igual! Hay una leyenda que dice que por las noches se pasea por la plaza el fantasma más famoso de Madrid, Luis Candelas, que fue espadachín, justiciero y amigo de los pobres. Aún se puede ver bajo uno de los arcos las cuevas que eran su escondite secreto. En esta plaza fue ejecutado en 1837.

- **La Plaza de la Villa.**

¿Por qué se le llama "villa"?

Una villa es una población más importante que un pueblo. El nombre de "Villa de Madrid" se conserva por motivos históricos, desde 1465, cuando fue nombrada "Muy noble y leal Villa" por los reyes.

La Casa de la Villa, junto con la Torre y Casa de los Lujanes y la Casa de Cisneros, forman el conjunto arquitectónico de la Plaza de la Villa.

Torre y Casa de los Lujanes: Es una casa-palacio medieval, construida hace unos 600 años. Es el edificio civil más antiguo de Madrid.

- **El Palacio Real.**

¿Quién vive en un Palacio Real?

Los reyes. Diferentes monarcas que han reinado en España han vivido con su familia en este palacio desde 1764, cuando se terminó de construir. Hoy sigue siendo la residencia oficial de los actuales reyes de España, aunque no viven aquí, sino en otro palacio. El Palacio Real se usa sólo para ceremonias oficiales y celebraciones importantes.

El Salón del Trono: Aquí está el trono del rey Felipe VI y la reina Doña Leticia. Lo protegen cuatro leones que se salvaron del incendio del antiguo Alcázar.

¿Cómo es un palacio por dentro?

Más que una casa es como un enorme museo. El Palacio Real tiene tres plantas, tres entreplantas y dos plantas subterráneas. En ellas se reparten nada más y nada menos que 2.800 habitaciones, 240 balcones y 870 ventanas, 40 escaleras y una biblioteca con más de 300.000 libros. Los tesoros se conservan en 30 salones: colecciones de arte, de armas, de instrumentos musicales únicos en el mundo... ¡Todo protegido por unos muros de cuatro metros de espesor!

¿Cuánto se tarda en construir un palacio como éste?

¡Veintiocho años! En su construcción y decoración trabajaron los más famosos artistas y artesanos de la época, procedentes de España, Italia, Francia y Alemania.

Vale la pena ver.

- El cambio de la guardia real el primer miércoles de cada mes, a las 12 horas (excepto de julio a septiembre).
- En la cornisa de la fachada del palacio están el escudo real y las estatuas de los reyes de España, pero hay dos que no lo fueron. Son dos monarcas de las Indias: Atahualpa y Moctezuma.

- **Las puertas de Madrid.**

¿Por qué se construían estas puertas?

Para celebrar la conquista de una ciudad, la llegada de un rey o personaje ilustre, como arcos de triunfo, o para recordar un acontecimiento histórico.

La Puerta de Alcalá: Es uno de los símbolos de Madrid. Se levantó por encargo del rey Carlos III entre 1764 y 1778. Mide más de 20 metros de altura.

Los arcos centrales servían para el paso de las grandes comitivas reales y carruaje; las puertas pequeñas, para el paso de peatones. Por la noche se cerraban con unas rejas para proteger la ciudad.

¿Y para qué servían?

Como todas las puertas, para entrar y salir. Permitían el acceso o la salida a través de las murallas que las cercaban para protegerse de los ataques enemigos. Eran los lugares por donde se controlaba la entrada y salida de las ciudades y casi siempre estaban unidas a la muralla.

La Puerta de Toledo: Se construyó para celebrar el regreso de Fernando VII después de la Guerra de la Independencia, tras vencer a las tropas napoleónicas.

En Madrid hubo otras puertas que hoy ya no existen pero que fueron muy importantes: La Puerta del Sol, la Puerta de Balnadú, la Puerta Cerrada y la Puerta de Guadalajara.

- **Fuentes: Cibeles, Neptuno y Apolo.**

¿Qué simbolizan estas fuentes?

Simbolizan los elementos que conforman la vida y la civilización. Cibeles, la tierra; Neptuno, el agua y Apolo, el sol.

Cibeles: Los leones que guían el carro de la Cibeles eran en realidad una chica y un chico que fueron castigados por el dios Zeus y convertidos en fieras.

A esta fuente venían los aguadores a cargar sus cántaros de agua para luego venderla a los viandantes.

La fuente Cibeles es también el lugar de celebración de los seguidores del Real Madrid cada vez que ganan una copa.

Esta fuente es tan famosa porque representa la riqueza de las tierras de Madrid. Cibeles es la gran diosa de la Tierra, señora de los animales salvajes y la naturaleza. Aparece como el origen de todas las cosas, animales, hombres y dioses.

Neptuno: Es el dios romano asimilado al griego Poseidón. Señor de las aguas, con su tridente era capaz de provocar tempestades.

Aquí se celebran sus victorias los hinchas del Atlético de Madrid.

Apolo: Es el dios del fuego solar y de la belleza, protector de las artes y las ciencias.

También podemos conocer un poquito más:

- **El Congreso.**
- **Palacio de Telecomunicaciones.**
- **Real Jardín Botánico.**
- **Biblioteca Nacional.**
- **Parque del Retiro.**
- **Paseo del Prado.**

RECURSOS

Los recursos materiales y humanos los pondrá ALCOIN garantizando el buen funcionamiento y desarrollo de la actividad.

Para el desarrollo de la actividad contaremos con 17 monitoras

EVALUACIÓN

Se evaluará diariamente al finalizar la actividad tanto por parte de los niños como de las monitoras. De esta manera se modificará aquello que sea necesario.

La evaluación será a través de la observación del monitor correspondiente que esté al cargo del grupo y a través de cuestionarios que rellenarán bien los niños o los monitores.

