

ESCUELA DE VERANO 2017



MÚSICA - MEDIO AMBIENTE

ARTE - CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DEPORTE - EMPRENDIMIENTO

## APRENDICES DE LEONARDO

**auca**  
projectes educatius

## 1. Introducción

1.1. Educación en el tiempo libre ..... pág. 3

## 2. Diagnóstico de la situación

2.1. Organización previa ..... pág.4

2.2. Objetivos..... pág.5

## 3. Tema y Ambientación

3.1. Centro de interés..... págs.6 a 9

3.2. Plan de Actividades..... pág. 10

## 4. Metodología

4.1. Introducción ..... págs. 11 y 12

4.2. Organización y Recursos ..... págs.13 a 17

4.3. Esquema organizativo ..... pág. 18

## 5. Programa Educación Infantil

5.1. Cronograma Educación Infantil ..... págs. 19 a 24

5.2. Desarrollo Actividades Educación Infantil..... págs. 25 a 42

## 6. Programa Educación Primaria

6.1. Cronograma Educación Primaria..... págs. 44 a 49

6.2. Desarrollo Actividades Educación Primaria ..... págs. 50 a 68

## Anexos y Fichas

*Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades.* Michel Eyquem de Montaigne.

## 1. Introducción

### 1.1. Educación en el tiempo libre

*La educación en el tiempo libre es una necesidad y un derecho de niños/as y jóvenes. Es un marco educativo de educación en valores y un espacio de integración social, aprendizaje democrático y desarrollo personal. Desde el Departamento de Programas de **auca, projectes educatius s.l.** pretendemos impulsar las iniciativas en esta dirección, buscando la calidad y la igualdad de oportunidades, fomentando especialmente los centros de tiempo libre dando respuesta a las necesidades de nuestros clientes presentando una amplia gama de recursos educativos. En esta ocasión, mediante nuestra ESCUELA DE VERANO.*

**auca** defiende un patrón y una finalidad educativa destinada al desarrollo personal, social y comunitario, y a alcanzar niveles óptimos en relación con la calidad de vida y la sociedad de bienestar, entendiendo la educación en el tiempo libre como tiempo de OCIO, es decir, la vivencia activa y creativa del tiempo libre.

*Ocio y tiempo libre* son expresiones referidas, en general, a los espacios de tiempo que el individuo ocupa de acuerdo con sus gustos personales y en los puede realizar una serie de actividades libremente, sin presiones del exterior. El tiempo libre es necesario, pero hay que aprender a utilizarlo, a llenarlo de contenido para disfrutar de un ocio de calidad.

Los periodos vacacionales, además de suponer un período de inactividad escolar y un aumento considerable del tiempo libre, aportan un marco de referencia lleno de valores humanos a resaltar. Dotaremos a ese tiempo libre de contenido lúdico, participativo, de aprendizaje colectivo y de experiencia vivencial y socializadora, a través de los fines planteados.

- ✓ Dotar a los participantes de recursos para ocupar el tiempo libre de forma activa, crítica y constructiva.
- ✓ Dar respuesta a las necesidades familiares en épocas de descanso escolar, facilitando un espacio donde el niño/a se relacione con otros de su entorno próximo.
- ✓ Favorecer la investigación y la curiosidad del niño/a, a través de su participación activa en todas las técnicas y actividades propuestas.
- ✓ Utilizar una temática atrayente para los participantes como pretexto para trabajar valores universales ensalzados en las distintas temáticas propuestas.

## 2. Diagnóstico de la situación

### 2.1. Organización previa

Participantes	plazas Niños/as de Ed. Infantil y Ed. Primaria	Tema	Arte, Música, Medio Ambiente, Deporte, Ciencia y Tecnología y Emprendimiento.
Calendario	30 días Verano de 2017	Personal	Educadores/as titulados/as Educadores/as en prácticas curso MTL/MAT 1 coordinador/a liberado/a 1 coordinador/a general de la empresa.
Horario	Escuela Matinera: de 8:00h a 9:00h ( <i>opcional</i> ) Actividad: de 09:00h a 14:00h Comedor: de 14:00h a 15:00h ( <i>opcional</i> ) Actividad de tarde: 15:00 a 17:00h ( <i>opcional</i> )	Lugar	Actividades diseñadas para ser realizadas en instalaciones escolares / municipales.
Actividad	APRENDICES DE LEONARDO	Ratio	1 educador/a cada 12 participantes. Educadores/as de integración para los menores con necesidades educativas especiales Posibilidad de ajustar según inscripciones.

*Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.* Benjamin Franklin.

## 2.2. Objetivos

Los objetivos que detallamos a continuación, marcan la acción educativa que llevaremos a cabo. Éstos surgen del análisis de la realidad sobre la que trabajaremos y pretenden dar respuesta a las necesidades reales de los/as participantes.

A través de ellos, y de las actividades propuestas como medio para conseguirlos, pretendemos crear situaciones y experiencias que incidan positivamente en el desarrollo integral del niño/a y le proporcionen un enriquecimiento personal en su tiempo libre.

Los objetivos educativos de infantil, que ahora detallamos, se trabajarán transversalmente:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros/as y aprender a respetar las diferencias.

2. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

4. Desarrollar sus capacidades afectivas.

5. Relacionarse con los/as demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

7. Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Para educación primaria, los objetivos educativos son:

1. Generar propuestas educativas que permitan disfrutar del tiempo libre y de ocio y desarrollar capacidades intelectuales, sociales y físicas de los/as participantes.
2. Educar en valores cívicos y democráticos para contribuir al desarrollo creativo y personal de los destinatarios/as.
3. Despertar en ellos/as una actitud crítica y de respeto hacia su realidad más cercana.
4. Profundizar en el trabajo colectivo como herramienta de desarrollo de actitudes y habilidades, tales como la iniciativa, seguridad, autonomía, creatividad, conciencia crítica... etc., fundamentales para activar la democracia participativa.
5. Propiciar el respeto a lo diferente, a lo ajeno a nosotros/as mismos/as.
6. Fomentar la iniciativa y la autonomía de los/as participantes, así como su capacidad crítica con respecto al entorno en el que viven.

### 3. Temática y Ambientación

#### 3.1. Centro de interés: “APRENDICES DE **LEONARDO**”



La ambientación tiene tres personajes, LEONARDO, el conocido hombre renacentista, muy atareado y estresado por todos los proyectos que debe llevar a cabo y los gemelos PIETRO y RAFFAELLA, la inseparable pareja de despistados ayudantes, que colaboran con él en sus aventuras creativas. Toda su atención se centrará en: el arte, la música, el medio ambiente, el deporte, la ciencia y la tecnología y el emprendimiento, pero su cabeza efervescente necesita un poco de orden y organización.

A través de la figura de LEONARDO, explicaremos a los/as participantes qué son los inventos y cómo se vivía en determinados ámbitos, antes de conseguir que estas ideas tan brillantes mejoraran nuestra vida. Y es que, a Leonardo no sólo le interesaba el arte, como ya hemos comentado anteriormente, y se cultivó en disciplinas muy dispares.

Para estructurar nuestra tarea, Leonardo nos propone 6 proyectos relacionados con aspectos concretos del currículo de infantil y primaria. En cada uno de ellos, el personaje nos animará a ser tan curiosos/as como él, para así darnos cuenta de la cantidad de cosas que podemos descubrir en nuestro entorno más próximo.

## EDUCACIÓN INFANTIL



Para los más pequeños, LEONARDO se presentará como un personaje que ha venido a visitarnos desde un lejano lugar y un tiempo remoto. Preguntará a los/as participantes qué saben de los inventos y experimentos y les presentará al divertido dúo PIETRO y RAFFAELLA un peculiar tándem de ayudantes llenos de ilusión por aprender, pero muy muy despistados y con ganas de jugar. Entre todos/as ayudaremos a PIETRO y RAFFAELLA en sus tareas de aprendices (convirtiéndonos así también en ayudantes del maestro) y colaboraremos en los proyectos que LEONARDO tiene pensados para nosotros/as.

## EDUCACIÓN PRIMARIA

LEONARDO, PIETRO y RAFFAELLA, trabajan codo a codo en cada una de las ocurrencias del maestro, pero, la realidad es que tanto Pietro como Raffaella son un desastre y no paran de enredar. Su despistado carácter les está causando más de un problema. Sin embargo, su bondad y alegría natural, hace la vida de Leonardo más amena y entretenida.

La última travesura de los gemelos hace plantearse a Leonardo la necesidad de contar con nuevos aprendices. El genio italiano ha ideado un plan para que podamos aspirar a ser sus colaboradores/as. De este modo, cada semana, nos propondrá un reto, un proyecto que deberemos desarrollar y conseguir. Él valorará nuestro trabajo, interés e implicación. La idea es que finalmente todos/as adquiramos la categoría de aprendices de Leonardo y quien sabe, si alguno/a llega a ser un GENIO como él. Pietro y Raffaella pondrán todo su empeño en mejorar, y nos transmitirán su alegría y buen humor (a pesar de que en algún momento sus despistes nos puedan causar más de un problema).







ARTE

### 1a SEMANA

Leonardo y Pietro nos inculcarán su amor por todas y cada una de las disciplinas artísticas



MÚSICA

### 2a SEMANA

Además, aprenderemos junto a ellos a disfrutar de la música en todas sus formas, creando nuestras composiciones



DEPORTES

### 3a SEMANA

"Mens sana in corpore sano"  
Fomentando hábitos saludables



MEDIO AMBIENTE

### 4a SEMANA

Debemos respetar, proteger y preservar para poder disfrutar de un mañana mejor



INVENTOS

### 5a SEMANA

Nuestros amigos pondrán todo su empeño en que desarrollemos su espíritu creativo e inventor



EMPREDIMIENTO

### 6a SEMANA

Habiéndonos preparado a conciencia, nos convertimos en pequeños emprendedores

APRENDICES DE LEONARDO

## 3.2. Plan de Actividades

El siguiente cronograma pretende reflejar claramente la estructura básica de las jornadas durante las que se desarrollará la ESCUELA DE VERANO. Esta distribución persigue dotar de organización a los días, sin que ello suponga rigidez por nuestra parte. Al contrario, basándonos en esta estructura, el equipo de profesionales que la llevarán a cabo adaptarán, lo máximo posible, dichas actividades tanto a los/as participantes como a las instalaciones y demás agentes externos, respondiendo así a los intereses y necesidades de todos ellos/as.

08:00h	Matinera <i>(opcional)</i>
09:00h	Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada
09:30h	TRABAJO POR PROYECTOS: <i>Dedicaremos una parte de la mañana a desarrollar nuestro proyecto semanal.</i>
	ACTIVIDAD TEMÁTICA: <i>Taller manualidades, juegos cognitivos, experimentación...</i>
11:00h	Almuerzo
11:30h	ACTIVIDAD DE OCIO Y TIEMPO LIBRE: <i>Gran juego, técnicas y juegos de grupo, deportes...</i>
13:30h	Conclusión de la mañana: <i>Finalizaremos el día hablando sobre todo lo que hemos aprendido y enlazando las actividades realizadas con la temática del proyecto.</i> Anuncio de la actividad del día siguiente
14:00h	Despedida de los/as menores
14:00h – 15:00h	Comedor <i>(opcional)</i>
15:00h – 17:00h	Actividad de tarde <i>(opcional)</i>

## 4. Metodología

### 4.1. Introducción

#### ANIMACIÓN, CREATIVIDAD y PROYECTOS.

En este nuevo proyecto hemos querido introducir alguna innovación, en nuestro planteamiento metodológico habitual, fusionando tres grandes ejes: las actividades de ocio que tradicionalmente se trabajan en los programas de animación sociocultural, el desarrollo de la creatividad y como novedad incorporamos el trabajo por proyectos. Partiendo de estas tres líneas metodológicas, cada día habrá espacio para las actividades propias del ámbito del tiempo libre, las orientadas al desarrollo creativo y reservaremos una parte de cada jornada a trabajar en base a los proyectos que se proponen y que terminarán de configurar los/as educandos/as.

#### PROPUESTA METODOLÓGICA: Trabajando por PROYECTOS.

¿En qué consiste trabajar por proyectos? Resumimos algunas claves de este planteamiento metodológico.

Proponemos un proceso de investigación en el que los niños/as tengan autonomía y capacidad de decisión en el desarrollo de los proyectos. El diseño y elaboración se orienta a conseguir que aprendan los contenidos básicos, trabajen las competencias (colaboración, comunicación, pensamiento crítico...) y desarrollen creaciones y presentaciones de calidad. En este tipo de aprendizaje lo más importante no es el resultado final, sino el proceso y la profundización con que se lleva a cabo.

Condiciones básicas para que un proyecto tenga sentido:

- Que estén convencidos/as de que es algo que quieren o les interesa hacer.
- Que tenga un objetivo formativo / educativo.

Condición imprescindible de cualquier proyecto:

- Que desarrolle contenidos significativos.

Trabajaremos la motivación para crear la necesidad de conocer cosas nuevas y de desarrollar un proyecto mediante una actividad inicial, pretexto, que despierte el interés y dé pie a preguntas. Puede ser un vídeo, un debate, un invitado en clase, un libro...

Elementos básicos que deben aparecer en cualquier proyecto:

- ✓ *Una pregunta guía (Driving question):* Una vez planteado el proyecto, es necesario motivar para generar una pregunta cuya respuesta se dirija al trabajo a realizar. Debe ser clara, tener una respuesta abierta y conectar con las competencias y conocimientos que los/as participantes deben trabajar y adquirir (objetivos propuestos para cada proyecto).
- ✓ *Dar autonomía a los usuarios/as (voice and choice):* Durante el trabajo, los niños/as tienen que ser los/as protagonistas: opinar, elegir y tomar las decisiones. No obstante, es necesario adaptar este planteamiento general a la realidad de cada grupo. En función de las necesidades y realidad de los grupos, pueden establecerse diferentes niveles de "autonomía":
  - Nivel bajo. Lo utilizaremos en los grupos de edades más tempranas, por sus características les ofreceremos una serie de opciones limitadas y haremos hincapié en el cómo crear y presentar los proyectos finales. Daremos rienda suelta a su creatividad y fomentaremos su autonomía.
  - Nivel alto. A pesar de que también adaptaremos dicho nivel a las características de los educandos/as, las decisiones corresponderán a los/as participantes. Nuestra misión será focalizar el proyecto, facilitar su comprensión y fomentar la motivación y el interés a lo largo del desarrollo del mismo.
- ✓ *Incluir el trabajo de las habilidades / competencias del siglo XXI:* colaboración, comunicación, pensamiento crítico y uso de las nuevas tecnologías. Deben enseñarse explícitamente (dando guías, consejos y materiales) y además ofrecer oportunidades para que los alumnos/as las pongan en práctica a través de las tareas y actividades propuestas en el proyecto.
- ✓ *Investigación e innovación:* La investigación real tiene lugar cuando los/as participantes siguen un proceso en el que plantean sus propias preguntas, buscan recursos, responden a las cuestiones, generan dudas, revisan y establecen conclusiones. Esta investigación trae consigo la innovación real: surgen nuevas preguntas, nuevas creaciones y nuevas soluciones. Se trata, en definitiva, de promover la generación de dudas, la crítica y la colaboración.
- ✓ *Revisión y retroalimentación:* Mientras trabajan, intercambian impresiones de sus propios trabajos, fomentando que ellos mismos/as evalúen el trabajo de otros/as y traten de mejorarse día tras día. Además, podemos recurrir a evaluaciones externas, a través de las exposiciones semanales.
- ✓ *Presentación pública del trabajo:* Como comentábamos antes, el ideal es presentarlo no solo a los/as compañeros/as sino trabajar con la idea de que el proyecto se va a presentar a una audiencia general. En función de las características de cada uno de los trabajos, podemos darle un formato y recursos distintos, en función de las necesidades del grupo/proyecto.

## 4.2. Organización y Recursos

### - Recursos Humanos:

Se propone la figura de un coordinador/a general de proyecto. Para la selección de personal, **auca, projectes educatius s.l.** apuesta porque todos los trabajadores/as estén en posesión de la titulación de Monitor de Actividades de Tiempo Libre o titulaciones superiores dentro del ámbito de la educación (maestros/as, educadores/as...). Ponemos a disposición de la actividad toda la infraestructura de la empresa.

El equipo de gestión está formado por Pedagogos/as, TASOCs, Animadores/as Juveniles, Trabajadores/as Sociales, Educadores/as sociales, etc. Un grupo humano que garantiza la resolución de dudas, el diseño y seguimiento del proyecto, la compra, preparación y distribución del material, el diseño del material educativo y la gestión del personal y de la calidad.

Para el desarrollo de la actividad nuestro personal y el desarrollo de su labor se resume en:

Coordinación y gestión de actividades		Equipo para el desarrollo de actividades	
EQUIPO	FUNCIONES EN EL PROYECTO	EQUIPO	FUNCIONES EN EL PROYECTO
Coordinador/a del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención al cliente.</li> <li>- Apoyo a los coordinadores/as de la Escuela de Verano.</li> <li>- Resolución de incidencias.</li> <li>- Supervisiones in situ periódicas.</li> <li>- Ser responsables de la correcta ejecución de los planes de prevención.</li> <li>- Reuniones periódicas con responsables de la entidad contratante.</li> <li>- Formar a los/as monitores/as y coordinadores/as.</li> <li>- Gestión del personal</li> <li>- Preparación del material necesario</li> <li>- Difusión previa de la actividad.</li> </ul>	Monitores /as (ratio máxima 1 monitor/a 12 participantes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Llevar a cabo el programa de actividades propuesto.</li> <li>- Atender a los/as participantes a su cargo.</li> <li>- Atención a los padres/madres</li> <li>- Preparar y distribuir el material necesario in situ y organizar las actividades con su grupo.</li> <li>- Velar por la convivencia y la seguridad de los/as participantes a su cargo.</li> <li>- Limpieza diaria del aula y zonas comunes.</li> </ul>

- Recursos Materiales:

Para el diseño, ejecución, dirección, coordinación, seguimiento y evaluación de las actividades proporcionamos, como ahora detallamos, el siguiente material:

*Recursos específicos a disposición de la actividad:*

El número de recursos a disposición del servicio podrán incrementarse en función de las necesidades detectadas a lo largo de la ejecución del proyecto.

Equipamiento de sonido	Radio - CD portátiles (para su uso en la actividad).	Equipo de sonido y megafonía (para su uso en la actividad).
Equipamiento de comunicaciones	Telefonía fija en la oficina (a disposición en la oficina).	1 Teléfono móvil adscrito al personal de coordinación (para su uso en la actividad).
Recursos didácticos	Contamos con una amplia biblioteca, más de 200 títulos, especializados en educación, tiempo libre, integración social, multiculturalidad, proyectos educativos (a disposición en la oficina).	Biblioteca de proyectos realizados con anterioridad en la empresa (a disposición en la oficina).
	Fichas de trabajo y material pedagógico que desarrolla el contenido de la programación de actividades (para su uso en la actividad).	

## Recursos fungibles/no fungibles:

En cantidad necesaria y suficiente para la óptima ejecución de las actividades previstas. Detallamos en la página siguiente el material estimado que se utilizará en la realización de la escuela.

Bolsas de basura (G)	Balones basket	Témperas	Papel continuo (rollo)	Cinta seda decorativa
Toallitas	Balones fútbol	Esponjas	Papel embalar Kraft	Goma elástica careta
Vasos plástico	Balones plástico	Tizas blancas	Goma Eva	Hilo nylon
Plastos plástico	Conos	Tizas colores	Fieltro	Lana
Bayetas de limpieza	Paracaídas	Clips	Papel seda	Ceras (plastidecor)
Spray multiusos	Cuerdas saltar	Arcilla	Papel charol	Imán (rollo 50cm)
Palos médico	Tijeras	Plastilina	Papel celofán	Cuerda de pita
Palos polo	Cútex	Pegamento barra	Rotuladores	Purpurina
Palos redondos	Regla	Cola Blanca	Lápices	Pinceles maquillaje
Palillos	Pinceles	Precinto	Sacapuntas	Esponjas maquillaje
Folios DIN A4	Globos agua	Gomets	Gomas borrar	Maquillaje sombras
Folios DIN A4 Color	Globos globoflexia	Forro libros	Grapadora	Maquillaje stick
Cartulinas A2 variadas	Globos normales	Rotulador	Grapas	Gomas elásticas

- Seguros incluidos:

### *Seguro de Responsabilidad Civil:*

**auca, projectes educatius s.l.** cuenta con una póliza de Responsabilidad Civil, que cubre las actividades que desarrollamos.

En este tipo de seguro el asegurador asume el pago de las indemnizaciones que puedan producirse por la reclamación que realice un tercero por la responsabilidad en la que haya incurrido el asegurado o por las personas que el asegurado deba responder civilmente. Con este seguro se traslada el pago de indemnizaciones a empresas especializadas en ello.

Nuestra póliza garantiza:

- Las posibles indemnizaciones por daños y perjuicios que se determinen, tanto por sus propios actos, como por los de aquellos/as que dependan de usted (menores de edad, empleados/as...), quedan cubiertas y serán asumidas.
- Pago de indemnizaciones por daños y perjuicios a terceros.
- Defensa jurídica y representación judicial.
- Costas y gastos judiciales.
- Fianzas.
- Reclamación de daños.

### *Seguro de Accidentes:*

Dentro de este proyecto no incluimos seguro de accidentes, por no ser de contratación obligatoria. En caso de considerarse necesario se procedería a su contratación, una vez confirmada la actividad y adjuntando el listado de participantes.

La póliza de accidentes, por su parte, protege a los participantes ante las incidencias derivadas de las propias actividades, desde pequeñas lesiones hasta accidentes más graves que pueden ocasionar la invalidez o fallecimiento. Una póliza que cubre con rapidez la atención médica, la ambulancia, la asistencia hospitalaria y, la rehabilitación. La contratación de dicha póliza cumplirá con los requisitos exigidos en el pliego de condiciones.



- Servicio de Comedor:

Ofrecemos servicios de restauración, catering y elaboración de comidas para colectividades, ofreciendo un servicio de hostelería basado en la cocina natural y artesana (casera, mediterránea y tradicional) cuyos principales ingredientes son: la calidad de los productos y la formación interna de los/as profesionales de cocina.

Subcontratamos este servicio con empresas de restauración que disponen de las mayores instalaciones de cocina dotando así de una mayor actualización y modernidad al servicio. Las empresas de comedor escolar con las que solemos trabajar son líderes en el sector de la restauración en centros de enseñanza y, por tanto, garantizamos unos rigurosos controles de CALIDAD, que abarcan la selección de las materias primas que conforman nuestros menús, su preparación, elaboración, y servicio final en la mesa para su consumo. Nos preocupamos por la calidad y entendemos que nuestros niños y niñas, merecen lo mejor en su dieta diaria.

La empresa se compromete, a prestar el servicio de elaboración y transporte de menús en modalidad de COMIDAS TRANSPORTADAS hasta las instalaciones acordadas por el cliente, destinadas a tal fin, de lunes a viernes, durante el período del verano de 2017.

Dotaremos de un alto grado de calidad el servicio de comedor escolar en todas sus fases:

Medios de la empresa subcontratada		
Planificación, elaboración de menú.	Líneas telefónicas de atención.	Cuentas de correo electrónico con dominio propio.
Selección de materias primas.	Terminal telefónico móvil de empresa para nuestros trabajadores de cocina en colegios.	Página WEB propia.
Gestión de proveedores.	Flota propia de vehículos autorizados para transporte.	Área personal de clientes vía web
Gestión del personal de servicio.	Entrega de documentación a trabajadores en mano.	Pedido de menús informatizado, sin llamada del cliente.
Controles APPCC.	Profesionales en departamento de administración.	Red de distribución diaria.
Gestión administrativa.	Red informática propia.	Información actualizada en materia de alimentación.
Servicio especial a comensales que lo precisen.	Atención al cliente.	

## 4.3. Esquema Organizativo

- DIFUSIÓN DE LA ACTIVIDAD: mediante la publicidad y los canales que se acuerden junto con los responsables.
- INSCRIPCIÓN Y RECEPCIÓN DE DATOS Y AUTORIZACIONES: la ficha de inscripción se acordará con la entidad contratante y, aconsejamos que sólo se considere efectiva la inscripción con la entrega de la misma, la fotocopia de la tarjeta sanitaria y el pago de la escuela.
- ADJUDICACIÓN DE PLAZAS Y ELABORACIÓN DE LISTADOS.
- REUNIÓN INFORMATIVA CON PADRES Y MADRES (opcional).
- SELECCIÓN DE PERSONAL Y JORNADA DE FORMACIÓN CON MONITORES/AS. Presentación del proyecto educativo. Trabajo con el material a utilizar y las fichas diarias de actividades. Presentación del Plan de Prevención de incidencias. Protocolo para la prevención de accidentes, seguridad en las actividades y uso adecuado de las instalaciones. Protocolo para la prevención del acoso y otros abusos. Protocolo de atención a padres y madres. Protocolo de coordinación. Recogida diaria de información. Resolución de dudas.
- REUNIÓN INFORMATIVA CON PADRES Y MADRES.
- REUNIÓN DIARIA CON DIRECTORES DE ACTIVIDAD Y MONITORES/AS, DURANTE LA ESCUELA.
- ATENCIÓN A PADRES Y MADRES AL INICIO Y FINAL DE LA JORNADA (por parte de la dirección de la escuela).
- REUNIONES PERIÓDICAS DE COORDINACIÓN CON LA ENTIDAD CONTRATANTE.
- PROTOCOLO DE RECEPCIÓN Y RECOGIDA DE LOS PARTICIPANTES.
- CUESTIONARIOS DE SATISFACCIÓN.
- PROTOCOLO PARA SALIDAS PISCINA Y PLAYA.
- FESTIVAL DE DESPEDIDA / ESPACIO MATINERA / ESPACIO DE CONCILIACIÓN (RECOGIDA DE PARTICIPANTES).
- PROPUESTAS DE NORMAS BÁSICAS (DERECHOS Y DEBERES DE LOS/AS PARTICIPANTES).
- LIMPIEZA DE LAS INSTALACIONES **auca**, se compromete, además de al aseo diario de las aulas y las instalaciones llevado a cabo por los monitores, a la contratación de personal para la limpieza final y a fondo de las instalaciones, si así lo solicita la entidad contratante.
- MEMORIA DE LA ACTIVIDAD

## 5. Programa Educación Infantil

### 5.1. Cronograma Educación Infantil

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	EL ENIGMA DE LA MONA LISA				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [ARTE]				
09:30h	Jugando con los colores y las mezclas	Dibujos con figuras geométricas sencillas	Conocemos materiales	Distintas formas de expresión artística	Pequeños – grandes artistas
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos de conocimiento	Juegos cortos y danzas	Juegos de agua	Juegos deportivos	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				



*"La belleza perece en la vida, pero es inmortal en el arte".* Leonardo Da Vinci.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	LEONARDO Y LA BANDA DE LOS COTIDIÁFONOS				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [MÚSICA]				
09:30h	Conocemos los instrumentos musicales I	Conocemos los cotidiáfonos	Conocemos los instrumentos musicales II	Experimentación y producción de sonidos	Jugando con el silencio
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos populares	Juegos de distensión	Juegos de agua	Juegos cooperativos	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				

*"Los hombres geniales empiezan grandes obras, los hombres trabajadores las terminan".* Leonardo Da Vinci.



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	LEONARDO, PIETRO Y RAFFAELLA NOS TRAEN NUEVOS JUEGOS OLÍMPICOS				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [DEPORTE]				
09:30h	Conocemos los JJ.OO.	Confeccionamos la bandera de los JJ.OO.	Preparamos nuestra participación en los JJ.OO.	Creamos el himno de los JJ.OO.	Jornada de inauguración de los JJ.OO.
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos deportivos	Juegos cortos	Juegos de agua	Juegos multiculturales	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				

*"Lo mismo que el hierro se oxida por falta de uso y el agua estancada se vuelve putrefacta, también la inactividad destruye el intelecto". Leonardo Da Vinci.*



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	LEONARDO, LOS APRENDICES Y EL ÁRBOL DE VITRUVIO				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [MEDIO AMBIENTE]				
09:30h	Aprendiendo sobre el Medio Ambiente	Cine: El espíritu del bosque	Expresión musical y lectora sobre el Medio Ambiente	ReciclArte	Sembrando vida
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos cooperativos	Juegos de distensión	Juegos de agua	Juegos populares	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				



*"El que no valora la vida no se la merece". Leonardo Da Vinci.*

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	EL MAESTRO DE LOS INVENTOS				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [INVENTOS]				
09:30h	Explotamos nuestra creatividad	Panel de inspiración	Creando nuestro Robot I	Creando nuestro Robot II	Superhéroes 3R
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos con experimentos	Juegos deportivos	Juegos de agua	Juegos multiculturales	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				

*"Aquellos que se enamoran solo de la práctica, sin cuidar de la exactitud o de la ciencia, son como el piloto que se embarca sin tomín ni aguja, y nunca sabrá dónde va a parar". Leonardo Da Vinci.*



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	COLABORAMOS CON PRIMARIA EN EL PROYECTO EMPRENDEDOR				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [EMPREDIMIENTO]				
09:30h	Conocemos nuestro cuerpo (Expresión Corporal)	Conocemos nuestros sentimientos (Expresión Musical)	A y EM - PRENDER	Engalanando el mercadillo solidario	¡¡¡Nos preparamos para el gran día!!!
11:15h	ALMUERZO				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Juegos populares	Juegos de distensión	Juegos de agua	Juegos cooperativos	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				



*"Todo nuestro conocimiento tiene su principio en los sentimientos".* Leonardo Da Vinci.



## Desarrollo Actividades Educación Infantil



## Semana 1 - Ed. Infantil. ARTE. EL ENIGMA DE LA MONA LISA



### Ambientación

Pietro y Raffaella entran despistados buscando a Leonardo (su maestro e inventor) y se dan cuenta que están delante de todos los niños/as y deciden contarles quienes son y pedirles ayuda en los proyectos semanales que se les plantean.

### Justificación

La expresión artística posee un papel importante en la educación inicial, ya que es una necesidad del niño/a. Mediante este tipo de actividad los/as participantes no solo perciben, sino que, además piensan, sienten y sobre todo actúan. Estos “espacios de encuentro”, favorecen la confianza, la seguridad, y permiten canalizar sentimientos y emociones. El uso de los materiales con libertad, y confianza favorece crear los trabajos con soltura y originalidad. Con este proyecto nos proponemos orientar a los educandos/as hacia la sensibilización con respecto a los lenguajes expresivos, acercar a los/as participantes a las obras de arte de grandes pintores. Es un modo de potenciar las diferentes formas de expresar vivencias, y de representar lo real y lo imaginado combinando con técnicas y materiales. Intentaremos lograr que vivan el arte en todas sus manifestaciones y sus variadas expresiones.

### Objetivos

- Iniciar a los/as participantes en la comunicación visual, posibilitando a través de este lenguaje, el intercambio con los otros.
- Experimentar con diferentes materiales el color y sus tonalidades, la forma y el tamaño de los cuadros.
- Iniciar a los usuarios/as en los elementos que componen la imagen plástica (color, forma, textura, figura, fondo...).
- Respetar ideas, emociones, y sensaciones propias y de los otros/as.
- Descubrir artistas plásticos de todos los tiempos.
- Estimular la creatividad y la fantasía.
- Desarrollar la imaginación, la autoestima y la libertad de expresión a través del arte.
- Producir elaboraciones plásticas para expresar sentimientos de **alegría, tristeza, miedo, risa...**

Contenidos

- ✓ Las manifestaciones artísticas.
- ✓ La utilización de instrumentos simples.
- ✓ Forma plana, con volumen, figura-fondo.
- ✓ Colores. Manchas.
- ✓ Exploración y empleo de materiales.
- ✓ Diversidad cromática. Puros y sus mezclas.
- ✓ Soportes. Herramientas.
- ✓ Líneas rectas y curvas.

Desarrollo del Proyecto

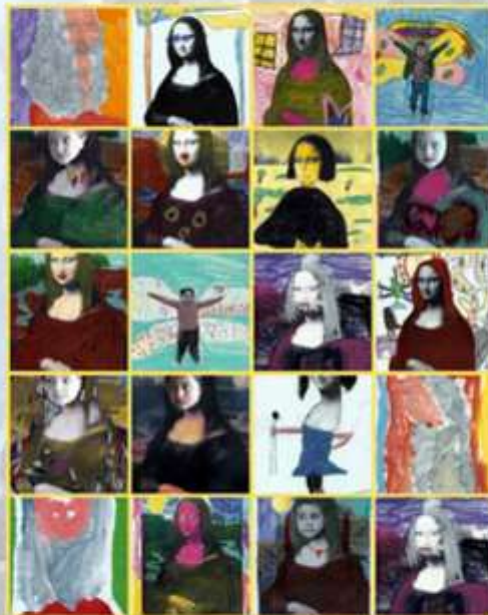
Utilizando como elemento motivador a LEONARDO y sus fieles amigos PIETRO Y RAFFAELLA, iniciamos esta experiencia que permitirá a los pequeños descubrir el mundo del arte plástico como medio de expresión, comunicación y creación, brindándoles la oportunidad de disfrutar e interpretar obras de artistas de renombre, desde el propio Leonardo da Vinci a Joan Miró o Picasso, como así también con sus propias producciones. Inspirados por las obras de grandes artistas desarrollaremos propuestas variadas. Algunos ejemplos son:

- Soporte con acuarelas y composición con figuras irregulares. (Inspirados en J. Miró.).
- Collage de papeles.
- Utilizando diferentes elementos, elegir lo que quieren hacer: plastidecor, tijeras, revistas, hojas grandes de corrugado, hueveras, tubos de cartón, papel barrilete, diarios, revistas, etc., para trabajar grupalmente una escultura de Picasso.
- Inspirados en la obra V. Van Gogh trabajarán con los dedos con mezcla de ténpera en colores primarios.

**PROYECTO FINAL:** A lo largo de toda la semana y con LEONARDO guiando nuestra tarea... conoceremos a la Mona Lisa. De los diferentes modos de representarla, elegiremos la más llamativa para una exposición final el viernes de esta primera semana. Invitaremos a nuestro/as familiares (como al final de cada proyecto) y disfrutaremos de las explicaciones del proceso por parte de los/as artistas.



# PROPUESTA PROYECTO - ARTE - INFANTIL



## REPRESENTACIÓN DE LA MONA LISA

## Semana 2 - Ed. Infantil. MUSICA. LEONARDO Y LA BANDA DE LOS COTIDIÁFONOS



### Ambientación

Leonardo aparece haciendo mucho ruido y preguntando a nuestros/as amigos/as qué conocen de los instrumentos musicales. Le ronda por la cabeza INVENTAR nuevos objetos para hacer sonidos... ¿le ayudamos?

### Justificación

*¿Qué es un cotidiáfono?* Un cotidiáfono es un instrumento fabricado con materiales de deshecho (latas, cajas, botes, cuerdas, tetrabriks, chapas...). La construcción de instrumentos sencillos, encuentra en los materiales de uso cotidiano una fuente inagotable de recursos, relacionándose esto con la capacidad creadora infantil y la necesidad biológica de acción e interacción. Tocar (y crear) instrumentos permite exteriorizar sus sensaciones y emociones. La construcción de instrumentos posibilita la exploración sonora y el descubrimiento de las cualidades del sonido en los diferentes materiales. Algunos cotidiáfonos tienen formas originales mientras otros se asemejan a instrumentos existentes. La búsqueda y confección de cotidiáfonos es una magnífica forma de enseñar a los niños/as. A partir de esto podemos formar ritmos entre todos/as para demostrarles que, aunque sean fabricados por ellos se les puede dar uso.

### Objetivos

- Propiciar y promover el desarrollo de la práctica musical a través de los elementos técnicos indispensables.
- Sensibilizar a los usuarios/as hacia las expresiones artísticas, sobre todo aquellas que más se relacionan con la música.
- Promover una participación consciente y crítica en las actividades.
- Conocer el sonido y sus cualidades a través de la construcción de instrumentos.
- Fomentar la creatividad y el trabajo modalidad taller.
- Desarrollar la percepción auditiva y la creatividad.
- Fomentar la comunicación por medio del lenguaje musical.

### Contenidos

- ✓ Instrumentos convencionales y no convencionales.
- ✓ Conocimiento de los cotidiáfonos.
- ✓ Diversos juegos de silencio (por contraste).
- ✓ Discriminación auditiva.
- ✓ El movimiento como lenguaje personal - social a través del cuerpo.
- ✓ Relación material-objeto sonoro.
- ✓ Diferentes fuentes sonoras.
- ✓ Experimentación y producción de sonidos: percutir, golpear, raspar, soplar, silbar, ...



### Desarrollo del proyecto

Nuevamente, con la ayuda de LEONARDO y los gemelos, motivaremos a los educandos/as en una nueva experiencia que permitirá a los pequeños/as descubrir la importancia de la música en el mundo que les rodea, conocer instrumentos, ritmos y desarrollar su capacidad musical. Algunas propuestas a desarrollar en el proyecto son:

- Conocer los primeros instrumentos musicales.
- Describir cada instrumento y producir sonidos.
- Realizar sonidos usando partes del cuerpo: palmas, zapateo, aplausos y etc.
- Observar diversas láminas con distintos instrumentos musicales convencionales o no convencionales.
- Elegir una imagen de instrumentos musical que más le guste y pintarla.
- Mostrar el taller de cotidiáfonos a las familias mediante el rincón de música, y montar una orquesta musical entre todos/as.

PROYECTO FINAL: Realizaremos un cotidiáfono para poder celebrar un pequeño certamen al final de semana, con la participación de todos/as los/as integrantes de la escuela. La dificultad del mismo/los mismos, vendrá determinada por las edades y capacidades de los/as participantes.

# PROPUESTA PROYECTO -MUSICA- INFANTIL



## COTIDIÁFONOS

## Semana 3 - Ed. Infantil. DEPORTES. LEONARDO, PIETRO Y RAFFAELLA EN LOS NUEVOS JJ.OO.



### Ambientación

Pero Pietro, ¿por qué corres, de lado a lado, vestido de atleta? ¡Raffaella, llama a tu hermano! Por lo visto Leonardo anda de lleno en un proyecto deportivo que quiere compartir con todos nosotros/as. Otra oportunidad para aprender y divertirnos.

### Justificación

Los primeros Juegos Olímpicos se realizaron en una ciudad de la Grecia Antigua llamada Olimpia, hace más de 2800 años (en el año 776 a.C.). En sus comienzos tenían un carácter religioso, estaban dedicados al Dios Zeus y los deportistas le dedicaban sus trofeos. Se celebraban cada cuatro años, y se llamaba Olimpiada al período de tiempo entre unos juegos y otros. Los JJ.OO. modernos fueron creados por Pierre de Coubertin, quien quería recuperar los ideales deportivos de la Grecia Clásica. Estas primeras “nuevas” Olimpiadas se celebraron en Atenas, en 1896. Durante nuestras Mini Olimpiadas, los/as alumnos/as de infantil se convertirán en grandes deportistas consiguiendo las mejores marcas, sobre todo superando records en diversión. La finalidad de este proyecto es la de trabajar de forma integradora las áreas de Educación Infantil partiendo del deporte como eje vertebrador.

### Objetivos

- Conocer la historia de los JJ.OO.
- Trabajar los valores que transmite el deporte y que de él se desprenden: solidaridad, respeto, juego limpio, amistad, paz...
- Conocer y aceptar las normas y reglas que rigen cada uno de los deportes.
- Aprender a superar la frustración.
- Favorecer hábitos saludables a través de la práctica de deportes.
- Vivenciar una experiencia olímpica a través de las creaciones propias grupales (ceremonia de inauguración, recorrido de la antorcha, competiciones...)
- Conocer y practicar algunos deportes, tanto individuales como grupales.



### Contenidos

- ✓ Conocimiento sobre temas como: La historia de los JJ.OO., el significado de la bandera y la llama Olímpica, narración de cuentos sobre mitología griega.
- ✓ Elección de una identificación para participar en el evento.
- ✓ Confección de una bandera del grupo con su identificación e indumentaria.
- ✓ Creación de una canción grupal.
- ✓ Designación de los abanderados y de relevistas para la antorcha olímpica.
- ✓ Elaboración de invitaciones a los padres para la jornada de juegos.
- ✓ Ejecución del ritual de la antorcha propio de los juegos olímpicos.



### Desarrollo del proyecto

Para nuestras olimpiadas lo primero que realizaremos será unos dorsales. Con ellos trabajaremos el orden a nivel organizativo. La propuesta común que pondremos en práctica a lo largo de la semana, es la elaboración de esculturas deportivas algunas relacionadas con Leonardo y otras, con los deportes que hemos estado trabajando. En la ceremonia de clausura, las familias harán un recorrido por las esculturas deportivas y disfrutarán de exhibiciones de los deportes aprendidos.

Nuestras olimpiadas comenzarán con una ceremonia de inauguración en toda regla. Para ello, elaboraremos nuestra bandera olímpica. Hemos aprendido que esta bandera se compone de cinco aros de colores (rojo, azul, amarillo, negro y verde) cada uno de ellos representa a uno de los continentes, sobre un fondo blanco. Algunas ideas a desarrollar son las siguientes:

- Narración de fábula: La liebre y la tortuga, proyección de un film infantil sobre los **juegos olímpicos y su historia...**
- Antorcha armada con material reciclable, medallas con pasta **de sal....**
- Pruebas atléticas (adaptadas al nivel): Maratón 300mts., carrera de velocidad y posta, salto de longitud, salto de altura, lanzamiento de pelota (de tenis), lanzamiento de martillo...

**PROYECTO FINAL:** A parte de celebrar unos JJ.OO. en la escuela, en la jornada de clausura además de una exhibición de deportes y de esculturas deportivas, los padres y madres podrán admirar el símbolo deportivo propuesto por nuestro amigo LEONARDO, un deportista que viene desde el cielo en su paracaídas.

# PROPUESTA PROYECTO - DEPORTE - INFANTIL



# NUEVOS JUEGOS OLÍMPICOS

## Semana 4 - Ed. Infantil. MEDIO AMBIENTE. LEONARDO, LOS APRENDICES Y EL ÁRBOL DE VITRUVIO



### Ambientación

Raffaella, Pietro y Leonardo entran charlando de árboles, selvas y naturaleza, rodeados de hojas, ramas y macetas, ¿alguno de los/as presentes se atrevería a adivinar de que va el proyecto de esta semana?

### Justificación

La idea es ir concienciándonos poco a poco, de la importancia de los árboles en nuestras vidas. La **Naturaleza ofrece numerosas ocasiones de “descubrimientos” sorprendentes** para los niño/as: las plantas, las flores, los frutos.... y muchas tantas cosas que los/as participantes descubrirán, mirarán y admirarán.

Así pues, las actividades, la observación de los árboles en el patio, el cuidado de las plantas, la colocación de algunas semillas, las salidas al parque, son ocasiones para poner a los usuarios/as de la actividad en contacto directo con el medio ambiente, la tierra, el agua, los animales, en definitiva, con la VIDA.

### Objetivos

- Adquirir un mayor nivel de coordinación de su propio cuerpo en actividades relativas a las PLANTAS y a las FLORES.
- Conseguir autonomía en las salidas al campo, al jardín, al parque.
- Adquirir una actitud de colaboración y cuidado en los trabajos a realizar.
- Tomar conciencia de la necesidad de las plantas y de las flores para la salud y la vida de las personas.
- Descubrir las plantas, las flores, la vida la belleza.
- Manipular elementos naturales: hojas, hierba, flores...
- Favorecer el cuidado y respeto de las plantas y las flores para la conservación del medio natural.
- Desarrollar el sentido de la responsabilidad, según su edad, en el cuidado de la naturaleza y del paisaje.
- **Conseguir, a su medida, un verdadero sentido “ecologista”.**
- Expresar cómo se han realizado las tareas y cómo han ayudado a los compañeros/as.

Contenidos

- ✓ Los problemas de nuestro planeta.
- ✓ La destrucción de los bosques y selvas, la extinción de especies valiosas.
- ✓ Conservación del ambiente: higiene, espacios verdes, tratamiento ruido.
- ✓ La realización de dibujos de la realidad observada.
- ✓ Contaminación del agua, el suelo y el aire.
- ✓ La observación, la selección y el registro de la información.
- ✓ El valor de la vida en plantas.
- ✓ El papel de las personas en los cambios, la recuperación y conservación del medio.



Desarrollo

Realizaremos actividades que resultarán muy enriquecedoras tanto para los alumnos/as como para los educadores/as.

- Visionado de la película "Espíritu del bosque"
- Rueda de preguntas sobre la película y asamblea de ideas previas: ¿Qué sabemos de los bosques? ¿Y de los árboles?
- Taller de plástica: dibujamos un tronco con pintura de dedos y con nuestras manos abiertas simulamos sus hojas.
- Hacemos el árbol de la clase en papel continuo. Se cambiará su forma y estado según la estación.
- Sesión de psicomotricidad: Nos convertimos en hojas que se mueven debido al viento. También plantar semillas en clase y cada día las cuida y riega un equipo diferente.
- Todas las semanas regar los árboles y las plantas existentes en nuestro colegio.
- Cuentos trabajados: "El árbol que no tenía hojas" o "Árboles mágicos cerca del campo de fútbol".
- Cada participante irá confeccionando su cuaderno "MI ÁRBOL".

- PROYECTO FINAL: Todos juntos/as confeccionamos el Árbol de Vitruvio, en honor a LEONARDO y los hermanos. El árbol consiste en un collage gigante con las flores de cada uno de los niños/as que compondrán un árbol en el que incluiremos la estructura de las proporciones ideadas por LEONARDO. Las posibilidades creativas y la relación con el medio ambiente son ilimitadas.

# PROPUESTA PROYECTO - MEDIO AMBIENTE - INFANTIL



ÁRBOL DE  
VITRUVIO

## Semana 5 - Ed. Infantil. INVENTOS. LEONARDO, EL MAESTRO DE LOS INVENTOS



### Ambientación

Leonardo se ha vuelto loco, habla de cosas que aún no son de su época...robots, tuercas, ordenadores, imaginad la cara del pobre Pietro y su hermana Raffaella detrás de su maestro tomando apuntes. No dejemos solo al aprendiz en esta nueva y "loca" propuesta del inventor.

### Justificación

La mente inquieta de Leonardo le llevó a inventar máquinas, artefactos y aparatos diversos...incluso unos rudimentarios robots "renacentistas". Fue un precursor de ciertos inventos y algunos lo consideraron un loco cuando, en realidad, era un adelantado de su época, de hecho, la mayoría de sus inventos, no fueron llevados a la práctica porque superaban las posibilidades de la técnica de su tiempo. En la actualidad, el desarrollo tecnológico permite hacer realidad los sueños de Leonardo. Nosotros/as, nos subimos al carro de la tecnología, pero dándole un giro imaginativo con el proyecto: YO, ROBOT.

### Objetivos

- Adquirir habilidades hacia sus propias creaciones.
- Favorecer la creatividad.
- Promover la participación en las tareas dentro y fuera del aula.
- Resaltar la importancia del reciclaje como estrategia para promover el arte, destacando la creatividad, sensibilidad artística y sentido de pertenencia con el medio ambiente.
  - Crear espacios para el reciclado.
  - Realizar manualidades artísticas en el aula de clase con el material recolectado anteriormente.
  - Exponer el trabajo realizado ante los compañeros/as y familia en el aula al finalizar el proyecto, teniendo en cuenta la idea y su explicación.
- Promover las actitudes de los educandos/as para que desarrollen las destrezas de sus creaciones artísticas y que disfruten el trabajo manual.

### Contenidos

- ✓ Las manualidades con materiales reciclados ofrecen muchas ventajas para los niños/as. No sólo puedes hacer adornos con materiales reciclados, si no también juguetes, estimular **su imaginación...**
- ✓ Otra de las utilidades puede ser la creación de personajes distintos (con unas simples cajas pueden dejar volar su imaginación).
- ✓ Los juguetes ecológicos son una opción muy interesante para enseñar el reciclaje a los/as participantes.
- ✓ Trabajo colaborativo.
- ✓ Por último, desarrollar trabajos manuales fáciles con materiales reciclados les hace competentes y creativos/as.



### Desarrollo del proyecto

Inicialmente, decidiremos junto a LEONARDO cómo será el Proyecto: YO, Robot, (búsqueda de información sobre qué sabíamos sobre los Robots, cómo podríamos crearlos nosotros mismos, y qué nos gustaría aprender sobre éste tema. En el Taller de Robots, los/as participantes **tendrán a su alcance materiales desechables, pinturas, pegamento, tijeras, material de reciclaje... un sinfín de cosas** que lograrán hacer su sueño realidad.

- En bandejas: pegatinas, ceras blandas, pegamento, tijeras, **cola blanca, pinceles...** y en la pared un dibujo del prototipo que cada alumno/a dibuje con la intención de construirlo él/ella mismo/a.
- Una vez, dibujados los prototipos, y con intención de recrear, lo más exactamente posible, lo que imaginen los niños/as, cada uno/a elegirá el envase más parecido, según la forma geométrica, al cuerpo y cabeza de su robot.
- Si su Robot tiene el cuerpo rectangular, utilizará un brick de leche; si es de forma cuadrada, una caja de zapatos.
- Después, lo forrarán con tiras de papel de periódico y cola blanca; de esta forma obtendremos la solidez deseada. Una vez secos el cuerpo y la cabeza, daremos color. Fijándose bien en los colores con los que pintaron su prototipo, utilizarán los mismos para **empezar a darle más "vida" a su particular creación.**

PROYECTO FINAL: Para finalizar... el "atrezzo ". Con la ayuda de los monitores/as, los tapones serán ojos, los envases de yogur serán **pies, los limpiapipas pelo...** y así poco a poco, cada Robot cumplirá el sueño de cada niño/a. Creamos una fantástica exposición, para todas las familias, y los/as compañeros/as del centro.

# PROPUESTA PROYECTO - INVENTOS - INFANTIL



## TALLER DE CREACIÓN DE ROBOTS





## Semana 6 - Ed. Infantil. EMPRENDEDORES INFANTILES. COLABORAMOS CON PRIMARIA EN EL PROYECTO EMPRENDEDOR.

### Ambientación

Leonardo, Raffaella y Pietro nos hablan de un último proyecto que nos permita que demos todo lo aprendido y hagamos visible cómo hemos evolucionado junto a ellos. Un proyecto solidario y creativo que no deberíamos dejar pasar.

### Justificación

**Proyecto "El Mercadillo Solidario"**. El **objetivo principal** es promover la solidaridad y la cooperación a través de la obtención de fondos para una buena causa, elegida por los propios menores, de las próximas a la escuela de verano. Se trata de educar en valores, potenciando a su vez otros aprendizajes.

Promoveremos actividades de comprensión, para que puedan votar y elegir una buena causa (de entre las siguientes: cuidado del medioambiente, defensa de los animales, ayuda a los necesitados/as...).

Los/as participantes más mayores elegirán alguna opción, y nosotros/as colaboraremos con ellos/as en la fabricación de objetos que puedan ser de utilidad en el mercadillo. Finalmente, contactaremos con una ONG o entidad de la localidad a la que haremos entrega, del importe recaudado.

### Objetivos

- Fomentar la competencia social: conocimiento del medio social y cultural a propósito de los problemas que existen en el mundo (pobreza, **contaminación...**) **y sobre la forma** de ayudar (cuidar nuestro entorno, ONG, investigación, etc.).
- Concienciar sobre situaciones desfavorecidas y conocimiento de valores como la solidaridad y la cooperación.
- Desarrollar la competencia artística: creatividad, perfeccionamiento plástico y desarrollo psicomotriz en la elaboración de distintas manualidades para vender.

### Contenidos

- ✓ Producción de útiles para su exposición y venta.
- ✓ Creación de carteles para los diferentes puestos del mercado.
- ✓ Socialización con otros/as participantes de la escuela.
- ✓ Colaboración en la venta de los objetos del mercadillo.
- ✓ Al ser una propuesta globalizada, se abarcan distintas áreas. Para fomentar aprendizajes significativos es importante relacionar los conocimientos, de forma que resulten funcionales.

### Desarrollo del proyecto

A diferencia del grupo de Educación Primaria que dirigirá y llevará a cabo la parte más comercial del proyecto, los alumnos/as de Educación Infantil serán las mentes creadoras de un sinfín de objetos que se pondrán a la venta en nuestro mercadillo solidario. También tendrán una parte de responsabilidad (enfocada a su edad y capacidad), difundiendo el mensaje de recogida de materiales que tanto los niños/as como las familias puedan donar (tampoco se librarán los/as monitores/as que quieran aportar: **libros, juguetes, pendientes, bolsos...**).

Se utilizarán diferentes: Recursos → espacios e instalaciones, pasillos y tablón de anuncios,... Materiales → para los diferentes talleres (pinturas, pinceles, cajas y **flores de madera para pintar...**), equipo de música y fotocopiadora. Además, aprovecharemos durante toda la escuela para ir recogiendo distintos materiales reciclados de forma que, podamos utilizarlos a lo largo de esa semana para la construcción de diferentes objetos.



PROYECTO FINAL: El último día, se expondrán las diferentes actividades realizadas desde las distintas áreas. Se invitará a las familias y se escenificará la aportación a la entidad solidaria elegida (que será efectiva una vez finalice la escuela). En el caso de los más pequeños, su colaboración se dedicará a la realización de talleres para el propio mercadillo y, el último día, animarán a los/as padres y madres en la adquisición de dichos objetos, por una buena causa.



# PROPUESTA PROYECTO - EMPRENDIMIENTO - INFANTIL

## MERCADILLO SOLIDARIO



## 6. Programa Educación Primaria

### 6.1. Cronograma Educación Primaria

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	DESCUBRE AL ARTISTA QUE HAY EN TI				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
09:30h	Juegos de presentación y conocimiento	Gran Juego: <b>"La Última Cena"</b>	Juegos cortos y Danzas	Juegos de agua	Juegos deportivos
11:15h	ALMUERZO				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [ARTE]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Aprendemos a observar	Colores, líneas, formas y figuras	Retratos y autorretratos	Experimentos con diferentes soportes y materiales	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				



*"La belleza perece en la vida, pero es inmortal en el arte".* Leonardo Da Vinci.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	COTIDIÁFONOS. RITMO- PERCUSIÓN				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
09:30h	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
	Gymkhana	Furor	Juegos de agua	Juegos populares	Juegos cooperativos
11:15h	ALMUERZO				
11:45h	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [MÚSICA]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
	El sonido y sus cualidades. Aprendemos a escuchar	El objeto sonoro	Nos expresamos con música	Ensayamos. Producción de sonidos	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				

*"Los hombres geniales empiezan grandes obras, los hombres trabajadores las terminan".* Leonardo Da Vinci.



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	INVENTAMOS DEPORTES CON LEONARDO, PIETRO Y RAFFAELLA				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
09:30h	Juegos KIM de los sentidos	Juegos de ingenio y habilidad	Olimpiadas	Taller de Reciclaje	Juegos de agua
11:15h	ALMUERZO				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [DEPORTE]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Inventando nuevos deportes	Modificamos el tiempo y el espacio	Modificamos materiales y jugadores/as	Campeonato de nuevos deportes	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/las menores.</i>				

*"Lo mismo que el hierro se oxida por falta de uso y el agua estancada se vuelve putrefacta, también la inactividad destruye el intelecto". Leonardo Da Vinci.*



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	LEONARDO DIRIGE LA FERIA DE LOS EXPERIMENTOS				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
09:30h	Juegos multiculturales	Juegos cortos y Danzas	Juegos de agua	Gran Juego "¡Defendiendo el Medio Ambiente!"	<b>Preparamos la "Feria de los experimentos"</b>
11:15h	ALMUERZO				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [MEDIO AMBIENTE]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Experimentos I y II Buzo cartesiano Pimienta que corre	Experimentos III y IV Globo Cohete Tornado Botella	Experimentos V y VI Volcán químico Cambiar color	Experimentos VII a IX Caleidoscopio Pelota Voladora Ataque a la Pajita	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de lo/as menores.</i>				



*"El que no valora la vida no se la merece". Leonardo Da Vinci.*



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	EL PUENTE AUTOPORTANTE DE LEONARDO				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
09:30h	Gran Juego <b>"La Oca de los inventos"</b>	Juegos de agua	Elige tu propia aventura	Juegos deportivos	Taller de Reciclaje
11:15h	ALMUERZO				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [INVENTOS]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Estudiamos los planos del puente autoportante	Materiales y reparto de tareas	Fase I construimos nuestro puente	Fase II rematamos nuestro puente	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/las menores.</i>				

*"Aquellos que se enamoran solo de la práctica, sin cuidar de la exactitud o de la ciencia, son como el piloto que se embarca sin tomín ni aquia, y nunca sabrá dónde va a parar". Leonardo Da Vinci.*



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TEMÁTICA	ORGANIZAMOS NUESTRO MERCADO SOLIDARIO				
08:00h	<i>Matinera (opcional)</i>				
09:00h	<i>Control de Recepción, Acogida y Presentación de la Jornada.</i>				
	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE				
09:30h	Gran Juego <b>"Un día en una hora"</b>	Juegos de agua	Rally de Ciudad	Juegos con paracaídas	Preparamos la expo final
11:15h	ALMUERZO				
	TRABAJAMOS NUESTRO PROYECTO SEMANAL [EMPRENDIMIENTO]				EXPOSICIÓN DEL PROYECTO
11:45h	Organización, Cartelería, distribución de puestos	Talleres de Feria I	Talleres de Feria II	Preparamos la expo final	
13:30h	<i>Conclusión de la mañana. Anuncio de la actividad del día siguiente.</i>				
14:00h	<i>Despedida de los/as menores.</i>				



*"Todo nuestro conocimiento tiene su principio en los sentimientos".* Leonardo Da Vinci.

## Desarrollo Actividades Educación Primaria



## Semana 1 - Ed. Primaria. ARTE. DESCUBRE AL ARTISTA QUE HAY EN TI.



### Ambientación

La entrada de Pietro y Raffaella y su presentación no puede ser más caótica, los ayudantes irrumpen buscando a su maestro mientras se les van cayendo los objetos que llevan (planos, cajas, papeles). Al momento, entra Leonardo dando órdenes y moviéndose de lado a lado y gritando ¡ARTE, ARTE!... lo que pasó a partir de ahí ya será cosa de todos/as.

### Justificación

Acercarnos a las artes, les permite adquirir un lenguaje que facilita el contar y decir desde la imaginación, teniendo otro recurso más para comunicar a los otros/as y a sí mismos/as, desde sus formas únicas y particulares de ver al mundo, así como de imaginar e inventar lo que en el mundo no existe, o lo que aún no ha sido inventado. La intención no es la formación de niños/as artistas, sino la de la ampliación del horizonte de lo posible para todos los/as participantes, al generarles oportunidades para el desarrollo de la capacidad creadora, sensibilidad, pensamiento, imaginación y comunicación. Es fundamental considerar que la oportunidad de desarrollo de las capacidades en los usuarios/as, está ligada con las posibilidades de aprender, con y a partir de otros/as. Por todo esto, es necesario ofrecer el acceso al arte desde una edad temprana.

### Objetivos

- Experimentar en el dominio de procedimientos, el uso apropiado de herramientas y materiales.
- Relacionar formas y colores que dan sentido a la composición.
- Fomentar la observación de imágenes con detenimiento y de una forma reflexiva.
- Estimular la interpretación de imágenes y los mensajes que ellas transmiten.
- Posibilitar la elaboración de imágenes personales, originales, no estereotipadas.
- Incrementar la creatividad, en los/as participantes.
- Favorecer la valoración y el disfrute de las manifestaciones expresivas propias y de los otros/as, a partir de apreciar lo diferente con sus particularidades.

### Contenidos

- ✓ Pintar cuadros conocidos, deteniéndonos en los detalles observados.
- ✓ Fabricación de esculturas con materiales de desecho (en grupo e individual).
- ✓ Utilización de herramientas y materiales apropiados.
- ✓ Mezcla de colores y combinación. Reconocer uno entre otros.
- ✓ Observar en obras de arte: color, línea, forma, textura, relación entre figura y fondo.
- ✓ Observación de reproducciones de distintas obras de arte que servirán de inspiración para posibles creaciones.
- ✓ Elaboración de murales, máscaras... Manchas del natural. Retrato. Autorretrato.
- ✓ Decoración de la sala con reproducciones de pinturas, fotografías, láminas con diseño e interés de los niños.



### Desarrollo del Proyecto

Utilizando como elemento motivador a LEONARDO y sus fieles gemelos, iniciamos esta experiencia que permitirá descubrir el mundo del arte plástico como medio de expresión, comunicación y creación, disfrutando de obras de artistas de renombre, como Da Vinci, Joan Miró o Picasso. Inspirados por obras de grandes artistas desarrollaremos propuestas variadas. Por ejemplo:

- Dibujo: Reflejar estados de ánimo, a través de formas simples. ¿Cómo me siento?
- Conocimiento del color. Mezcla de colores (primarios, secundarios, neutros, fríos y calientes). Círculo cromático móvil.
- Texturas: Creación de una representación propia del cuadro con la utilización de diversos materiales que nos ofrezcan la máxima riqueza a la hora de conseguir variedad de superficies. Cuadro de Klimt.
- Sensaciones - Emociones: Trabajo vinculado con las emociones que nos despiertan los cuadros.
- Collage. Grabado y técnicas de estampación.

PROYECTO FINAL. LEONARDO guiará nuestra tarea y nos enseñará sus técnicas de pintura (Sfumatto, las miradas, fondos rocosos, cuerpo en el sentido opuesto a la **cabeza...**) **para que practiquemos**. Conoceremos la versión más pintoresca del autor y nos prepararemos para la realización de un Manequin Challenge de la **obra de Da Vinci "La última Cena"**. Finalmente, **expondremos** los distintos proyectos a final de semana e invitaremos a nuestros familiares (como en cada proyecto), y disfrutaremos de las explicaciones del proceso por parte de los/as artistas.

# PROPUESTA PROYECTO - ARTE - PRIMARIA

## MANNEQUIN CHALLENGE



## Semana 2 - Ed. Primaria. MUSICA. COTIDIÁFONOS. RITMO- PERCUSIÓN.



### Ambientación

Hoy Leonardo está extrañamente contento. Lo vemos deambular cantando y bailando... y riendo. La música ejerce un extraño influjo sobre él y ni Pietro ni Raffaella entienden bien lo que le pasa; creen que se ha trastornado. Aclaremos el entuerto... y trabajemos juntos/as en este proyecto musical.

### Justificación

Cotidiáfonos. Un cotidiáfono es un instrumento fabricado con materiales de deshecho (latas, cajas, botes, cuerdas, tetrabriks, chapas...). Dichos materiales serán reciclados pasando a formar parte de un nuevo instrumento musical. La construcción de instrumentos es una actividad que posibilita la exploración sonora y el descubrimiento de las cualidades del sonido en los diferentes materiales utilizados. Favorece la acción de escuchar, la comparación de los distintos sonidos logrados, las correspondencias entre textura y tamaño y el sonido resultante. Encuentra en los materiales de uso cotidiano una fuente inagotable de recursos, relacionándose esto con la capacidad creadora y la necesidad biológica de acción e interacción. A partir de esto podemos formar ritmos entre todos/as para demostrarles que, aunque sean fabricados por ellos se pueden formar ritmos.

### Objetivos

- Conocer el sonido y sus cualidades a través de la construcción de instrumentos.
- Fomentar la creatividad y el trabajo modalidad taller.
- Desarrollar la percepción auditiva y la creatividad.
- Conocer el sonido y sus cualidades a través de la construcción de instrumentos.
- Fomentar la creatividad y el trabajo modalidad Taller.
- Desarrollar la percepción auditiva y la creatividad.
- Lograr familiarizarse con los elementos del lenguaje musical mediante el juego espontáneo e intuitivo

Contenidos:

- ✓ Sonido y sus cualidades: timbre, duración, intensidad, altura.
- ✓ Aprenderemos diferentes fuentes sonoras.
- ✓ Comunicarse por medio del lenguaje musical.
- ✓ Instrumentos convencionales y no convencionales.
- ✓ Conocimiento de los cotidiáfonos.
- ✓ Reconocer objetos sonoros
- ✓ Experimentación y producción de sonidos: percutir, golpear, raspar, soplar, silbar, etc.
- ✓ Exploración de las posibilidades sonoras que le ofrece su propio cuerpo: sonidos de la voz y de timbre.



Desarrollo del Proyecto

Pediremos a los niños/as que traigan a clase materiales de deshecho como: palillos, varillas, tubos de cartón y metal, vasos de yogur, chapitas, botones, cuentas, semillas, granos, trozos de cuerda y elástico, etc., con los materiales elegidos, construiremos un objeto sonoro. Exploraremos dicho objeto y transmitiremos a los compañeros/as y educadores/as las conclusiones acerca de su sonido (fuerte o suave, cómo se produce, cuál es la caja de resonancia...). A partir de ahí, realizaremos una serie de actividades relacionadas con nuestro cotidiáfono.

- Intercambiaremos instrumento con otro compañero/a y los compararemos.
- Improvisaremos sesiones rítmicas buscando todas las formas de lograr sonido con el cotidiáfono y todas las posibilidades que nos ofrece nuestro nuevo objeto sonoro.
- Improvisaremos con compañeros/as cuya fuente sonora sea diferente.
- Crearemos subgrupos formando pequeñas bandas rítmicas y con éstas sonorizaremos un cuento, recrearemos un paisaje sonoro y acompañaremos una melodía, libremente o marcando su pulso y acento.



PROYECTO FINAL: Construiremos un gran cotidiáfono entre todos/as. Y daremos “miniconciertos” con los instrumentos con los que hemos trabajado a lo largo de la semana.

# PROPUESTA PROYECTO -MUSICA- PRIMARIA



## COTIDIÁFONOS

## Semana 3 - Ed. Primaria. DEPORTES. INVENTAMOS DEPORTES CON LEONARDO, PIETRO Y RAFFAELLA.



### Ambientación

¡Todo el mundo a cubierto! Leonardo y los gemelos andan enzarzados en una partida imposible de *futbasketenis* y los balonzos pueden golpearlos. Descubramos e inventemos deportes con nuestros amigos renacentistas.

### Justificación

Una de las funciones más importantes de la educación es la de transmitir valores sociales y culturales. Partiendo de esta premisa, el deporte era uno de los contenidos con más beneficios al respecto, junto a la condición física. Cuando seleccionamos el deporte para educar y para transferir lo aprendido a la vida diaria, no podemos limitarnos a la enseñanza de deportes tradicionales y, menos aún, al uso exclusivo de los enfoques técnicos para su iniciación. En nuestra propuesta vamos mucho más allá, intentando no solo aprender, de forma diferente, a desenvolverse en un juego sino estimular la creatividad del alumnado como capacidad potencial en el ser humano para que nuestro trabajo tenga un mayor sentido y utilidad. Con este proyecto, pretendemos mostrar una forma de motivar al grupo, hacia la actividad física en particular **y el aprendizaje en general, con la “creación de su propio deporte”**.

### Objetivos

- Crear deportes alternativos a partir de los deportes tradicionales.
- Promover un enfoque más vivencial y cercano a los intereses de los participantes.
- Generar una nueva opción para ofrecer una Educación Física innovadora, tanto en los contenidos como en su desarrollo.
- Conocer y definir los deportes alternativos como una opción novedosa frente a los tradicionales.
- Otorgar a los/as menores la capacidad de crear y aumentar potencialmente la motivación por la actividad físico-deportiva.
- Acompañarles en la evolución del deporte tradicional al alternativo acompañando el proceso evolutivo.
- Exponer y explicar los resultados obtenidos.

### Contenidos

- ✓ Modificación de los elementos estructurales de un deporte creando otro distinto.
- ✓ Creación por equipos de un deporte alternativo a partir de la modificación de los elementos estructurales del juego.

¿Cómo lo podemos realizar? Cambiando el **concepto "Espacio"**. Ampliar o reducir **dimensiones, establecer zonas prohibidas o restringidas...**Ej.: Jugar en un espacio redondo y dividir el campo por una línea central (creando dos semicírculos). Cambiando el concepto **"Tiempo"**. **Pararlo o no en determinadas situaciones**, establecer tiempos máximos de posesión, constituir los bloques temporales de juego... Ej.: **tres tiempos de tres minutos cada uno**. Cambiando el concepto **"Materiales"**. **Modificar, añadir o quitar**. Cambiando el concepto **"Jugadores/as"**. Fijar número máximo y mínimo. Nº de equipos que participan de manera simultánea, ... Cambiando el concepto **"Reglas"**. **Definición de lo que queda de juego**. Ej.: **modos de juego o las prohibiciones**.



### Desarrollo del proyecto

Una vez definido el grupo de trabajo, que podría ser de 5-6 personas, la propuesta de creación requerirá los siguientes pasos:

- **ELECCIÓN DEL DEPORTE**. En grupo, elegirán un deporte tradicional (o dos en función de las características y compromiso) que todos los/as miembros del grupo conozcan y dominen. Para mayor riqueza, se puede decidir no repetir los deportes.
- **CONSTITUCIÓN POR CONCEPTOS**. Nuestra propuesta es que cada grupo se encargue de un concepto por separado, y lo modifique. Al final, se ponen en común y se ajustan a sus intereses.
- **TÍTULO Y DEFINICIÓN**. Es importante ponerle nombre nuevo y definirlo.
- **PUESTA EN ACCIÓN**. Cada grupo explica y pone en práctica su deporte con los demás grupos y tras una o varias sesiones, todos/as los alumnos/as vivenciarán dicho deporte.
- **ASPECTOS A MEJORAR. PROPUESTAS**. Para mayor calidad del mismo, se evaluará al finalizar cada sesión aquellos aspectos que podrían mejorar para aumentar la calidad del juego deportivo.
- **REAJUSTE Y FINALIZACIÓN**. El grupo se vuelve a reunir, para ajustar aquellos elementos mejorables.
- **PREPARACION DE LA EXHIBICION. EXHIBICION DE LOS DIFERENTES DEPORTES**.

PROYECTO FINAL. Invención, creación, desarrollo y puesta en práctica de nuevos deportes. Exhibición Final.

# PROPUESTA PROYECTO "DEPORTE" PRIMARIA



## INVENCION DE DEPORTES

## Semana 4 - Ed. Primaria. MEDIO AMBIENTE. LEONARDO DIRIGE LA FERIA DE LOS EXPERIMENTOS.



### Ambientación

Pietro y Raffaella empiezan a **“cogerle el gustillo”** a esto de experimentar. Estad atentos a la conversación que tienen con su maestro en la que le piden conocer muchos y variados experimentos. Leonardo muy ilusionado, les dice que POR SUPUESTO, tenemos una semana para ponernos manos a la obra.

### Justificación

La experimentación es una parte fundamental de la actividad científica que no puede faltar en el desarrollo de nuestra escuela de verano. No obstante, no serán las prácticas en laboratorio la que guíe nuestra tarea sino, las recomendaciones de LEONARDO y su curiosidad científica. Así, nos acercamos a las ciencias y el medio ambiente mediante la realización de experimentos con materiales corrientes.

Los experimentos caseros permiten introducir un concepto, completar las explicaciones o profundizar en algún tema. El experimento puede integrarse perfectamente en el ritmo normal de la escuela. Trabajando con experimentos caseros los/as educandos se convierten en los/as protagonistas absolutos del proceso de enseñanza y aprendizaje.

### Objetivos:

- Lograr que los alumnos/as se interesen por las ciencias y el medio ambiente realizando experimentos con materiales corrientes.
- Posibilitar una buena colección de experimentos de diversos temas.
- Preparar una lista con experimentos caseros.
- Repartir los experimentos entre los alumnos/as y organizar la realización de los mismos.
- Preparar una hoja para la evaluación de los experimentos (incluida una ficha del experimento).
- Tomar conciencia de la necesidad de las plantas y de las flores para la salud y la vida de las personas.
- Favorecer el respeto y cuidado de las plantas y flores para la conservación del medio natural.
- Desarrollar el sentido de la responsabilidad, según su edad, en el cuidado de la naturaleza y del paisaje.
- Conseguir, a su medida, un verdadero sentido **“ecologista”**.

Contenidos:

- ✓ Ciencia y Tecnología.
- ✓ Medio Ambiente.
- ✓ Ciencias Naturales.
- ✓ Experimentación y Práctica.

Desarrollo del proyecto

Proponemos un proyecto repleto de experimentos a desarrollar para conocer aspectos concretos de la Ciencia y el M. Ambiente:

- Buzo Cartesiano. Uno de los más populares aparatos científicos, inventado por René Descartes.
- Pimienta que Corre: Experimento muy sencillo, con el que aprenderán un nuevo concepto de física de forma divertida.
- Globo Cohete: Experimento para demostrar la ley de acción/reacción. Cohete a base de un globo de goma.
- Tornado en Botella: El tornado que se produce a raíz del giro de aire de gran intensidad.
- Volcán Químico: Este experimento se hace sobre una mesa en la que se colocaron trozos de papel periódico.
- Cambiar Color: Sencillo experimento que nos muestra cómo cambiar el color de una flor.
- El Caleidoscopio: El caleidoscopio es un juguete óptico muy antiguo, patentado por David Brewster.
- Pelota que Vuela: Para demostrar el principio de Bernoulli.
- Ataque de la Pajita: ¿Puede una pajilla de plástico delgado atravesar una patata cruda?



De manera simultánea preparemos nuestro Gran Experimento Medioambiental, nuestra propia depuradora de agua. La búsqueda de materiales e información correrá a cuenta de nuestros científicos. Y no nos olvidaremos de la preparación de la exhibición de los experimentos en nuestra GRAN FERIA DE LOS EXPERIMENTOS que dirige nuestro querido LEONARDO.

PROYECTO FINAL. Depuradora casera: La depuración consiste en aplicar, de forma sucesiva, diferentes métodos de separación, con el fin de eliminar los contaminantes que llevan las aguas residuales. Para comprender mejor este proceso, podemos crear nuestra propia agua residual y realizar diferentes etapas de separación simulando las que se realizan en las estaciones de depuración.





# PROPUESTA PROYECTO - MEDIO AMBIENTE - PRIMARIA

SCIENCE

research



EXPERIMENTS  
DEPURADORA CASERA

## Semana 5 - Ed. Primaria. INVENTOS. EL PUENTE AUTOPORTANTE DE LEONARDO



### Ambientación

Los inventos marcaron la vida de nuestro querido personaje. Encontramos a Leonardo sentado junto a Raffaella y su hermano contándoles sus peripecias con los inventos. El que más destaca es el puente autoportante, si estamos atentos igual nos proponen una nueva aventura.

### Justificación

Uno de los capítulos más destacados de la creatividad de Leonardo da Vinci se refiere a la construcción de puentes. Sus diseños parecen responder a las cuestiones de cómo conseguir salvar la máxima distancia con la estructura más resistente y el menor número de elementos de construcción posibles, cuestiones fundamentales desde el punto de vista militar. Aunque Leonardo diseñó otros puentes, intentaremos construir un puente autoportante a escala, basándose en el puente diseñado por Leonardo entre 1485-1487. Dicho puente está recogido en uno de sus Códices, el Códice Atlanticus (en los folios 69r y 71v). **Se trata de un puente "ideado tanto para perseguir cómo para escapar del enemigo"**. Lo original de este puente ligero en forma de arco es que no requería clavos, tornillos, cuerdas ni ningún otro medio para permanecer de erguido. El propio peso de sus elementos permitía mantenerlos unidos.

### Objetivos

- Desarrollar la autonomía progresivamente a través de la asunción de responsabilidades e iniciativas en la actividad de taller, así como en la toma de decisiones validando después la adecuación de las mismas a cada situación.
- Reconocer elementos básicos de arquitectura.
- Usar diferentes técnicas y estrategias para la construcción
- Identificar algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
- Iniciarse en la elaboración e interpretación de planos
- Comprender y utilizar los conceptos dentro/fuera, recta/curva, abierto/cerrado.
- Seguir itinerarios sencillos marcados en un plano.

### Contenidos

- ✓ Autonomía e iniciativa: Ser constante en las tareas que emprende.
- ✓ Reconocer errores y asumir responsabilidades.
- ✓ Iniciarse en el trabajo en equipo, la cooperación y el sentido crítico.
- ✓ Comunicación lingüística: Fomentar una expresión oral clara y fluida.
- ✓ Desarrollaremos el razonamiento matemático y nos iniciaremos en el método científico.
- ✓ Desarrollar el gusto por la investigación y por la constatación de hipótesis.
- ✓ Favorecer situaciones de diálogo e intercambio de opiniones.
- ✓ **Descubrir la clasificación, agrupación, comparación, ordenación...** como medios para aprehender la realidad.



### Desarrollo del proyecto

La propuesta es construir un puente diseñado por Leonardo, cuya principal característica es que se sostiene sólo por la distribución de cargas entre las traviesas ingeniosamente encajadas entre sí, sin ataduras ni clavos:

Aunque es relativamente sencillo, en el caso de utilizar todas las piezas cilíndricas, hay que tener cuidado de que los cortes queden en puntos diametralmente opuestos ya que, si nos desviamos, las piezas no encajarán, de manera que para empezar sería más **sencillo que las piezas que hacen de “patas” sean de sección cuadrada**. Para nosotros/as, este puente, es una herramienta que nos ayuda a ejercitar nuestras habilidades manuales y nuestra paciencia.

PROYECTO FINAL: Después de practicar con diferentes modelos de trabajo, el gran grupo se tendrá que organizar para la construcción de un gran puente autoportante que enseñaremos a los familiares el último día. En la exhibición final aprovecharemos para exhibir planos y proyectos de Leonardo y nuestros pequeños modelos desarrollados con diferentes materiales.

# PROPUESTA PROYECTO - INVENTOS - PRIMARIA



PUENTE - CÚPULA AUTOPORTANTE

## Semana 6 - Ed. Primaria. EMPRENDIMIENTO. ORGANIZAMOS NUESTRO MERCADO SOLIDARIO.



### Ambientación

Leonardo Raffaella y Pietro nos hablan de un último proyecto que permita que demos todo lo aprendido y hagamos visible cómo hemos evolucionado junto a ellos. Un proyecto solidario y creativo que no deberíamos dejar pasar y que desarrollaremos junto a los/as participantes de infantil.

### Justificación

**Proyecto “El Mercadillo Solidario”.** El objetivo principal es promover la solidaridad y la cooperación a través de la obtención de fondos para una buena causa, elegida por los propios/as menores de entre las próximas a la escuela de verano. Se trata de educar en valores, potenciando a su vez otros aprendizajes. Promoveremos actividades de comprensión para que puedan votar y elegir una buena causa (de entre las siguientes: cuidado del medioambiente, defensa de los animales, ayuda a los necesitados...).

Los niños/as elegirán alguna opción, argumentando por qué. Finalmente, al terminar exitosamente el mercadillo, contactaremos con una ONG o entidad de la localidad a la que haremos entrega, del importe recaudado.

### Objetivos

- Fomentar la competencia social: concienciar sobre situaciones desfavorecidas y conocimiento de valores como la solidaridad y la cooperación.
- Conocimiento del medio social y cultural a propósito de los problemas que existen en el mundo (pobreza, contaminación...) y sobre la forma de ayudar (cuidar nuestro entorno, ONG, investigación, etc.).
- Desarrollar la competencia artística: creatividad, perfeccionamiento plástico y desarrollo psicomotriz en la elaboración de distintas manualidades para vender.

### Contenidos

- ✓ Producción escrita: cartelería básica.
- ✓ Utilización de vocabulario sencillo para los puestos.
- ✓ Dramatización y desarrollo corporal (actuación).
- ✓ Comunicación y argumentación (venta).
- ✓ Al ser una propuesta globalizada, se abarcan distintas áreas. Para fomentar aprendizajes significativos es importante relacionar los conocimientos, de forma que resulten funcionales.
- ✓ Como es un proyecto muy participativo, siempre se contará con las opiniones de los/as participantes (preguntándoles ¿cómo podemos hacer esto? ¿qué vamos a necesitar?).



### Desarrollo del proyecto

Los niños/as tienen que entender la semana como un proyecto global de emprendimiento: planear los puestos, presupuestar, organizarse, pedir materiales, distribuir tareas, coordinarse con infantil...

Se utilizarán diferentes Recursos → espacios e instalaciones, pasillos y tablón de anuncios, ... Materiales → Para los diferentes talleres (pinturas, pinceles, cajas y flores de madera para pintar...), **equipo de música y fotocopiadora. Además, aprovecharemos** durante toda la escuela para ir recogiendo distintos materiales reciclados de forma que, podamos utilizarlos a lo largo de esa semana para la construcción de diferentes objetos. Materiales donados por los usuarios/as y sus familias (también los monitores/as que **quieran pueden aportar libros, juguetes, pendientes, bolsos...**). La parte más plástica la realizarán los/as participantes de Educación Infantil.

Durante esa semana ultimaremos las aportaciones de materiales y, estableceremos los precios que los/as menores consideren oportunos.

**PROYECTO FINAL:** El último día, y junto a los/as menores de infantil, se expondrán las diferentes actividades realizadas desde las distintas áreas. Se invitará a las familias y se escenificará la aportación a la entidad solidaria elegida (que será efectiva una vez finalice la escuela).

# PROPUESTA PROYECTO - EMPRENDIMIENTO - PRIMARIA

## MERCADILLO SOLIDARIO







Juegos Educación Infantil



Juegos de presentación y distensión



Juegos cooperativos y con paracaídas



Juegos cortos



Danzas



Juegos tradicionales



Juegos multiculturales



Juegos de agua



Juegos de confianza



Juegos populares

Juegos Educación Primaria



Juegos de presentación y conocimiento



Juegos cooperativos y con paracaídas



Juegos cortos



Danzas



Juegos populares



Juegos multiculturales



Juegos deportivos



Juegos de agua



Juegos de ingenio y habilidad