

Diviértete

Extremadura 2021

Grupo de 13 a 16 años.

1.- CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL GRUPO DE EDAD.	4
1.1.- Introducción.	4
1.2.- Aspectos relacionados con la juventud.	5
1.3.- Recomendaciones de actividades de manera general.	6
1.4.- Puntos clave a tener en cuenta en el trabajo directo con juventud.	7
2.-Planificación semanal	9
Semana 1. NATURALEZA	10
Actividades semana 1	12
Recursos semana 1	24
Actividades alternativas semana 1	25
Semana 2. Cultura	32
Actividades semana 2	33
Recursos semana 2	44
Actividades alternativas semana 2	45
Semana 3: Actividades diversas.	50
Actividades semana 3	52
Materiales semana 3	68
Actividades alternativas semana 3	70
Semana 4: Fiestas y tradiciones.	74
Actividades semana 4	75
Materiales semana 4	86
Semana 5: Historia.	89
Actividades semana 5	91
Materiales semana 5	103
Actividades alternativas semana 5	104

Semana 6: Personalidades.	106
Actividades semana 6	108
Materiales semana 6	117
Actividades alternativas semana 6	118
Semana 7: Patrimonio	119
Actividades semana 7	121
Materiales semana 7	134
Actividades alternativas semana 7	135
Semana 8: Igualdad y otras actividades.	137
Actividades semana 8	139
Materiales semana 8	152
Materiales semana 8	154
3.-Enlaces y recursos.	157

1.- CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL GRUPO DE EDAD.

1.1.- Introducción.

La OMS (Organización mundial de la salud) define la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. Los determinantes biológicos de esta etapa son universales; en cambio, la duración y las características propias de este periodo pueden variar a lo largo del tiempo, entre unas culturas y otras, y dependiendo de los contextos socio económicos. Las principales características de esta etapa evolutiva vienen marcadas por los cambios en distintos aspectos, como físicos y psíquicos. Si nos centramos en los físicos nos encontramos con el crecimiento del esqueleto de forma acelerada producido durante 3 o 4 años, o la maduración sexual. En lo psíquico tenemos que subrayar la formación identitaria (desarrollo de la personalidad), la emotividad (crecimiento de las emociones maduras -etapa tumultuosa) etc. Los Cambios acelerados en este periodo hace que nos encontremos con personas con alto grado de vulnerabilidad y riesgos, fácilmente influenciables por el grupo de iguales, el entorno y medios de comunicación, adquiriendo una importancia suprema, las nuevas tecnologías en nuestros días.

Al inicio de la pubertad se presentan cambios hormonales. Estos cambios y la manera en que los demás los perciben podrían ser factores de preocupación para ellos y ellas. También es un periodo en el cual los y las adolescentes podrían enfrentarse a la presión que ejercen su grupo de iguales. Otros desafíos de esta etapa pueden ser los trastornos de la alimentación, la depresión y los problemas familiares. A esta edad, los adolescentes toman más decisiones por su cuenta en relación con sus amigos, los deportes, los estudios y la escuela. Se vuelven más independientes, con personalidad e intereses propios, aunque la familia todavía es muy importante.

El uso del tiempo libre forma parte esencial de la vida de los adolescentes, en relación a la etapa de desarrollo en que se encuentran y al entorno en que viven: familia, barrio y escuela. El tiempo libre sería aquel tiempo disponible, que no es para estudiar y que incluye el dormir, comer y que puede ser destinado al ocio, el descanso, la recreación, el desarrollo personal o para realizar actividades que satisfagan

necesidades esenciales, tales como la sociabilidad e identidad del adolescente. Las actividades que se realizan en el tiempo libre, con quienes y dónde se hacen son claves en la promoción y prevención de la salud de los adolescentes y deben formar parte de la evaluación integral de salud de un joven. El destino positivo que se dé a este tiempo libre puede jugar un rol protector para un adolescente, pero por otro lado puede ser un factor de riesgo si existen condiciones negativas de estas actividades o con quienes se realizan. La juventud de Extremadura cuenta con una amplia red de Espacios para la Creación joven y Factorías joven dentro del INJUVEX, por lo que tienen a su disposición una gran cantidad de recursos de ocio creativo, activo y saludable, además de formaciones artísticas, como el apoyo a sus ideas y propuestas. Dentro de este colectivo es importante seguir trabajando con ellos y ellas en la misma línea.

1.2.- Aspectos relacionados con la juventud.

Dicho esto, vamos a ver algunos de los aspectos relacionados juventud adolescente:

Cambios emocionales y sociales.

Los/as adolescentes a esta edad podrían:

- Preocuparse más por su imagen física, la manera en que se ven y la ropa.
- Enfocarse en sí mismos; pasar por periodos de muchas expectativas y falta de confianza.
- Tener más cambios de humor.
- Interesarse y dejarse influir más por los y las chicas de su edad
- Demostrar menos afecto hacia los y las demás, puede que en muchas ocasiones se muestren enfadados/as.
- Sentirse estresados/as debido a las responsabilidades que van adquiriendo de manera individual.
- Presentar problemas de alimentación.
- Sentir mucha tristeza en determinados momentos.

Razonamiento y aprendizaje.

- Hacen razonamientos más complejos.
- Verbalizan mejor sus sentimientos.

- Desarrollan una noción más clara de lo correcto y lo incorrecto.

Consejos de educación positive.

- Se honesto/a y directo/a con el/la adolescente cuando le hable de temas conflictivos dentro del grupo
- Muestre interés en las actividades desarrolladas por el /la adolescente.
- Ayúdelo/a a tomar decisiones saludables y, a su vez, anímelo a tomar sus propias decisiones.
- Respete las opiniones del mismo/a, y tenga en cuenta sus ideas y sentimientos. Es importante que se sienta escuchado/a.
- Cuando surjan conflictos, sea claro en cuanto a metas y expectativas, pero deje que él o ella sea quien proponga como alcanzar las metas.
- Respete las necesidades de privacidad en determinados momentos.

1.3.- Recomendaciones de actividades de manera general.

- Aprendizaje experimental a través del grupo de iguales.
- Mantener en todo momento una actitud positiva y motivadora, para así desarrollar su confianza y autoestima.
- Actividades en las que se sientan líderes y protagonista de la misma.
- Conocer y adaptar las actividades a sus gustos e intereses.
- Involucrarlos/las en la organización de las actividades, para potenciar la motivación en ella.
- Desarrollar actividades que potencien su desarrollo en habilidades y competencias.
- Desarrollar las actividades en entornos cercanos y de confianza.
- Motivar a el grupo para conocerse e intercambiarse en diferentes grupos, durante las actividades para conocer a otros /as participantes.
- Facilitar actividades dónde se permita la libre acción
- Darles responsabilidades en el desarrollo de actividades con grupos más pequeños
- Prodigar acciones que fomenten el afecto y la confianza

- Concluir el desarrollo de actividades con elogios y reconocimiento para potenciar su autoestima.
- No utilizar imposiciones, fomentar en todas las actividades la negociación y el consenso
- Trabajar actividades de larga duración para fomentar la constancia, huir de lo inmediato y analizar los resultados
- Desarrollar actividades donde expresar experiencias emocionales, para fomentar el respeto y la aceptación de los otros
- Potenciar actividades donde se puedan aplicar habilidades de adaptación, resolución de conflicto y toma de decisiones
- Concluir diariamente con espacios de escucha activa, donde valorar lo realizado y conseguido
- Trabajar dinámicas de creatividad y emprendimiento para desarrollar la imaginación

1.4.- Puntos clave a tener en cuenta en el trabajo directo con juventud.

Después de conocer los aspectos esenciales de la juventud en nuestra franja de edad, y las recomendaciones generales de actividades, es importante contar con un decálogo de cuestiones a tener en cuenta a la hora del desarrollo del programa:

- Crear desde el inicio un espacio libre, amigable y de calidad
- Flexibilización del programa de actividades, huir en todo momento de esquemas rígidos, al trabajar con jóvenes tendremos la capacidad de adaptarnos a sus necesidades y propuestas de manera continuada.
- Valorar desde el momento "0" la mirada del otro, siempre se ha de respetar las diferencias y educar en este sentido.
- Trabajar la toma de decisiones y la presión del grupo
- Fomentar la responsabilidad de cada participante en los trabajos conjuntos con grupos pequeños.
- Favorecer la acción/reacción de los y las adolescentes, señalando las consecuencias de nuestros actos y la importancia de la reflexión.
- Contemplar la movilidad del grupo, ya que no serán grupos estancos.

- Fomentar el ocio saludable y creativo como estanco de un nuevo aprendizaje.
- Siempre trabaja desde los refuerzos positivos
- La educación emocional y habilidades sociales han de ser la balsa donde floten todas nuestras propuestas y modo de relacionarnos con la juventud.











2.-Planificación semanal

Semana 1. NATURALEZA

Semana 1: NATURALEZA		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámica ORDEN DE EDADES	Dinámica EL ÁRBOL Y EL VIENTO	Bienvenida y dinámica EL Espejo	Dinámica: La madeja	Bienvenida y dinámica Cáncion-Forum
10:00 – 12:00	Actividad 1	MUESTRA TU CIUDAD SOSTENIBLE 1 (Fotografía)	ÁRBOLES Y PLANTAS DE MI LOCALIDAD 1 Ruta de identificación de árboles.	Actividad físico-deportiva	Primera parte: Ruta por espacio natural cercano a la población	Actividad físico-deportiva.
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	MUESTRA TU CIUDAD SOSTENIBLE 2 (Exposición fotografía)	ÁRBOLES Y PLANTAS DE MI LOCALIDAD 2 Elaboración de block botánico	Realización de labor voluntaria con asociación u ONG local	Continuamos con actividad Ruta por espacio natural	Actividad: “Desayuno km 100”
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	JUEGOS DE AGUA	Evaluación de la Actividad + JUEGOS DE MESA (“Juega y Crece” Ajedrez, malabares, etc.)	Feedback de actividad ¿Cómo nos hemos sentido? Adaptar la empatía a nuestra vida diaria	Feedback de la actividad: ¿Conocíais esta ruta? ¿creéis importante el mantenimiento de los espacios naturales? ¿Qué podemos aportar?	Presentación de conclusiones

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

Actividades semana 1

EL ÁRBOL Y EL VIENTO			
 Áreas	Igualdad y diversidad, naturaleza, salud emocional.	 Grupo edad	13-16 años
 Duración	15/20 minutos	 Espacio	Preferiblemente al aire libre
 Materiales	Ninguno	 Agrupación	Subgrupos de 5- 6 personas
 Objetivos	<p>Aumentar la confianza de los/as participantes como individuo y como parte del grupo.</p> <p>Disfrutar jugando.</p> <p>Cohesionar el grupo.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>Se reparte grupo en subgrupos de 5 personas o más (no menos) Deben colocarse en círculo con un/a voluntario/a en el centro. Tenemos que explicar que vamos realizar un juego en el que deberemos depositar confianza en nuestros/as compañeros/as: El/la voluntario/a debe cerrar los ojos y dejar su cuerpo relajado pero erguido para no caerse, con los brazos a los costados. Las personas a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a poner a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos. Debe hacerse en completo silencio o con música suave y relajante de fondo. Es importante que el grupo no hable o lo haga con tono bajo, para que la persona que esté en el centro pueda sumergirse en sus propias sensaciones.</p> <p>Cada participante debe estar al menos 1 o dos minutos en el centro. Supervisar la actividad y al cabo de unos minutos decir a cada grupo, de manera relajada y con un tono de voz suave, que vayan deteniendo el movimiento y que otro participante haga de árbol. Repetimos la actividad hasta que todos/as los/as participantes hayan pasado por el centro del círculo.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Sentimientos y experiencias de todos/as durante el juego. Relacionar esas impresiones con el miedo, la confianza, el afianzamiento de la confianza, la desconfianza, lo que ha ocurrido en cada grupo, las reacciones, etc.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			











Observaciones



Evaluación

Observar si el grupo se ha divertido y si las relaciones son poco a poco más fluidas entre los/as participantes.

AVERIGUA QUÉ ÁRBOL/PLANTA Descubre Extremadura

 Áreas	Naturaleza, patrimonio, salud, investigación, cultura.	 Grupo edad	13-16 años
 Duración	20 horas.	 Espacio	Exterior.
 Materiales	Bloc de notas o materiales para la realización de un álbum botánico (folios, rotuladores, plásticos para muestras).	 Agrupación	Individual y gran grupo. Posibilidad de distancia social
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los árboles y plantas más significativos de tu localidad, tanto naturales como de los parques y jardines y huertas. - Conocer el uso que le damos a la naturaleza a todos los niveles, explotación de la dehesa, naturaleza en el deporte, usos de parques y jardines, piscinas y arbolado, profesiones entorno al cuidado de las naturales y el patrimonio natural, jardineros/as locales y departamento de jardinería, guardas forestales, etc.. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Necesitará de preparación previa de una ruta guiada por la localidad con alguna persona experta o la preparación de la ruta por parte del monitor/a con información técnica.</p> <p>Contactos de interés pueden ser guardas forestales de la localidad, responsables de jardines, guías turísticos que tengan anécdotas en relación con la historia natural de la localidad, o bien / administraciones locales.</p> <p>Ruta por la localidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De 1 hora u 1,5 horas por las zonas verdes de la localidad, preferentemente a primera hora de la mañana y en horas de menos calor. - Reconocimiento de árboles y especies vegetales in situ. - Información de interés: tipo de árboles, (hojas caducas o perennes, floración, origen de la especie, usos (industrial, ornamental, etc.) anécdotas históricas de la especie o del árbol local, singularidades, costumbres locales, etc. - elaboración de fichas botánicas, toma de muestras si posible, apuntes. <p>Tras la ruta se pueden hacer actividades relacionadas con la</p>		

información recabada en la ruta.

- Propuesta 1: Elaboración de pequeños paneles informativos con el nombre del árbol, arbusto, o especie vegetal para que queden en el lugar y la ciudadanía pueda conocer su nombre. Pueden ser pequeñas planchas de madera pirograbadas.

- Propuesta 2: Hacer entre todos/as los/as participantes un block británico con dibujos del ejemplar completo, sólo las ramas, las hojas, flores, frutos, etc. Muestras planchadas. Información escrita (de la ruta o investigada en internet).

Se pueden hacer pequeños paneles informativos con el nombre de la planta o árbol en madera tallada y dejar en el lugar.



Para reflexionar con el grupo

- Se preparará un guión de reflexión para preguntar a los/as jóvenes sus impresiones
- Se compartirá en grupo la experiencia de la percepción de las plantas, qué les ha parecido, si se habían fijado en el cambio de la vegetación en esos paisajes durante el año, puesta en común de dibujos de árboles, hojas, flores, etc.
- Se hablará del cuidado de los árboles y la naturaleza, de la limpieza y el respeto por las especies en parques y jardines, del trabajo entorno a los parques y jardines, labores de los jardineros, labores de los guardas, planes municipales y urbanismo, cómo conocer estos trabajos, cómo hacer propuestas en la localidad, etc.



Variantes



Indicaciones COVID

Cuidado con el material compartido y la distancia de seguridad.























Observaciones




















Evaluación

El orden de las edades

 Áreas	Dinámica Activación grupal, para trabajar la comunicación no verbal y desarrollar estrategias de grupo.	 Grupo edad	13-16
 Duración	30 minutos.	 Espacio	Aire libre y punto de encuentro.
 Materiales	Sillas	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la comunicación no verbal. • Desarrollar estrategias de grupo. • Aumentar la cohesión y confianza del grupo. • Buscar un código común no verbal que posibilite una comunicación eficaz. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>El monitor/a comunica a los miembros del grupo que el objetivo es formar una fila ordenada por fecha de nacimiento de derecha a izquierda. El reto debería realizarse en un plazo no mayor a 30 minutos. Las condiciones para realizar dicha actividad es que los participantes se comprometan a no hablar ni escribir. Tampoco pueden utilizarse calendarios ni otro material.</p> <p>Basta con que uno de los integrantes no cumpla con el compromiso asumido para que el coordinador finalice el juego y el grupo no consiga el objetivo.</p> <p>Al finalizar se corroborará las fechas de nacimiento para saber si el grupo alcanzó o no el objetivo.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo se sintieron al no poder hablar? ¿Alguno siente que no pudo participar activamente en el logro del objetivo?</p> <p>¿Encontraron la manera efectiva de comunicarse? Si es que sí, ¿cuál era? ¿la encontraron rápido o fue después de probar varias alternativas?</p> <p>¿Qué rol asumieron y por qué? ¿Cambiaron la conducta? En la vida cotidiana, ¿perciben que a veces no pueden comunicarse porque no tienen un mismo código?</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		












Muestra tu ciudad sostenible			
 Áreas	NATURALEZA: ODS H. Emprendedoras (Creatividad)	 Grupo edad	13-16
 Duración	4 horas	 Espacio	Al aire libre.
 Materiales	Cámara o móvil, impresión de fotografías, cañón, sillas.	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los ODS • Fomentar el uso del móvil como herramienta de trabajo y comunicación, no sólo como una ocupación de entretenimiento. • Dotar de los conocimientos necesarios para utilizar la cámara del móvil y hacer fotografías de calidad. • Conocer acciones de tu ciudad sostenible. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Es un taller práctico sobre el manejo de la cámara fotográfica que poseen los móviles, instrumento de comunicación que todo joven usa con frecuencia, y hacer un nuevo uso con él.</p> <p>Aprenderemos una nueva mirada hacia nuestra ciudad, utilizando “Los ojos sostenibles”. Saldremos a diferentes zonas de nuestra localidad y observaremos acciones, objetos o lugares relacionados con los ODS.</p> <p>A modo de ejemplo: ODS/Acción por el clima</p> <p>Podemos realizar una fotografía de reciclaje, personas reciclando, obra de arte con material reciclado...</p> <p>Cada participante deberá realizar todas las fotografías que quiera, aunque tendrá que seleccionar 5 y presentarlas al final de la actividad.</p> <p>Una vez recopiladas todas las fotografías, las veremos en grupo y las compartiremos con los otros participantes, acompañadas de una breve descripción y título.</p> <p>Llega el momento de las votaciones, cada participante deberá votar su fotografía favorita, sin poder votar las realizadas por el/ella mismo/a.</p> <p>Al final de la actividad las 10 fotografías más votadas serán las ganadoras y podrán ser expuestas en algún lugar de la localidad para el resto de la población.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has conocido alguna curiosidad sobre los ODS en tu localidad que desconocías?</p> <p>¿Te ha sorprendido el nuevo uso que puedes hacer de tu móvil o cámara?</p>		

 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia, uso de mascarillas.• Medidas de higiene.
 Observaciones	
 Evaluación	









DESCUBRE UNA RUTA LOCAL			
 Áreas	Actividad física y deportiva y salud emocional.	 Grupo de edad	13-16 años
 Duración	1 día.	 Espacio:	Aire libre
 Materiales	No necesario	 Agrupación	Grupal
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la actividad física. - Crear lazos de unión entre los participantes y las participantes <li style="padding-left: 20px;">-Fomentar el cuidado de la naturaleza y el respeto por el medio ambiente - Dar a conocer Extremadura. 		
 Desarrollo de la actividad	Se propone la realización de una ruta de senderismo durante ese día. El/la monitor/a debe hacer un pequeño estudio sobre las rutas cercanas a la localidad donde se encuentre trabajando, preguntando a los y las participantes sobre su conocimiento y optar por la ruta más desconocida por los mismos/as.		
 Para reflexionar con el grupo	Una vez finalizada la ruta, al llegar al punto final de la misma, el monitor o monitora sentara al grupo en circula en un punto al aire libre y se trbaran temas de respeto al medio ambiente ¿Qué podemos hacer como ciudadanos/as? ¿Qué pueden hacer las administraciones públicas?, generar debate y búsqueda de conclusiones		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	Precaución con mantener las distancias		
 Observaciones	A la hora del debate no presionar a las personas que les cuesta hablar en público es importante darles su tiempo necesario y espacio, pero si motivarles desde el refuerzo positivo a participar y hacerle entender que sus aportaciones son igual de valiosas.		
 Evaluación			

El espejo

 Áreas	Salud	 Grupo de edad	13-16 años
--	-------	--	------------

 Duración	1.H	 Espacio	Aula, plaza.
 Materiales	Folios y bolígrafos	 Agrupación	Individual.
 Objetivos	Reconocerse Aceptarse Mostrarse		
 Desarrollo de la actividad	Cada uno de los/as participantes se retratará en un folio, con sus cualidades físicas y describirá su personalidad. Los demás tienen que reconocerte o corregirte. Se trata de mostrarnos y conocer qué ven los otros.		
 Para reflexionar con el grupo	Trabajo de autoestima con adolescentes. Este juego sirve para sacar lo positivo de cada uno.		
 Variantes	Una variante es hacerlo en pareja y uno describe al de enfrente.		
 Indicaciones COVID	Mantener las distancias.		
 Observaciones			
 Evaluación			

Juegos de agua

	Áreas	Juego, creatividad, ocio, diversión.		Grupo edad	13-16
	Duración	1 hora		Espacio	Al aire libre
	Materiales	Sillas, globos de agua, punto de agua, fairy, lona plástica (20 metros), manguera, cubos, esponjas, tizas, vasos...		Agrupación	En grupo
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables 			
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de agua es una actividad de ocio, diversión, dónde los participantes podrán realizar ocio saludable y desarrollar estrategias de juego, competencias y habilidades.</p> <p>Aquí podrás ver diferentes alternativas de juegos de agua:</p> <p>1. Pásame la esponja: La actividad consiste en hacer dos equipos, cada equipo tiene que coger agua con una esponja de una cuba y trasportar el agua a través de la esponja a otro cubo, cada participante saldrá por relevos, granará el equipo que más agua tenga en el cubo final.</p> <p>2. Romper globos sin manos Las reglas son muy simples: el juego consiste en romper los globos de agua sin manos. ¡Mojarse será súper divertido!</p> <p>3. Lanzamiento de globo de agua Los Jóvenes se colocan en dos filas, unos frente a otros. Al principio las filas están separadas solo por algunos pasos. El juego consiste en lanzar globos de agua entre compañeros de una fila a otra sin que se caiga. A medida que el juego avance irás haciendo que cada fila retroceda un paso para complicar la recepción del globo. Gana la última pareja que quede seca.</p> <p>4. Pisar el globo Un juego que es muy divertido y que se realiza con muchos participantes. A cada jugador se le ata un globo con agua a la altura del tobillo y tiene que intentar pisar los globos de sus compañeros. Pero cuidado, si pisan y rompen el suyo, estará automáticamente descalificado.</p>			

5. Carrera de balón de agua espalda con espalda

Los jóvenes se ponen en pareja y sostienen un globo de agua entre sus espaldas. Se marca una línea de meta y tienen que correr hacia ella sin que el globo estalle. Si se les cae o si se les rompe, deben volver a la línea de inicio para recuperar otro globo.

6. Patata caliente de globo de agua

Se juega como a la patata caliente normal, pero quien tenga el globo cuando termine la canción debe aplastarlo sobre su cabeza.

7. La piñata de los globos de agua

La piñata es todo un clásico. Es un juego sin ganadores ni perdedores en el que el premio es refrescarse. Cuelga varios globos llenos de agua en una cuerda que no esté demasiado alta. Luego, serán los participantes quienes tendrán que intentar romper los globos con un palo. Eso sí, hay que prestar atención y tener cuidado para que nadie se lleve un palo.

9. Stop

El juego comienza haciendo un corro con los jóvenes. Uno de ellos se pone en el centro y lanza un globo de agua al cielo nombrando a uno de los jugadores que está en el círculo. Este tendrá que reaccionar rápido, correr e intentar coger el globo al vuelo. Si logra cazarlo tendrá que gritar stop. El resto de jugadores/as, que habrán huido, tienen que parar donde estén. El/la joven que tiene el globo tendrá la oportunidad de elegir a uno de ellos y lanzar la bomba de agua para intentar mojarle. A continuación, será el jugador cazado el que tendrá que ponerse en el medio.





10. Guerra de globos de agua

Hacemos dos equipos y llenamos un montón de globos con agua. Ganará el equipo que menos mojado llegue al final.

11. Túnel de agua

Vamos a elegir a nuestra víctima. Será un/una joven que se encargue de pasar por el túnel hecho por todos sus amigos (cada uno con dos globos de agua en las manos). El juego consiste en intentar pasar por el túnel sin mojarse ni lo más mínimo.

12: tobogán de agua: Pondremos una lona de plástico con fairy y agua con una manguera constante, en una zona con pendiente, consiste en deslizarse por el tobogán de agua.

	Para reflexionar con el grupo	Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor. ¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego? ¿Se ha demostrado compañerismo? ¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos? Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia, uso de mascarillas.• Medidas de higiene.• Material individual y de un solo uso.
	Observaciones	
	Evaluación	








Recursos semana 1

MANUALIDADES Y TALLERES

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no	Tipo
1	Folios blancos	100	sí	
2	Paquetes Rotuladores de 10 colores	4	sí	
3	Cartulinas blancas o crema	10	sí	
4	Pegamento tubo	5	sí	
5	Rollos Cinta adhesiva	4	sí	
6	Pistolas de silicona	5	no	
7	Recambios silicona para pistola	100	sí	
8	Papel fotográfico A4 y A3	10	si	
9	Juegos de Mesa "guía de juega y Crece" (Dobble, Fantasma Blitz, Jungle speed, Virus, Código secreto, Ikonikus, Dixit...)	10	No	
10	Mapas de la localidad	10	no	
11	Rollo papel continuo	2	si	
12	Servilletas	4	si	
13	Tijeras	10	no	
14				

Actividades alternativas semana 1

Comer del tiempo			
 Áreas	ODS	 Grupo edad	13-16
 Duración	2 H	 Espacio	
 Materiales	Alimentos frescos.	 Agrupación	Grupo total.
 Objetivos	Reflexionar sobre qué puedo comer hoy. Conseguir comer sin comprar nada a más de 100Km. Reconocer lo que produce mi tierra Poner en práctica lo que saben mis abuelos.		
 Desarrollo de la actividad	La actividad consiste en desayunar, comer o merendar un día, solo con los productos de mi zona, no comprar nada más allá de 100km. Cada uno llevará lo que considere, se pondrá en común y se disfrutará de una comida con productos de la tierra. Y cada uno presentará su producto		
 Para reflexionar con el grupo	¿Es posible vivir con nuestros productos? ¿Cómo se alimenta una persona en un país en vías de desarrollo? Hay que escuchar la sabiduría de nuestros/as mayores.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Mantener la distancia.		
 Observaciones			
 Evaluación			

LABOR VOLUNTARIA			
 Áreas	ODS	 Grupo edad	13-16
 Duración	5 h	 Espacio	
 Materiales		 Agrupación	Grupo total.
 Objetivos	- Fomentar la solidaridad		

- Fomentar la empatía
- Crear redes de trabajo colaborativo



Desarrollo de la actividad

El monitor/a ha de realizar un estudio de campo dentro de su localidad y conocer las Asociaciones y/o ONGs que trabajan dentro de la población donde se encuentran. Conocer a que se dedican y cuál es la labor que realizan para con la ciudadanía. Tras esta labor se ha de seleccionar la opción más apropiada según el perfil de los y las participantes y realizar una visita a la entidad donde se les explique qué hacen, como lo hacen y por qué lo hacen y que los chicos y las chicas dentro de sus posibilidades colaboren ese día en alguna de sus actividades.



Para reflexionar con el grupo

Reflexionar
¿Cómo te has sentido? ¿sabes que es la empatía? ¿lo has experimentado?



Variantes



Indicaciones COVID

Precaución en el traspaso de materiales.
Mantener la distancia.




























Observaciones
















Evaluación














Conocer los ODS	
 Áreas	ODS  Grupo edad 13-16
 Duración	45 minutos  Espacio Punto de encuentro
 Materiales	Proyector, sillas, post-it, mural (papel continuo)  Agrupación Individual
 Objetivos	Concienciar sobre el cuidado del planeta y los ODS.
 Desarrollo de la actividad	La actividad consiste en concienciar sobre los ODS y crear un feedback final después de la reproducción de este video . Para concluir, cada participante pondrá en un mural un post-it de un color con una aportación sobre qué puedo hacer en mi día a día para conseguir algún ODS.
 Para reflexionar con el grupo	Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor. ¿Conocías los ODS? ¿Qué puedes hacer tu para conseguir algún ODS? Comparte tu opinión.
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Mantener la distancia.
 Observaciones	
 Evaluación	

Juega y Crece	
 Áreas	H. Emprendedoras, Desarrollo de habilidades y competencias a través del juego.
 Duración	5 horas.
 Espacio	Al aire libre
 Materiales	Mesas, sillas, juegos de mesa (mirar guía juega y crece)
 Agrupación	Individual.
 Objetivos	<p>Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades.</p> <p>Reforzar valores y actitudes en el juego limpio.</p> <p>Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable.</p> <p>Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables.</p>
 Desarrollo de la actividad	<p>El juego de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades y competencias.</p> <p>El monitor se convertirá en facilitador de los diferentes juegos de mesa a través del recurso de la guía “Juega y Crece”.</p> <p>https://aprenderesunaactitud.es/recursos/</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?</p> <p>¿Se ha demostrado compañerismo?</p> <p>¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?</p> <p>Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia.</p>
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	<p>Precaución en el traspaso de materiales.</p> <p>Mantener la distancia, uso de mascarillas.</p> <p>Medidas de higiene.</p>
 Observaciones	
 Evaluación	

Conocer los ODS			
 Áreas	ODS		Grupo edad 13-16
 Duración	45 minutos	 Espacio	Punto de encuentro.
 Materiales	Proyector, sillas, possit, mural (papel continuo)	 Agrupación	Individual.
 Objetivos	Concienciar sobre el cuidado del planeta y los ODS.		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consiste en concienciar sobre los ODS y crear un feed back final después de la reproducción de este video enlace.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gQBJfYIDOvA</p> <p>Para concluir, cada participante pondrá en un mural un post-it de un color con una aportación sobre qué puedo hacer en mi día a día para conseguir algún ODS.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Conocías los ODS?</p> <p>¿Qué puedes hacer tu para conseguir algún ODS?</p> <p>Comparte tu opinión.</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
 Indicaciones COVID	<p>Precaución en el traspaso de materiales.</p> <p>Mantener la distancia.</p>		
 Observaciones			
 Evaluación			

Juego de la madeja			
 Áreas	Salud	 Grupo de edad	13-16
 Duración	30m	 Espacio	Aula / aire
 Materiales	Madeja de lana,	 Agrupación	Grupo total
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación del grupo. -Fomentar la comunicación en público. -Crear equipo. -Aumentar el léxico individual 		
 Desarrollo de la actividad	<p>El grupo se coloca en círculo junto con el monitor, que es el que tiene la madeja de lana, empieza la presentación (soy Ana y me gusta el cine...). Sin soltar la madeja se la lanza a otro componente del grupo, que también se presentará y a su vez se la lanzará a otro componente, y así hasta el último. Ninguno de los participantes suelta la madeja, y así se formará una red.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>La unión del grupo a través de la madeja nos muestra cómo podemos estar unidos, y lo positivo que puede resultar esto para nuestro ocio y nuestro trabajo. Aunque aislados durante meses hemos seguido unidos y en red.</p>		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	<p>Mantener la distancia de seguridad. Desinfección. Cuidado con el material.</p>		
 Observaciones			
 Evaluación			

UN DÍA SOBRE EL AGUA

 Áreas	Actividad física y deportiva y salud emocional	 Grupo de edad	13-16
 Duración	Un día completo	 Espacio	En rio de la localidad/pantano/embalse
 Materiales	Alquiler de tablas de paddle surf	 Agrupación	Individual/grupal
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la actividad física - Crear lazos de unión entre los participantes y las participantes - Fomentar la autoestima - Fomentar las capacidades individuales - Dar a conocer Extremadura 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Se ha de buscar un lugar apto para el desarrollo de esta actividad, Extremadura cuenta con bastantes apropiados, y organizar una excursión al mismo si estuviera fuera de la localidad. Se trata de que los y las participantes tengan un primer contacto con tablas dentro del agua y fomentar sus capacidades para su utilización. El paddle surf consiste en mantenerse de pie en una tabla más grande y estable que las propias del surf, mientras se lleva un remo de una sola pala para poder navegar por el mar, lagos o rías. Su principal ventaja es que se puede salir al mar sin necesidad de que ese día haya ni viento ni olas, ya que no son imprescindibles como en el surf; aunque, si aparecen, se puede surfear también con la misma tabla.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Una vez finalizada la travesía, hacer un gran grupo para contar experiencias, sensaciones, puesta en común de sentimientos al afrontar nuevos retos en sus vidas.</p>		
 Variantes	<p>Si fuera posible se puede realizar durante más de un día y cada día experimentar con materiales nuevos: Día 1: SUPDía 2: kayakDía 3: Arrastre Todas estas disciplinas son posibles realizar en los dos, y embalses de nuestra localidad, y el acceso a los mismo es sencillo.</p>		
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> - Precaución con materiales. - Mantener distancias. 		
 Observaciones	<p>En Extremadura existen lugares donde alquilar las tablas por un día con un monitor (opcional) especializado, que se desplazan por toda la región, por lo que el encofrar el material no es problema.</p>		
 Evaluación			










Semana 2. Cultura





Semana 2: CULTURA		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámica presentación “MI PERFIL INSTAGRAM”	Dinámica, Elige tu pareja	Dinámica de grupo: La casa	Bienvenida y dinámica <i>El Folio</i> .	Bienvenida <i>¿Cómo te informas? ¿Qué MMCC utilizas con tus iguales?</i>
10:00 – 12:00	Actividad 1	“MARIONETAS” 1: Hacemos nuestra marioneta	Actividad físico deportiva	1ª Parte: “GRAFITEANDO TU CIUDAD” (YINCANA)	Actividad físico deportiva	REPORTEROS POR EXTREMADURA (Elaboración de guion y entrevistas a jóvenes sobre el COVID-19)
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	MARIONETAS 2: Hacemos nuestro vídeo de presentación	Actividad Arte en Bruto con el concepto “cultura”	2ª Parte: “GRAFITEANDO TU CIUDAD” (Mural grafiti)	Lugares con nombre y apellido.	UN DÍA EN LA RADIO (Exposición-Debate Jóvenes y COVID 19)
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Subida de los vídeos a las RRSS Y contacto con jóvenes de otras localidades	Feedback de la actividad: Analizamos la obra en basa al concepto, siempre trabajando con refuerzos positivos.	Juego de Agua “Moja mi galleta”	Feedback de la actividad: ¿Qué hemos aprendido de nuestra localidad?	Despedida Fiesta Juegos de agua, juegos de mesa













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

Actividades semana 2














ARTE BRUTO

 Áreas	Creatividad	 Grupo de edad	13-16
 Duración	1 H	 Espacio	Aire libre
 Materiales	Un lienzo grande, temperas, pinceles, pegamentos, revistas, recursos naturales, cualquier objeto	 Agrupación	Individual y grupal.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> – Fomentar las capacidades creativas. – Poner en contacto a la juventud con el arte conceptual. – Dar a conocer las emociones y sentimientos de la juventud en torno a diferentes conceptos con su propia identidad y con su relación con Extremadura- Fomentar la autoestima. – Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Se le propone al grupo un momento histórico de la mancomunidad, municipio o Comunidad de historia. En función del momento elegidos les pide que reflexionen durante unos minutos y apunten ideas que les sugieran. Tras finalizar ese primer trabajo, han de ponerse a trabajar con los materiales disponibles, pintura, recursos naturales, revistas, objetos, etc. (todo es aceptado), con lo que expresen sus ideas.</p> <p>Tras un primer trabajo previo el monitor o la monitora, presenta un gran lienzo como “folio en blanco” donde los y las participantes entre todos/as han de crear una obra en común, donde se representen hechos históricos, lugares... se reflexiona ello.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Una vez finalizado, el monitor/a presenta la obra a todos/as, y de manera individual cada uno muestra su parte de la obra, y explica que quiere transmitir con el concepto con el que se estaba trabajando, como se ha sentido y cómo ve su obra integrada dentro de una gran obra colectiva. Para finalizar han de poner un título en común a la obra, y la dejarán expuesta en una sala donde poder ir exponiendo una con cada una de las temáticas con las que se va a trabajar, teniendo así una pequeña exposición de obras en torno a Extremadura al finalizar el verano.</p>		









 Variantes	Trabajo en parejas (han de tener más tiempo para las composiciones en parejas para poder debatir y llegar a acuerdos)
 Indicaciones COVID	Precaución con materiales. Mantener distancias.
 Observaciones	El trabajo con conceptos es algo novedoso para los y los participantes, pero no hace falta explicarles mucho ni hablarles de arte en sí, pues el arte en bruto es trabajar con personas que no han tenido contacto con el arte de manera directa y desconchen las posibilidades del mismo.
 Evaluación	






El folio	
 Áreas	Creatividad
 Duración	45'
 Espacio	Aula/ espacio abierto
 Materiales	Un folio en blanco
 Agrupación	
 Objetivos	<p>Fomentar la creatividad.</p> <p>Romper con la realidad.</p> <p>Trabajar la imaginación.</p>
 Desarrollo de la actividad	<p>Se sitúan todos en un círculo, y se coge un folio en blanco, y el monitor pregunta, qué es esto, todos contestan un folio, y el monitor lo enrolla y dice, no es un folio es un prismático, y se lo pasa al de al lado, y le pregunta, qué más puede ser. No hay normas, todo vale, excepto repetir. Se dan 2 vueltas con el folio para que los participantes puedan desarrollar la imaginación.</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Todo puede cambiar depende de la forma que nosotros le demos. Flexibilidad y aceptación sobre las opiniones de los otros.</p>
 Variantes	<p>Se puede hacer con una botella vacía.</p>
 Indicaciones COVID	<p>Cuidado al pasar el folio o la botella.</p>
 Observaciones	
 Evaluación	














Moja mi Galleta














 Áreas	Dinámica Activación grupal	 Grupo edad	13-16
 Duración	30 minutos	 Espacio	Aire libre y punto de encuentro
 Materiales	Tizas de colores, cubos y globos de agua, punto de agua.	 Agrupación	Individual
 Objetivos	Aumentar la cohesión y confianza del grupo Desarrollar habilidades de estrategia.		
 Desarrollo de la actividad	<p>El monitor/ra explica a los participantes la dinámica, para ello tendrán que adaptar la ropa para que pueda ser mojada.</p> <p>Cada participante dibujará con tizas de colores una galleta-círculo grande alrededor de él/ella (Todos tienen que tener el mismo diámetro) Ese círculo será su fuerte frente a los demás. La dinámica consiste en dibujar media galleta en la galleta de otro/a participante y defenderse o atacar con globos de agua.</p> <p>Ganará el jugador/a que menos comida o dibujada tenga su galleta.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has desarrollado alguna estrategia?</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Mantener la distancia.		
 Observaciones			
 Evaluación			










Grafiteando tu ciudad





 Áreas	CULTURA/ PATRIMONIO Salud (Act. físico deportiva) H. Emprendedora (Creatividad, artes plásticas)	 Grupo edad	13-16
 Duración	3 horas	 Espacio	Aire libre y punto de encuentro
 Materiales	Balizas, tiras de colores (una en cada baliza) botes de grafiti diferentes colores y uno de cada color para cada equipo, sobres, brújulas (1 por equipo) Mapa de la localidad (1 por equipo) lienzos o permisos de pared para pintar.	 Agrupación	Por equipos.
 Objetivos	Conocer diferentes zonas de tu ciudad Desarrollar la creatividad y las artes plásticas y arte urbano Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo. Aprender técnicas de orientación y trabajo en equipo		
 Desarrollo de la actividad	Dividir el grupo en dos o tres equipos, máximo de 6 integrantes cada uno. Los equipos comenzarán en el mismo punto de partida, dónde el monitor facilitador le explicará toda la actividad y les hará entrega del material a utilizar. Cada equipo tendrá un mapa dónde encontrará cada baliza señalada con un color en el mapa, con la brújula (Dotar de pautas de utilización de la brújula) y desarrollando sus habilidades de orientación, tendrán que encontrar las diferentes balizas, que irán marcadas con números y colores, tienen que seguir el orden de los números. Cada una de estas balizas están ubicadas en un lugar emblemático de la localidad, iglesia, museo, casa de cultura, cine, pabellón deportivo, parque, ayuntamiento, etc. Dónde encontrarán un sobre con la historia de ese lugar, además de una cartulina del color del bote de grafiti (Bote que tendrán en la segunda parte de la actividad y que le proporcionarán los monitores) que tendrán que guardar. Tendrán un total de 1 hora y media para buscar todas las balizas y regresar al punto de salida. Se puntuará a los equipos por orden de llegada. La segunda parte de la actividad es crear un mural grafiti representando todos los lugares, patrimonio que han conocido de esa ciudad que han recorrido. El jurado o monitor puntuará a el grupo más creativo. Para esta		













	segunda parte tienen un total de 1 hora, para diseñar la idea y realizarla.
 Para reflexionar con el grupo	Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor. ¿Cómo te has sentido trabajando en grupo? ¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto? ¿Has conocido alguna curiosidad sobre el patrimonio de tu ciudad que desconocías?
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Mantener la distancia.
 Observaciones	
 Evaluación	

Elige tu pareja	
 Áreas	Desarrollo de habilidades  Grupo edad 13-16
 Duración	1 hora  Espacio Al aire libre
 Materiales	Folios, bolígrafos o rotuladores  Agrupación Todo el grupo
 Objetivos	<p>Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidad.</p> <p>Establecer lazos para el posterior reconocimiento de los individuos en el grupo.</p> <p>Utilizar el juego como alternativa saludable</p> <p>Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir salvar la timidez inicial.</p>
 Desarrollo de la actividad	Esta dinámica se basa en escoger frases, refranes o dibujos conocidos que se dividen en dos y se reparten entre los miembros del grupo. Cada uno deberá encontrar a la persona que tiene la parte de la frase o dibujo que le falta.
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Qué sensaciones ha sentido buscando a tu pareja?</p> <p>¿Conocías ya a tu mitad, qué te provoca?</p> <p>Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia.</p>
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	<p>Precaución en el traspaso de materiales.</p> <p>Mantener la distancia, uso de mascarillas.</p> <p>Medidas de higiene.</p>
 Observaciones	
 Evaluación	

LA CASA			
 Áreas	Creatividad	 Grupo de edad	13/16
 Duración	1h	 Espacio	Aula/ Espacio Abierto
 Materiales	Folio y bolígrafo	 Agrupación	
 Objetivos	Reconocer el área de confort Desarrollar la creatividad. Potenciar la imaginación. Estimular la toma de decisiones		
 Desarrollo de la actividad	<p>El monitor dibuja una casa típica y se les muestra. Se pregunta, qué es esto, y todos contestarán, una casa.</p> <p>Se le da un folio a cada uno y se les explica que tienen que dibujar 8 cuadrículas. Con un tiempo limitado de 15' se les piden que dibujen una casa y así se repite durante 8 veces. En una cartulina o pizarra se dibuja círculos concéntricos y la casa típica en el centro. Se muestran las casas que ha dibujado y se van colocando en los distintos círculos, esto nos da una idea del área de confort de cada uno y de la capacidad para salirse de esa área.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Reflexionar de dónde estamos situados, la capacidad crítica de cada uno, la flexibilidad ante las posibilidades de salirse de esa área de confort y la aceptación de nuevas situaciones.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID	Mantener la distancia de seguridad		
 Observaciones			
 Evaluación			

MI PERFIL INSTAGRAM			
 Áreas	Emociones, autoestima, prevención/reflexión abuso de RRSS	 Grupo edad	13-16 años
 Duración	20-25'	 Espacio	Exterior con mesas y sillas
 Materiales	Cartulinas, folios, rotuladores, post-its, o cinta adhesiva	 Agrupación	Individual con posterior puesta en común e interacción en grupo
 Objetivos	<p>Reflexionar sobre la personalidad de cada una/o.</p> <p>Aumentar la percepción positiva de sí misma/o.</p> <p>Reconocer en público aspectos positivos de una/o misma/o</p> <p>Poner en práctica el lenguaje artístico.</p> <p>Reflexionar entre el tipo de interacciones que se dan entre las personas de manera digital o de manera real.</p> <p>Mostrar lo que nos gusta de nuestra localidad y cómo ésta forma parte de nuestro día a día.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>Cada participante tendrá una cartulina grande en la que se definirá como lo hace en sus perfiles de Instagram o Facebook, dibujará su foto, pondrá su nombre, lugar de residencia localidad, y apartados con las cosas que les gustan: con sus sitios favoritos de su localidad, sus hobbies y aficiones, sus amigos/as, solicitudes de amistad, sus <i>hagtags</i>, etc.</p> <p>Se elaborarán corazones y emojis para regalar a los perfiles de los demás participantes (se recortarán)</p> <p>Se hará una puesta en común en las paredes de las instalaciones o sobre las mesas.</p> <p>Cada participante verá los perfiles de sus compañeros/as y podrá interactuar en su perfil (poniendo corazones, apuntándose en su lista de amigos o solicitudes, añadiendo <i>hagstags</i>, etc.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Se realizará una reflexión en alto de manera individual para contar cómo se han sentido percibidos, cuáles han sido sus emociones, qué cosas les habían sorprendido, y comparando estas emociones en la vida real, de mayor contacto, con las emociones que sienten en la vida digital. Poner en valor la cercanía de las emociones en la vida real.</p> <p>El impacto que tiene en nosotros los feedback positivos o negativos.</p>		











 Variantes	Los me gusta, las cosas que compartimos.
 Indicaciones COVID	Cuidado al compartir materiales y la distancia de seguridad.
 Observaciones	
 Evaluación	




Lugares con nombre y apellido			
 Áreas		 Grupo edad	13 a 16 años
 Duración	45´	 Espacio	Aula, aire libre
 Materiales	Dispositivos móviles	 Agrupación	Grupo
 Objetivos	<p>Fomentar la cultura de los pueblos extremeño y dar a conocer su riqueza cultural entre los/as jóvenes.</p> <p>Fomentar el aprendizaje a través del juego.</p> <p>Desarrollar y potenciar habilidades en jóvenes.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consistirá en localizar los diferentes lugares de mi localidad con envergadura cultural, descubrir el nombre y la historia del mismo y reconocer la época y los individuos con los que se le relaciona. Se establecerán 2 o 3 equipos que serán los investigadores. Toda la información será recogida y presentada a través del móvil, para poder ponerla en común con todo el grupo. Cada equipo deberá realizar un mapa urbano con la ubicación de los distintos lugares.</p> <p>.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Importancia del ocio saludable.		
 Variantes	Existen otros juegos como Pictionary local.		
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales y mantener las distancias.		
 Observaciones	Se podrá ampliar los conocimientos adquiridos consultando guías turísticas o preguntando a los lugareños.		

Recursos semana 2
MANUALIDADES Y TALLERES














Nº	Material	Cantidad	Fungible o no	Tipo
1	Folios blancos	50	sí	
2	Paquetes Rotuladores de 10 colores	4	sí	
3	Cartulinas blancas o crema	10	sí	
4	Pegamento tubo	5	sí	
5	Rollos Cinta adhesiva	4	sí	
6	Botes de grafiti	20	si	
7	Juegos Pictionary	2	No	
8	Tijeras	10	no	
9	Lienzo 2x2m	2	si	
10	Acrílicos	20	si	
11	Pinceles diferentes medidas	15	si	
12	Pinturas colores para papel	20	si	
13	Pinceles, diferentes tamaños	25	si	
14				

Actividades alternativas semana 2









Reporteros por Extremadura			
 Áreas	HISTORIA: Salud (covid 19) Habilidades de comunicación.	 Grupo edad	13-16
 Duración	3 horas.	 Espacio	Aire libre y punto de encuentro
 Materiales	Folios, grabadora (móvil), micro, bolígrafos.	 Agrupación	Por equipos.
 Objetivos	<p>Conocer entre iguales como han vivido en confinamiento</p> <p>Desarrollar habilidades de comunicación y grabación</p> <p>Manejar habilidades sociales y trabajo en equipo</p> <p>Saber utilizar el lenguaje no verbal y una narrativa creativa.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>El grupo se dividirá para formar equipos de 4 participantes-entrevistadores.</p> <p>Una vez tengan el material y conozcan su utilización, se pondrán manos a la obra.</p> <p>Deberán recopilar un abanico de preguntas relacionadas con el covid19 y el confinamiento para establecer un guión, tipo: ¿Cómo has vivido y te has sentido en la cuarentena? ¿Qué actividades has desarrollado durante la misma? ¿Qué medidas tomas para protegerte del COVID 19? A modo de ejemplo.</p> <p>Llegó el momento de salir a las calles y convertirse en entrevistadores, con micro y grabadora en mano, tendrán que presentarse y explicar la actividad para pasar a las preguntas, deberán entrevistar a diferentes jóvenes, de igual a igual y conocer como han vivido la situación durante en confinamiento y cómo se están adaptando a la nueva normalidad.</p> <p>Esta actividad servirá de unión como la actividad de “Un día en la radio” y así poder utilizar las entrevistas y realizar una intervención-debate en la radio local, sobre los jóvenes y el COVID 19.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Te han sorprendido las respuestas de los participantes en las entrevistas?</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		

 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Utilización de mascarillas y medidas de seguridad. Mantener la distancia.
 Observaciones	
 Evaluación	

Un día en la radio

 Áreas	HISTORIA: Salud: COVID 19 H. Comunicación.	 Grupo edad	13-16
 Duración	3 horas	 Espacio	Radio local
 Materiales	Grabaciones (móvil o grabadora) folios, permiso en radio local.	 Agrupación	Por equipos.
 Objetivos	<p>Conocer e intervenir en la radio de tu localidad</p> <p>Desarrollar habilidades de comunicación</p> <p>Manejar la incertidumbre, los tiempos, la intervención y turno de palabra.</p> <p>Aprender técnicas de radio y montaje</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>Esta actividad consiste en conocer la radio de la localidad y poder realizar un debate- intervención, con la recopilación de las entrevistas realizadas a otros/as jóvenes sobre el COVID 19 y el estado de confinamiento vivido.</p> <p>En grupos de 4 personas, deberán reproducir con ayuda del técnico de radio, las diferentes preguntas y respuestas recibidas y crear debate.</p> <p>Para ello necesitarán trabajar un guion previamente, además de pedir los permisos necesarios para realizar este debate intervención en la radio local.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has conocido alguna curiosidad sobre la radio de tu localidad que desconocías?</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
 Indicaciones COVID	<p>Precaución en el traspaso de materiales.</p> <p>Mantener la distancia, uso de mascarillas.</p> <p>Medidas de higiene.</p>		
 Observaciones			
 Evaluación			

MARIONETAS

 Áreas	Cultura local. Igualdad y diversidad. Educación emocional. Reciclaje y educación ambiental	 Grupo edad	13-16 años
 Duración	2 sesiones: Creación de la marioneta y el guion. Creación del vídeo.	 Espacio	Puede ser exterior con mesas en su parte plástica.
 Materiales	Reciclaje (calcetines, medias, botones, telas, fieltros, cartón, lanas, etc.) Materiales de costura, pegamento, y otros materiales que no se consigan reciclar. Papel y lápices para la dinámica de guion. Móvil para hacer el vídeo.	 Agrupación	Grupos amplios en los que se trabajará en global dinámica Mi perfil Instagram. Y en subgrupos e individual.
 Objetivos	Crear tu propia marioneta, de ti mismo/a, con la que poder realizar un vídeo contando tu historia personal y tu vida en tu localidad. El objetivo es tomar conciencia de las cosas positivas de tu vida en la localidad y compartirla en red con jóvenes de otras localidades. Tu propia historia puede ir enriquecida con contenidos de historia local, cultura, personalidades locales, o historias cercanas a los jóvenes sobre sus realidades más cercanas.		
 Desarrollo de la actividad	Se desarrollará un vídeo de presentación personal hecho con marionetas, trabajando en todas las áreas creativas que implica un teatro de marioneta: creación del personaje (a nivel personal y a nivel plástico), guion, puesta en escena, grabación, y posterior puesta en común en las RRSS. A primera hora de la mañana podemos abrir con una dinámica (Mi perfil Instagram, se adjunta ficha de actividad) que nos servirá como actividad de conocimiento y autoafirmación personal. Este perfil nos servirá como guía base para el guion del vídeo. PARTE PLÁSTICA: Creación de la marioneta. Se dirá con antelación a los/as participantes que se trabajará en un taller de reciclaje de creación de marionetas, por lo que deberán traer (o los/as monitores deberán ir recopilando antes al preparar el programa) el siguiente el <u>material reciclado</u> : Ropa vieja que no se use (calcetines o		

medias, mangas de chaquetas o camisas viejas, botones grandes el material reciclado, jersey de lana viejos para deshacer - para hacer pelo de las marionetas) restos de costura (lanas viejas, flecos, trozos de tela estampados, partes de pelo de capuchas de abrigo), restos y trozos de goma eva, cartulinas, cartones (cejas, facciones de cara, detalles indumentaria) abalorios y restos de cajones sorpresa (pendientes, llaveros, cuentas, lazos, unas gafas o monturas, etc.). Cuantos más materiales y más imaginación, mejor.

Elaboraremos las marionetas utilizando los materiales reciclados, o comprados si no se disponen (goma Eva, telas, fieltros, pelotas de ping-pong) con pistolas de silicona, mucha silicona, y un poco de imaginación.

Diversidad de contenidos: historia local, leyendas, emociones, cultura, se pueden abordar problemas actuales, globales o más cercanas a la realidad de los y las jóvenes.



Para reflexionar con el grupo

La idea de la obra en global se decidirá en el gran grupo, con metodología cooperativa, trabajando en la temática y argumento de la obra para que todos/as los/as participantes se sientan parte. Se propone presentaciones personales sobre tu vida en la localidad y compartir en redes con otros participantes del programa.

La creación de las historias se construirá desde punto de vista de igualdad de género, salud, emociones, etc.

Se realizará una puesta en escena online con otras localidades que hayan realizado un proyecto similar.



Variantes



Indicaciones COVID

Precaución en el traspaso de materiales.

Mantener la distancia.



Observaciones



Evaluación













Semana 3: Actividades diversas.













Semana 3: ACTIVIDADES DIVERSAS		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Bienvenida: ¿cómo contaríais una historia?	¿Qué tipo de música os gusta? Se puede hacer una lista para trabajar con música las manualidades	Sesión de yoga Y estiramientos	¿Cuáles son vuestros juegos favoritos? ¿quién os los enseñó?	Dinámicas de presentación EL PISTOLERO
10:00 – 12:00	Actividad 1	EXTREART: crea tu propia camiseta (1ª PARTE)	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	CREA TU HUERTO Realización de semilleros	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	FUTBOLÍN HUMANO (1ª PARTE)
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	EXTREART: crea tu propia camiseta (2ª PARTE)	PAPER PAINTING (1ª PARTE)	(2ª PARTE) VISITA A LOS HUERTOS	Trabajar la Salud Mental, feedback. ¿Cómo nos sentimos?	FUTBOLÍN HUMANO
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Puesta en común de (trabajos realizados, páginas y recursos de DIY en instagram u otras plataformas, experiencias propias	PAPER PAINTING (2ª PARTE)	Juegos de mesa JUEGA Y CRECE	JUEGOS TRADICIONALES Puesta en común: Experiencias anteriores en	JUEGOS DE AGUA











		con manualidades)			huertos de familiares/ comida eco	
--	--	-------------------	--	--	--------------------------------------	--

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

Actividades semana 3

Crea tú huerto	
 Áreas	Naturaleza  Grupo de edad 13 a 16
 Duración	1 h  Espacio Exterior
 Materiales	Semillas, vasos reciclado tipo yogurt, algodón/ tierra, bandeja de plástico reciclada • Agrupación Individual o grupal
 Objetivos	Conocer el proceso de las plantas Dar a conocer las especies de nuestra zona Fomentar el conocimiento sobre la agricultura Divertirnos mientras aprendemos Potenciar el ecologismo en nuestras vidas
 Desarrollo de la actividad	Los participantes sembraran una semilla en los vasos, los cuales llenan con algodón y con los días germinaran, al final de la semana ya tendremos semillas germinadas. Deben ser responsables y cuidar de las plantas, las cuales luego pueden ser utilizadas para poder ponerlas en un huerto, o en caso de ser árboles, utilizarlos para repoblar alguna zona deforestada por la zona.
 Para reflexionar con el grupo	Trabajaremos de forma transversal los objetivos los ODS, también trabajamos la necesidad de comunicarse de forma intergeneracional, ya que son los mayores los que tienen el conocimiento de la zona
 Variantes	También es posible hacer un replantado de árboles en zonas cercanas a la población.
 Indicaciones COVID	
 Observaciones	
 Evaluación	

EL PISTOLERO			
 Áreas	Dinámicas de presentación	 Grupo de edad	13 a 16
 Duración	15"	 Espacio	Exterior
 Materiales	Nada	 Agrupación	grupal
 Objetivos	Conocer y memorizar los nombres de las personas del grupo. Diversión		
 Desarrollo de actividad	<p>la Nos colocamos en círculo y hacemos una o dos rondas de presentación con los nombres (según nos conozcamos previamente o no)</p> <p>El juego consiste en que una persona (facilitador) dispara a alguien con el dedo pronunciando su nombre, esta persona cae (se agacha) y las dos personas a ambos lados de la persona caída tendrán que dispararse con sus nombres también. El que dispare antes gana, y se queda en el círculo, y continúa jugando, así hasta que solamente queda una persona que es la que gana el juego.</p> <p>El juego se puede repetir varias veces cambiando los puestos hasta que el grupo consigue recordar la mayoría de los nombres.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	Si es un juego divertido o no y si han conseguido memorizar el nombre de la mayoría de los participantes.		
 Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones			

EXTREART: Diseña y crea tu propia camiseta			
 Áreas	H. Emprendedoras (Creatividad) Artes plásticas	 Grupo edad	13-16
 Duración	3 horas	 Espacio	Al aire libre
 Materiales	Camisetas de algodón, nuevas o viejas para reciclar y customizar. Botes plásticos (3 para cada participante) pueden ser botellas de plástico cortadas. Tintes para ropa diferentes colores. Opción 2: con barreños para sumersión.	 Agrupación	Individual
 Objetivos	Conocer nuevas técnicas relacionadas con la expresión plástica. Desarrollar y potenciar la creatividad.		
 Desarrollo de la actividad	<p>El tie-dye (que en español significa literalmente "atar-teñir"), también llamado shibori en Japón, es un modelo de camisetas con varios colores, realizado a través de un proceso de teñidos y nudos.</p> <p>Cada participante tendrá una camiseta de algodón y diferentes botes de colores (Tintes para ropa) y consiste en realizar diferentes nudos o gomas en la camiseta y comenzar a jugar con los colores con creatividad.</p> <p>Una vez tengamos la camiseta teñida con los colores que hemos elegido, quitaremos los nudos o gomas y dejaremos secar 24 horas en la sombra. Pasado ese tiempo, ya tendremos nuestra camiseta realizada por nosotros/as mismos/as.</p> <p>La segunda parte de la actividad consiste en crear un diseño en una prenda con la técnica aprendida de tie-dye y convertirse en maestro del diseño por un día.</p> <p>Opción 2: se pueden hacer barreños de agua con tintes de diferentes colores y sumergir las camisetas en su totalidad con los nudos.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has conocido nuevas técnicas para realizar tu propia camiseta?</p> <p>Comparte tu experiencia con el grupo/aportaciones.</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		










Indicaciones COVID

Precaución en el traspaso de materiales.
Mantener la distancia, uso de mascarillas.
Medidas de higiene.



Observaciones

Futbolín Humano			
 Áreas	Salud: actividad física	 Grupo de edad	13 a 16 años
 Duración	3 horas Explicación 15' Construcción de las barras 30' Partido 2 horas Feedback 15'	 Espacio	Exterior
 Materiales	12 "churros" de agua 2 cuerdas de, mínimo, 3 metros de longitud 2 cuerdas de 2 metros 1 balón de fútbol 1 copa para simbolizar la victoria del equipo final Cinta de color blanco para pegar sobre la pista (25 metros aprox.) en el caso de que exista la necesidad de definir las líneas de un campo de fútbol.		
 Objetivos	Jugar a lo grande es una manera de divertirse con juegos de toda la vida, que nos obliga a implicarnos en mayor medida. En el caso del futbolín, es una manera diferente de jugar al fútbol, pero añadiéndole una limitación: el tener que depender de otros compañeros a la hora de moverte y no poder hacerlo más de lo normal. Esta actividad potencia el trabajo en equipo y el autocontrol, ya que tus movimientos deben ser medidos y teniendo en cuenta al resto del equipo.		
 Desarrollo de la actividad	<p>1.- Explicación: dos equipos jugarán un partido de futbolín humano. Dependiendo del número de equipo que haya, se hace una especie de liga: juegan todos los equipos con todos y cada partida que gane un equipo, suma tres puntos (como en el fútbol tradicional). Los dos equipos que más puntos tengan, llegan a una final decisiva en la que gana el que venza en ese partido. El premio: 20 puntos y una copa representativa. Las reglas son las mismas que en su versión en miniatura: un portero, dos defensas y tres centrocampistas. Gana el que más goles marque al equipo contrario.</p> <p>2.- Construcción de las barras y el campo: para simular las barras del futbolín, los participantes deberán introducir una cuerda por los "churros" que se utilizan en la piscina a modo de flotadores. La idea es</p>		

que cada jugador represente su posición con un “churro” y juegue con él agarrándolo con los brazos atrás y apoyándolo en su espalda. Los defensas (2 jugadores) introducen una cuerda entre los agujeros de sus dos “churros” y los centrocampistas entre sus tres. El portero, al estar solo, no necesita cuerda. Las filas con las posiciones no tienen que estar atadas a nada. Se hará hincapié en que los participantes respeten las marcas del suelo y no den pasos hacia delante o hacia atrás para darle al balón. Los únicos movimientos que pueden realizar tienen que ser hacia derecha o hacia izquierda. El campo donde jugar tiene que ser llano. Se marcarían las líneas en la que estarían los jugadores y se limitaría el campo de fútbol. La anchura máxima de éste sería cuatro metros y el largo siete metros. Si es posible, se utiliza la portería de fútbol que suele haber en los patios.

3. Partido: cada uno de los partidos que se jueguen tienen una duración de 10 minutos. Gana el equipo que más goles marque, al contrario. Todos los equipos juegan entre ellos y después la final. Cada partido ganado son 3 puntos que suman para su tabla de puntuaciones. La copa de la victoria y los 20 puntos finales lo obtendrá el equipo que gane la final.

4. Evaluación/feedback: deberán compartir cómo se han sentido y el aprendizaje que han hecho. La guía de preguntas se encuentra más abajo.



Para reflexionar con el grupo

¿Qué importancia le dais al trabajo en equipo? ¿Se han marcado objetivos comunes? ¿Hemos trabajado por separado? ¿Qué actitud he tenido: agresivo, asertivo, pasivo, etc.? ¿Cómo puedes aplicar esto en tu vida, en tu futuro? ¿Habéis sentido frustración? ¿Cómo la habéis manejado?



Variantes















Indicaciones COVID











Observaciones



Evaluación

Juega y Crece	
 Áreas	H. Emprendedoras, Desarrollo de habilidades y competencias a través del juego
 Duración	1 hora
 Espacio	Al aire libre
 Materiales	Mesas, sillas, juegos de mesa (mirar guía juego y crece)
 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables
 Desarrollo de la actividad	<p>El juego de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades y competencias.</p> <p>El monitor se convertirá en facilitador de los diferentes juegos de mesa a través del recurso de la guía “Juega y Crece”</p> <p>https://aprenderesunaactitud.es/recursos/</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?</p> <p>¿Se ha demostrado compañerismo?</p> <p>¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?</p> <p>Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia</p>
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.
 Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia, uso de mascarillas. • Medidas de higiene.
 Observaciones	
 Evaluación	

Juegos de agua

	Áreas	Juego, creatividad, ocio, diversión.		Grupo edad	13-16
	Duración	1 hora		Espacio	Al aire libre
	Materiales	Sillas, globos de agua, punto de agua, fairy, lona plástica (20 metros), manguera, cubos, esponjas, tizas, vasos...		Agrupación	En grupo
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables 			
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de agua es una actividad de ocio, diversión, dónde los participantes podrán realizar ocio saludable y desarrollar estrategias de juego, competencias y habilidades.</p> <p>Aquí podrás ver diferentes alternativas de juegos de agua:</p> <p>1: Pásame la esponja: La actividad consiste en hacer dos equipos, cada equipo tiene que coger agua con una esponja de una cuba y trasportar el agua a través de la esponja a otro cubo, cada participante saldrá por relevos, ganará el equipo que más agua tenga en el cubo final.</p> <p>2. Romper globos sin manos Las reglas son muy simples: el juego consiste en romper los globos de agua sin manos. ¡Mojarse será súper divertido!</p> <p>3. Lanzamiento de globo de agua Los Jóvenes se colocan en dos filas, unos frente a otros. Al principio las filas están separadas solo por algunos pasos. El juego consiste en lanzar globos de agua entre compañeros de una fila a otra sin que se caiga. A medida que el juego avance irás haciendo que cada fila retroceda un paso para complicar la recepción del globo. Gana la última pareja que quede seca.</p> <p>4. Pisar el globo Un juego que es muy divertido y que se realiza con muchos participantes. A cada jugador se le ata un globo con agua a la altura del tobillo y tiene que intentar pisar los globos de sus compañeros. Pero cuidado, si pisan y rompen el suyo, estará automáticamente descalificado.</p>			

5. Carrera de balón de agua espalda con espalda

Los jóvenes se ponen en pareja y sostienen un globo de agua entre sus espaldas. Se marca una línea de meta y tienen que correr hacia ella sin que el globo estalle. Si se les cae o si se les rompe, deben volver a la línea de inicio para recuperar otro globo.

6. Patata caliente de globo de agua

Se juega como a la patata caliente normal, pero quien tenga el globo cuando termine la canción debe aplastarlo sobre su cabeza.

7. La piñata de los globos de agua

La piñata es todo un clásico. Es un juego sin ganadores ni perdedores en el que el premio es refrescarse. Cuelga varios globos llenos de agua en una cuerda que no esté demasiado alta. Luego, serán los participantes quienes tendrán que intentar romper los globos con un palo. Eso sí, hay que prestar atención y tener cuidado para que nadie se lleve un palo.

9. Stop

El juego comienza haciendo un corro con los jóvenes. Uno de ellos se pone en el centro y lanza un globo de agua al cielo nombrando a uno de los jugadores que está en el círculo. Este tendrá que reaccionar rápido, correr e intentar coger el globo al vuelo. Si logra cazarlo tendrá que gritar stop. El resto de jugadores/as, que habrán huido, tienen que parar donde estén. El/la joven que tiene el globo tendrá la oportunidad de elegir a uno de ellos y lanzar la bomba de agua para intentar mojarle. A continuación, será el jugador cazado el que tendrá que ponerse en el medio.





10. Guerra de globos de agua








Hacemos dos equipos y llenamos un montón de globos con agua. Ganará el equipo que menos mojado llegue al final.





11. Túnel de agua

Vamos a elegir a nuestra víctima. Será un/una joven que se encargue de pasar por el túnel hecho por todos sus amigos (cada uno con dos globos de agua en las manos). El juego consiste en intentar pasar por el túnel sin mojarse ni lo más mínimo.

12: tobogán de agua: Pondremos una lona de plástico con fairy y agua con una manguera constante, en una zona con pendiente, consiste en deslizarse por el tobogán de agua.







	Para reflexionar con el grupo	Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor. ¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego? ¿Se ha demostrado compañerismo? ¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos? Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Mantener la distancia, uso de mascarillas.• Medidas de higiene.• Material individual y de un solo uso.
	Observaciones	
	Evaluación	

Paperpainting			
 Áreas	Habilidades Emprendedoras	 Grupo de edad	13 a 16 años
 Duración	1,5 h horas Explicación 10' historia 15' paperpaiting 30' adivinanza 20' evaluación 10'	 Espacio:	Exterior
 Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafos - Folios - Pinturas - Esponjas - Pinceles - Papel Continuo 		
 Objetivos	<p>Esta sesión pretende potenciar el aprendizaje bajo la premisa “no dejar nada a medias”, y darnos cuenta de que en ocasiones las cosas no suceden como queremos que ocurra, ya que existe un factor en esta actividad donde los papeles entre los grupos son intercambiados. La pintura, sepamos o no dibujar, potencia nuestra capacidad de comunicarnos, de encontrar formas de expresarnos y desinhibirnos. Además, trabajamos la frustración y la creatividad.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Explicación: el objetivo es que los participantes, divididos en equipos, inventen una historia desde cero, la representen con distintas escenas en un papel continuo de unos 5 metros y, con la representación terminada, adivinen la historia del equipo rival. 2.- Desarrollo --> Historia: los facilitadores separarán a los participantes en grupos. Cada grupo tendrán 15 minutos para escribir una historia inventada. La temática y la longitud de la historia queda a elección del grupo. Una vez que la historia esté escrita, se la repartirán en escenas representativas. Tendrán que dividir el papel continuo en partes iguales, y cada uno de los miembros del equipo dibujará una. Los facilitadores darán los 5 metros de papel por grupo y pinturas de diferentes colores para que realicen “el mural”. Para realizar la actividad, cada grupo contará con 45 minutos (escribir historia y pintarla). Para ello, podrán utilizar las manos y los pies. 3.- Desarrollo --> el facilitador les proporcionará los materiales para comenzar a pintar. Todos los grupos deben comenzar a escribir la historia y a pintar a la misma vez. Para ambas actividades tendrán un máximo de 60 minutos. 4.- Desarrollo --> Adivinanza: una vez que los grupos hayan terminado o se hayan cumplido los 45 minutos establecidos, comenzará la última fase. Hasta este punto, ningún equipo ha podido ni debido escuchar o ver la historia de los otros grupos. Es ahora cuando el facilitador explica que los equipos deberán adivinar 		

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

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD “ Cuidamos nuestra salud mental”			
Áreas	Salud Mental en jóvenes	en	Grupo Jóvenes 13 a 16 años
Duración	1 hora	Espacio	Al aire libre o zona ventilada
Materiales	Sillas tatami	círculo o	Agrupación grupo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar aspectos positivos y saber ponerlos en práctica en situaciones de decaimiento. • Saber identificar cómo nos sentimos, poder expresarlo y compartirlo. • Conocer recurso de ayuda ante situaciones complicadas 		
Desarrollo de la actividad	<p>Realizaremos un feedback por grupo y utilizaremos las siguientes infografías para ayudar a jóvenes y a su salud mental.</p>  <p>Recursos: https://saludextremadura.ses.es/smex/</p>		
Para reflexionar con el grupo	<p>Feed-back final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te sientes o has sentido durante este año?</p> <p>¿Te ayuda compartir ocio y actividades con otros iguales en este proyecto diviértete?</p>		
Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener la distancia, uso de mascarillas. • Medidas de higiene.
Observaciones	
Evaluación	

VISITA A LOS HUERTOS de tu localidad			
 Áreas	Naturaleza	 Grupo de edad	13 a 16
 Duración	2 h	 Espacio:	Exterior
Materiales	Ropa	Agrupación	Individual o grupal
 Objetivos	<p>Conocer la tradición hortícola de la zona</p> <p>Conocer los beneficios de la huerta</p> <p>Conocer a los hortelanos y hortelanas y adquirir conocimiento de sus experiencias</p> <p>Ayudar en las tareas del campo y trabajo cooperativo</p> <p>Conocer las especies hortícolas de nuestra zona</p> <p>Conocer si existen rede de intercambio y resiembra de semillas en la zona o cómo consiguen los hortelanos sus semillas</p> <p>Fomentar el conocimiento sobre la agricultura</p> <p>Divertirnos mientras aprendemos</p> <p>Potenciar el ecologismo en nuestras vidas</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>Requerirá de un contacto previo, bien a través de alguna administración local (ayuntamiento, UP, REDEX) si existe alguna asociación de hortelano/as u hortelano/as independientes con los que poder contactar para realizar una visita educativa a su o sus huertos. Contactar con el/la hortelano/a y avanzar de las preguntas que les vamos a hacer y si hay algún trabajo de campo que podamos hacer entre todos/as de manera cooperativa. (ejemplo: desherbar,</p>		

cavar zanjas para el agua, mover piedras para un muro, algo a lo que el gran grupo pueda hacer sin esfuerzo y que a una persona le puede llevar muchas horas)

Realizar la visita intentando que sea lo más enriquecedora para todos/as.

Empezaremos por la visita al huerto que el/la hortelana nos explicará y nosotros/as podemos también interesarnos por temas como:

Conocer la tradición hortícola de la zona

Conocer los beneficios de la huerta

Qué productos se siembran en cada época del año

Qué especies de cada producto siembran

Las variedades de las especies hortícolas de nuestra zona

Si existen redes de intercambio y resiembra de semillas en la zona o cómo consiguen los hortelanos sus semillas y Las tareas del huerto.

Pasaremos, si es preciso y puede ayudar el grupo, a ayudar en aquella tarea a la que nos hayamos comprometido.



Para reflexionar con el

Trabajaremos de forma transversal los objetivos los ODS, también trabajamos la necesidad de comunicarse intergeneracionalmente, ya que son los mayores los que tienen el conocimiento de la zona

Variantes



Indicaciones COVID



Observaciones

Advertir el tiempo y la época de la que estaremos provistos/as en la visita para llevar gorras o sombreros, ropa clara que nos cubra, protección solar, etc.



Evaluación








Materiales semana 3






MANUALIDADES Y TALLERES

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no
1	Semillas hortícolas	30	Sí
2	Vasos vacíos de yogurt reciclados	20	Sí
3	Bandejas de plástico recicladas	5 - 6	Sí
4	Algodón (paquete)	1	Sí
5	Folios	100	Sí
6	Lápices	10	Si
7	Camisetas de algodón básicas nuevas o viejas para reciclar y customizar	10	Sí
8	Tintes IBERIA teñir tejido (sobres)	7	Sí
9	Botellas o garrafas de plástico cortadas	10	Sí
10	Plástico o papel corrido para proteger del tinte, periódicos viejos		
11	Bolígrafos	10	Sí
12	Juegos de mesa guía JUEGA Y CRECE	5	No
13	Juegos de mesa tradicionales	5	No
14	Metros de cuerda	20	Sí
15	“Churros” de agua	12	Sí
16	Balón de fútbol	1	Sí
17	Paquete de tizas (ó cinta adhesiva)	1	Sí
18	Cinta adhesiva o cinta de carroceros metros	25	Sí
19	Folios		
20	Pinturas de témpera líquida botes de 300 ml	15	Sí
21	Pinceles diferentes anchos	20	Sí
22	Esponjas grandes	5	Sí
23	Papel Continuo metros	30	sí














24	Globos pequeños para agua	300	
25	Cubos medianos	5	

Actividades alternativas semana 3

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

	www.youtube.com/watch?v=F9MAcMwm -w
 Para reflexionar con el grupo	¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Te ha resultado difícil? ¿Te ha resultado interesante? ¿Has descubierto algo nuevo de Extremadura?
 Variantes	
 Indicaciones COVID	Precaución en el traspaso de materiales. Mantener la distancia. Uso individualizado de las gafas.
 Observaciones	
 Evaluación	











INCIACIÓN AL SKATE

	Áreas	Salud: Actividad físico-deportiva 	Grupo edad	13-16
	Duración	4  horas	Espacio	Al aire libre
	Materiales	Colchonetas quitamiedos, Cascos, protecciones, rampas, tabla de skate.	 Agrupación	Individual
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la consciencia corporal y ejercitar habilidades motrices • Desarrollar y potenciar la creatividad y las artes plásticas • Conocer las artes circenses 		
	Desarrollo de la actividad	<p>El skateboard es uno de los deportes urbanos más conocidos y que más adeptos lo practican. Consiste en montar en una skateboard diseñado para poder realizar trucos como saltar en rampas, descender grandes carreteras.</p> <p>Para está actividad contaremos con monitores que enseñen a los participantes a iniciarse en el Skate, realizando movimiento muy básico y aprender a subirse a la tabla y mantener el equilibrio.</p> <p>Todo lo harán con las medidas de seguridad como colchonetas, cascos protecciones...</p> <p>La segunda parte de la actividad consiste en realizar una pequeña exhibición con lo aprendido.</p>		
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Es tu primera experiencia con esta disciplina?</p> <p>Comparte tu experiencia con el grupo/aportaciones.</p>		
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
	Indicaciones COVID	<p>Precaución en el traspaso de materiales.</p> <p>Mantener la distancia, uso de mascarillas.</p> <p>Medidas de higiene.</p> <p>Si se puede contar con algunos chicos especializados en esta disciplinas pueden ayudar a dar consejos y a realizar alguna exhibición final.</p>		
	Observaciones			
	Evaluación			





Semana 4: Fiestas y tradiciones.

Semana 4: FIESTAS Y TRADICIONES		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Bienvenida y explicación sobre juegos tradicionales.	¿conoces el traje típico de tu localidad?	¿Qué es una tradición? ¿qué tradiciones celebráis en familia o con amigos/as?	Bienvenida. Juego de activación con danza popular.	Bienvenida y saludos a participantes ¿Cómo lo hemos pasado esta semana?
10:00 – 12:00	Actividad 1	JUEGOS TRADICIONALES Puesta en común de estudio de investigación.	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	ARTE EN BRUTO Las tradiciones de mi localidad Parte 1	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	FIESTAS POPULARES Parte 1: estudio de investigación.
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	JUEGOS TRADICIONALES 2 -Pies quietos -La cadena	TRAJES TÍPICOS TRADICIONALES Customiza tu traje típico tradicional local	ARTE EN BRUTO Las tradiciones de mi localidad Parte 2 Composición de la obra en gran lienzo	CANCIONES POPULARES Tick-tock	FIESTAS POPULARES Parte 2: Testimonio joven: Las fiestas de mi pueblo Grabación de vídeo
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Feedback: Sensaciones que has tenido jugando a este tipo de juegos. ¿los conocían? ¿quién se los enseñó?	TRAJES TÍPICOS TRADICIONALES Presentación de los trajes por los participantes y compartir experiencias	ARTE EN BRUTO Parte 3 Presentación de la obra y explicación en gran grupo del concepto trabajado.	Feedback ¿Es importante recoger y archivar la música popular para que no se pierda?	FIESTAS POPULARES Parte 3: Subida a las redes y puesta en común con otras localidades

Actividades semana 4

JUEGOS TRADICIONALES			
 Áreas	TRADICIONES	 Grupo de edad	13 a 16
 Duración	3 h	 Espacio:	Exterior
Materiales	Bolígrafos, folios y móviles	Agrupación	grupal
 Objetivos	Puesta en valor de las tradiciones locales, fiestas populares, costumbres, indumentaria, comidas tradicionales, bailes, juegos, nuevas costumbres. Encontrar un punto de vista juvenil, que valore positivamente las costumbres de su localidad y quiera compartirse con jóvenes de otras poblaciones.		
Agrupación	Grupal		
 Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • La primera parte de esta actividad consiste en una labor de investigación que profundice en los orígenes de las fiestas y costumbres locales. Podemos hacer uso de la información vertida en la red en páginas de turismo oficial de la localidad, o de los grupos de acción local, diputaciones, consejería de turismo, etc. • La segunda parte de la actividad consiste en que con toda la información recogida, hagamos un pequeño guión y vídeo corto, individual o en grupo, hablando de lo más representativo de las fiestas de nuestro pueblo y cómo lo vivimos desde el ámbito juvenil. Si hemos creado una red de jóvenes con otras localidades que participen en el proyecto, lo compartiremos en las redes sociales con hashtags comunes como #lasfiestasdepueblo #divierteteIJEX. 		
 Para reflexionar con el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - Cómo algunas de nuestras actividades pasan inadvertidas de nuestros ojos por fuerza de la costumbre - Qué hemos aprendido de nuestra localidad que no sabíamos. 		
Variantes			
 Indicaciones COVID			
 Observaciones			
 Evaluación			

JUEGOS TRADICIONALES AL AIRE LIBRE Y DE MESA

 Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo de edad	13-16
Duración	2 horas	 Espacio:	Preferiblemente Exteriores
Materiales	2 pañuelos, balón, soga, 1paquete de tizas, 10 sacos de rafia reciclados, chapas de bebidas recicladas, canicas, La baraja española, Parchís y Oca, Dominó, Ajedrez	Agrupación	Grupal
 Objetivos	<p>Conocer juegos tradicionales y ponerlos en práctica</p> <p>Disfrutar jugando</p> <p>Analizar la diferencia en las costumbres de juegos juveniles de hoy y de ayer.</p>		
Desarrollo de la actividad	<p>Hay muchos juegos tradicionales, adjuntamos un listado de algunos.</p> <p>También podemos preparar esta actividad desde el día antes con los/as jóvenes haciendo una labor de investigación previa en casa para que padres y madre, y abuelos y abuelas nos cuenten cómo jugaban de jóvenes y a que juegos.</p> <p style="text-align: center;">Escondite</p> <p>Tradicional en muchos países del mundo, el juego del escondite es uno de los más populares en Extremadura y en toda España. Esto debido a lo divertido que puede ser jugarlo, sobre todo si son muchos/as amigos/as y el lugar se presta para encontrar buenos escondites.</p> <p>Primero tendrán que elegir a una persona para que cuente, el número a contar dependerá de ustedes. Una vez que haya comenzado a contar, con los ojos vendados o pegado a una pared, todos tendrán que esconderse. Pueden añadirse algunas reglas como el hecho de que los jugadores solo pueden esconderse en ciertas zonas.</p> <p style="text-align: center;">La gallinita ciega</p> <p>Aquí necesitarán un pañuelo, bufanda o un trozo de tela para vendar los ojos. Tendrán que elegir a un/a joven de entre todo el grupo para vendarle muy bien los ojos, luego que se los/as hayan vendado le darán vueltas mientras cantan: “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás”.</p> <p>Una vez que hayan acabado de cantar el/la joven de los ojos vendados tendrán que encontrar al resto. Pueden ayudarle dándole pistas, aunque también pueden confundirlo con las mismas.</p> <p style="text-align: center;">Chapas</p>		

Para este juego necesitarán conseguir chapas metálicas de bebidas. Esto no es muy difícil ya que suelen abundar en todos lados. Después, usando un palito, el dedo, rocas o lo que tengan a la mano, así como su creatividad, tendrán que trazar un circuito de carreras para poder jugar. Ahora los jugadores, al menos dos por carrera, tendrán que colocar un dedo sobre la chapa metálica para ir empujándola hasta completar el circuito. El desafío está en lograr controlar una chapa por un circuito de velocidad sin que esta se salga, además tendrás que mantener el equilibrio y no chocar contra los otros/as jugadores/as.

Piedra, papel o tijera

Se dice que desde tiempos inmemorables esta es la mejor forma de resolver un conflicto o de designar al elegido para una valerosa pero riesgosa misión. Hoy en día es uno de los juegos más divertidos para resolver alguna pugna o para elegir a quien contará en el escondite.

Jugarlo es muy sencillo, solo se necesitan dos personas quienes cantarán juntos, al mismo tono: Piedra, papel o tijera. Al acabar la palabra tijera tendrán que revelar ambos/as jugadores/as que forma hicieron con la mano. Recuerda que el papel vence a la piedra, la piedra a la tijera y la tijera al papel.

Churro o Mangantera

Aquí necesitarán al menos a 6 jugadores/as, tres por cada equipo. Un equipo tendrá que formar una barrera con sus integrantes, estos tendrán que agacharse doblando la cintura y recargarse con el/la compañero de enfrente, de modo que formen una línea.

Los/as miembros del otro equipo tendrán que saltar dicha barrera impulsándose de ella. Una vez que toquen el suelo no podrán moverse ya que ese será el lugar de referencia. De modo que ganará aquel equipo que logre saltar más lejos. Para medir la distancia se usan los pasos de un jugador.

La Rayuela

Este juego puede jugarse tanto de forma individual como en equipo. Lo primero que necesitarás será dibujar la tradicional rayuela en el suelo, para ello debes usar una tiza. También necesitarás una roca para lanzarla a las casillas de la rayuela.

La forma de jugarlo es simple, el jugador lanzará la roca y tendrá que ir atinándole a cada casilla mientras salta entre ellas. De no atinarle a la casilla el jugador perderá su turno y otro podrá comenzar la rayuela. Aquí ganará el /la primero/a en llegar a la casilla número 10.

Saltar a la comba

Este juego es uno de los más populares en todo el mundo debido a que es muy sencillo jugarlo. Puedes hacerlo tanto solo como en equipo, lo

único que necesitarás será una comba. Si vas a jugar solo lo único que tendrás que hacer es saltar tú la comba a tu ritmo, normalmente se cantan canciones infantiles mientras se salta a la comba.

Si vas a jugar en equipo, lo tradicional es que dos personas muevan la comba, sobre todo si es larga, mientras el resto de jugadores/as se meten a saltar la comba. Aquí también suelen cantarse canciones infantiles.

Carrera de sacos

Otro juego bastante popular en todo el mundo, y típico en España sobre todo en colegios, son las carreras de sacos. En España suelen realizarse con sacos de tela usados en la industria, por ejemplo, de los alimentos para mover azúcar o granos.

Este juego es simple, se traza un circuito con un punto de inicio y una meta. Después colocamos los sacos a los jugadores, estos irán de los pies a la cintura aproximadamente y listo. Los jugadores tendrán que usar su fuerza para ir saltando del inicio a la meta, ganará quien llegue primero.

Brilé o Pelota Bota

También conocido como quemados o Brilé, este es uno de los juegos más populares en las escuelas, aunque también suele jugarse fuera de ellas. Primero necesitarás al menos a dos equipos de 5 jugadores/as cada uno y un par de pelotas.

El objetivo es quemar con esas pelotas al jugador contrario, es decir, que entre ambos equipos se lancen las pelotas de modo que al tocar a un jugador este se tenga que ir eliminado. Los jugadores solo pueden moverse por su campo, así que no podrán pasar al lado rival. Así mejorarán su agilidad, destreza y velocidad.

Canicas

Otro juego popular, y que solo requerirá de un círculo dibujado en el suelo, así como canicas, es el juego del mismo nombre, canicas. Primero los/as jugadores/as deberán colocar algunas canicas en el centro del círculo.

Después deberán acomodarse fuera del círculo para comenzar a tirar hacia las canicas del interior. El objetivo es sacarlas del círculo. Las canicas que sean sacadas del círculo serán las canicas que se queden los jugadores por lo que la intensidad de este juego es mayor al haber una apuesta de por medio.

Polis y cacos

Aquí tendrán que formar dos equipos, el de los/as polis y el de los/as cacos. Los/as polis tendrán que ir a contar mientras los cacos se esconden. Una vez que los/as polis hayan acabado de contar tendrán que buscar a los cacos y perseguirlos para lograr meterlos en la cárcel.

Sabemos que a todos/as les gusta ser cacos y nadie quiere ser polis, es

por eso que uno de los juegos típicos de España es el cantar una canción mientras se eligen a los pollos, la canción dice así: “teli catoli estaba la reina sentada en su gabinete vino gil apagó el candil candil, candilón justicia y ladrón”.

Fuente: <https://juegostradicionales20.pro/espana/>

El pañuelo
Cortar el hilo
Pies quietos
La cadena

<https://www.youtube.com/watch?v=9pHvw9zeJi8>

JUEGOS DE MESA

Tres en raya

Si estás aburrido en el colegio o en otro lugar, es mejor que tomes una hoja y un lápiz para jugar tres en raya, también debes conseguirte a un rival o contrincante. Jugarlo es muy fácil, solo tendrán que trazar dos líneas verticales y dos horizontales paralelas para formar un cuadrante.

Una vez tengas dicho cuadrante solo tendrán que ir dibujando una cruz o un círculo, dependiendo de lo que te tocó tirar. El objetivo es formar una línea de tres en raya, dicha raya puede ser vertical, horizontal o en diagonal, el único requisito es tener tres figuras seguidas.

La baraja española
Parchís y Oca
Dominó
Ajedrez



Para reflexionar con el grupo

El uso de los juegos tradicionales de forma saludable.
Cómo pasamos el tiempo de juego hoy comparado con ayer.

Variantes

Indicaciones COVID











Mantener las distancias



















Observaciones




























Evaluación

ARTE BRUTO				
 Áreas	Fiestas y tradiciones	 edad	Grupo de	13-16
 Duración	Adaptado al horario del día	 Espacio:	Aire libre	
 Materiales	Un lienzo grande, temperas, pinceles, pegamentos, revistas, recursos naturales, cualquier objeto	 Agrupación	Individual	y grupal
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades creativas - Poner en contacto a la juventud con el arte conceptual -Dar a conocer las emociones y sentimientos de la juventud en torno a diferentes conceptos con su propia identidad y con su relación con Extremadura- Fomentar la autoestima -Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo 			
 Desarrollo de la actividad	<p>Se le propone al grupo un momento histórico de la mancomunidad, municipio o Comunidad de historia. En función del momento elegido, les pide que reflexionen durante unos minutos y apunten ideas que sugieran. Tras finalizar ese primer trabajo, han de ponerse a trabajar con los materiales disponibles, pintura, recueros naturales, revistas, objetos, etc. (todo es aceptado), con lo que expresar sus ideas. Tras un primer trabajo previo el/la monitor, presenta un gran lienzo como "folio en blanco" donde los y las participantes entre todos/as han de crear una obra en común, donde se represente hechos históricos, lugares... se reflexiona ello.</p>			
 Para reflexionar con el grupo	<p>Una vez finalizado, el monitor/a presenta la obra a todos/as, y de manera individual cada uno muestra su parte de la obra, y explica que quiere transmitir con el concepto con el que se estaba trabajando, como se ha sentido y cómo ve su obra integrada dentro de una gran obra colectiva. Para finalizar han de poner un título en común a la obra, y la dejarán expuesta en una sala donde poder ir exponiendo una con cada una de las temáticas con las que se va a trabajar, teniendo así una pequeña exposición de obras en torno a Extremadura al finalizar el verano.</p>			
 Variantes	Trabajo en parejas (han de tener más tiempo para las composiciones en parejas para poder debatir y llegar a acuerdos)			

 Indicaciones COVID	Precaución con materiales Mantener distancias
 Observaciones	El trabajo con conceptos es algo novedoso para los y los participantes, pero no hace falta explicarles mucho ni hablarles de arte en sí, pues el arte en bruto es trabajar con personas que no han tenido contacto con el arte de manera directa y desconchen las posibilidades del mismo.
 Evaluación	

CANCIONES POPULARES TICK-TOCK			
	Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo edad 13 a 16 años
	Duración	De 9 a 14 h	 E espacio Aula y aire libre
	Materiales	Folios, rotuladores, cartulina, cinta adhesiva, bolígrafos, internet...	 Agrupación Grupos de 5
	Objetivos	Recuperar y dar a conocer las canciones populares de nuestra localidad y región. Fomentar nuestras tradiciones. Trabajar valores de igualdad Trabajar intergeneracionalmente. Trabajar con las herramientas de los jóvenes	
	Desarrollo de la actividad	Por grupo de 5 los/as jóvenes investigarán a través de internet las canciones populares, tradicionales y folclóricas típicas de su localidad O de Extremadura. Una vez localizada elegirán una cada grupo para trabajar en ella y realizar un Tick-Tock En un folio escribirán la letra y si consideran que hay que cambiar algo de esta podrán hacerlo, por ejemplo, adaptar la letra a un lenguaje no sexista si así lo requiere la canción. Ejemplo: "soy capitán, soy capitán de un barco inglés y en cada Puerto tengo una mujer... la rubia es fenomenal fenomenal y la morena tampoco está mal". Una vez modificad, se realizará el Tick- Tock.	
	Para reflexionar con el grupo	Reflexionar con el grupo la importancia de las tradiciones como medio de conocer la identidad de nuestros pueblos, así como forma de expresión de los pueblos. Reconocer la sabiduría popular y la importancia de nuestros mayores en la trasmisión oral de nuestra cultura. Importancia de un lenguaje no sexista.	
	Variantes		
	Indicaciones COVID	Mantener distancia social e higiene.	
	Observaciones		
	Evaluación		














COSTUMIZA TU TRAJE TRADICIONAL LOCAL			
	Áreas	Fiesta y tradiciones	 Grupo edad 13 a 16 años
	Duración	De 9 a 14:00 h	 Espacio Aula
	Materiales	Bolsas de basura de diferentes colores, grapadora, adhesivos etc	 Agrupación Grupo
	Objetivos	<p>Fomentar la cultura de los pueblos extremeño y dar a conocer su riqueza cultural entre los/as jóvenes.</p> <p>Fomentar la creatividad.</p> <p>Desarrollar y potenciar habilidades en jóvenes.</p> <p>Crear lazos entre los/as jóvenes.</p> <p>Fomentar la importancia de la tradición y su durabilidad.</p>	
	Desarrollo de la actividad	<p>La actividad consistirá en customizar y adaptar a nuestro tiempo el traje típico de la localidad en cuestión. En el caso de no tener, los y las participantes se lo inventarán diseñando uno.</p> <p>Dependiendo de la cantidad de participantes, se hará uno por grupo o uno individualmente. Para ello tendrán que hacer un pequeño estudio de la cultura de la localidad en cuestión y una búsqueda de sus tradiciones, adaptándola a la época actual.</p> <p>Los materiales con los que se trabajará serán reciclados, como bolsas de basuras, telas, cintas, botones etc...</p> <p>Una vez terminado los trajes se hará una exposición de cada uno y se votará el ganador.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	Importancia de la tradición y costumbres de nuestra localidad.	
	Variantes	Si la localidad no tiene vestido típico tradicional se lo inventarán.	
	COVID	<ul style="list-style-type: none"> Precaución en el traspaso de materiales y mantener las distancias. 	
	Observaciones	<u>Pueden traer materiales de casa.</u>	

JUEGOS TRADICIONALES Y EDUCACIÓN FÍSICA			
	Áreas	Fiestas y tradiciones	 Grupo de edad 13-16
	Duración	4 horas	 Espacio: Exterior
	Materiales	No hacen falta	 Agrupación Grupal
	Objetivos	Conocer juegos tradicionales a través de la educación física	
	Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • El pañuelo • Cortar el hilo • Pies quietos • La cadena <p>https://www.youtube.com/watch?v=9pHww9zeJi8</p>	
	Para reflexionar con el grupo	El uso de los juegos tradicionales de forma saludable	
	Variantes		
	Indicaciones COVID	Mantener las distancias	
	Observaciones		
	Evaluación		

Materiales semana 4

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no	Tipo
1	Lienzo Grande	1	Sí	
2	Temperas	10	Sí	
3	Pinceles	10	No	
4	Pegamento tubo	5	Sí	
5	Revistas	4	Sí	
6				
7	Paquetes de bolsas de basura de colores	5	Sí	
8	Grapadoras y recambios	5	No	
9	Goma eva A3	30	Si	
10	Lazos de colores metros	6	No	
11	Tijeras	10	No	
12	Boligrafos	10	Si	
13	Cuadernillo anotaciones	10	Si	
14	Cartulinas grandes	5		
	Rotuladores paquetes	3		
	Juegos tradicionales		No	2 Pañuelos, balón, soga, 10 sacos de rafia reciclados, chapas de bebidas recicladas, canicas, La baraja española, Parchís y Oca, Dominó, Ajedrez
	Tizas (paquete)	1		
	Metros de soga	7		

Actividades alternativas semana 4

Recuperación de juegos populares			
	Áreas	Fiesta y tradiciones	 Grupo edad 13 a 16 años
	Duración	De 9 a 14:00 h	 Espacio Aula, aire libre
	Materiales	Dependiendo el juego	 Agrupación Grupo
	Objetivos	<p>Fomentar la cultura de los pueblos extremeño y dar a conocer su riqueza cultural entre los/as jóvenes.</p> <p>Fomentar la creatividad.</p> <p>Desarrollar habilidades físicas.</p> <p>Fomentar la socialización.</p> <p>Desarrollar y potenciar habilidades en jóvenes.</p> <p>Crear lazos entre los/as jóvenes, adultos y los más pequeños.</p> <p>Fomentar la importancia de la tradición y su durabilidad.</p>	
 Desarrollo de la actividad	de la	<p>La actividad consistirá en la recuperación de los juegos tradicionales de cada localidad. Ejemplo: la cuerda, perinola, chapas, pico zorro o zahina, etc.</p> <p>Para ello, los/as jóvenes tendrán que hacer un estudio de investigación previo, ayudándose de sus mayores (abuelos, padres, tío etc.) para más tarde poner en común toda la información y seleccionar aquellos juegos populares que representan a la localidad. Se podrán adaptar mediante nombres nuevos o materiales actuales etc. y así fomentar su atractivo en los más pequeños.</p> <p>Finalmente, los/as jóvenes pondrán en marcha estos juegos populares con los más pequeños, fomentando así la recuperación de las tradiciones.</p>	
 Para reflexionar con el grupo	Para reflexionar	Importancia de la tradición y costumbres de nuestra localidad.	
	Variantes		
 COVID	Indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> Precaución en el traspaso de materiales y mantener las distancias. 	
	Observaciones		
	Evaluación		










Semana 5: Historia.





Semana 5: HISTORIA		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Bienvenida y presentación de participantes por parejas	Bienvenida de participantes y presentación de los mismo con la preguntan ¿qué acontecimiento de nuestra historia conoces?	Bienvenida, EQUILIBRIO 8 Juego de activación y equilibrio.	Juego de activación, La zona Cliente	Bienvenida Juego de activación LA BOTELLA BORRACHA
10:00 – 12:00	Actividad 1	ACTIVIDAD FISICA - DEPORTIVA	EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS Storytelling 1º parte	VEO VEO 1 parte Juego del veo veo con todos los edificios, lugares, etc	ACTIVIDAD FÍSICA- DEPORTIVA	LOS JUGLARES Parte 1. Entrevista a mayores
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	ARTE BRUTO Parte 1	EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS Storytelling 2º Parte CONTANDO LEYENDAS URBANAS	VEO VEO 2 parte: Se elije un edificio, un personaje y un lugar y se trabaja sobre ello. Actividad por pareja.	VERDADERO O FALSO Creación de grupos, búsqueda de información y creación de cuestionarios	LOS JUGLARES Parte 2 Se construirá la H. más reciente como auténticos juglares
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	ARTE BRUTO Parte 2 Exposición	FEEDBACK FINAL ¿Qué historia te ha gustado más y por qué? ¿Te ha	VEO VEO 3 parte Redactaremos un texto con toda la información recabada	VERDADERO O FALSO. Exponemos lo verdadero y lo falso.	LOS JUGLARES. PARTE 3. Cantamos la historia

		sorprendido las herramientas o recursos para saber contar una buena historia?			
--	--	---	--	--	--

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

Actividades semana 5

ARTE BRUTO			
	Áreas	Creatividad	 Grupo de edad 13-16
	Duración	Toda la mañana	 Espacio: Aire libre
	Materiales	Un lienzo grande, temperas, pinceles, pegamentos, recursos naturales, cualquier objeto	 Agrupación Individual y grupal
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades creativas - Poner en contacto a la juventud con el arte conceptual - Dar a conocer las emociones y sentimientos de la juventud en torno a diferentes conceptos con su propia identidad y con su relación con Extremadura- Fomentar la autoestima - Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo 	
 Desarrollo de la actividad	de la	<p>1.-Parte</p> <p>Se le propone al grupo un momento histórico de la mancomunidad, municipio o Comunidad de historia. En función del momento elegido les pide que reflexionen durante unos minutos y apunten ideas q les sugieran.</p> <p>2.- Parte</p> <p>Tras finalizar ese primer trabajo, han de ponerse a trabajar con los materiales disponibles, pintura, recueros naturales, revistas, objetos...(todo es aceptado), con lo que expresar sus ideas.</p> <p>3.-Parte</p> <p>El monitor o la monitora, presenta un gran lienzo como “folio en blanco” donde los y las participantes entre todos/as han de crear una obra en común, donde se represente hechos históricos, lugares... se reflexiona ello.</p>	
 Para reflexionar con el grupo	reflexionar	<p>Una vez finalizado, el monitor/a presenta la obra a todos/as, y de manera individual cada uno muestra su parte de la obra, y explica que quiere transmitir con el concepto con el que se estaba trabajando, como se ha sentido y cómo ve su obra integrada dentro de una gran obra colectiva. Para finalizar han de poner un título en común a la obra, y la</p>	

		dejaran expuesta en una sala donde poder ir exponiendo una con cada una de las temáticas con las que se va a trabajar, teniendo así una pequeña exposición de obras en torno a Extremadura al finalizar el verano.
	Variantes	Trabajo en parejas (han de tener más tiempo para las composiciones en parejas para poder debatir y llegar a acuerdos)
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">- Precaución con materiales- Mantener distancias
	Observaciones	El trabajo con conceptos es algo novedoso para los y los participantes, pero no hace falta explicarles mucho ni hablarles de arte en sí, pues el arte en bruto es trabajar con personas que no han tenido contacto con el arte de manera directa y desconchen las posibilidades del mismo.
	Evaluación	

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD “Contando Leyendas Urbanas, el arte de contar historias”			
Áreas	Comunicación H.Emprendedoras (Creatividad)		Grupo edad 13 a 16 años
Duración	o 3 horas	Es pacio	Patio, centro, aire libre. Se puede adaptar el espacio.
Materiales	Objetos, folios, bolígrafos, cañón, ordenador, altavoz, tatami.		Agrupación Grupo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la técnica y el arte de storytelling. • Fomentar la animación a la lectura, conocer historias, libros... • Mejorar en habilidades de comunicación y aprender a exponer ante un público. • Acercar el concepto de creatividad a el arte de contar historias. • Incentivar la escucha activa y la emoción. 		

Desarrollo de la actividad

Contar historias y leyendas urbanas de una manera creativa.

1 Parte:

Se formarán grupos de máximo 6 personas en un lugar reservado de los espacios para crear un ambiente de misterio y se comenzarán a contar Leyendas urbanas que los participantes conozcan y traigan preparada para exponerla (se puede ayudar de iluminación, objetos, representación...); O pueden ayudarse de la lectura de algún relato del libro “Espacios de Leyenda. La creación del Miedo” de Israel J. Espino (colaboración del IJEX); obra en la que se rescata la tradición oral, adaptando las leyendas de cada pueblo, contadas por nuestros abuel@s, uniendo así la tradición de los mayores con el interés de los jóvenes.

Es una manera de que los jóvenes puedan descubrir el alma y las leyendas de sus Espacios de Creación Joven y de esas localidades Extremeñas.

Storytelling: La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato.

Antes de comenzar se les dará unas nociones básicas para ayudarles a contar historias de la manera más eficaz.

En estos enlaces pueden conocer recursos para contar historias creativas:

<https://www.treksoft.com/es/blog/10-pasos-para-ser-un-maestro-del-storytelling>

<https://www.cyberclick.es/numerical-blog/storytelling-los-pasos-para-contar-una-gran-historia>

2 parte: Comienzan a contarse las historias.

Para reflexionar con el grupo

Feed-back final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.

¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?

¿Qué historia te ha gustado más y por qué?

¿Te ha sorprendido las herramientas o recursos para saber contar una buena historia?

Variantes














A considerar durante el desarrollo.












Indicaciones COVID














- Mantener la distancia, uso de mascarillas.
- Medidas de higiene.
- Uso obligatorio de mascarilla
- Ventilación














Observaciones














Evaluación













Equilibrio 8 juego de activación)			
	Áreas	Historia	 Grupo de edad.13-16
	Duración	50´	 Espacio: Abierto
	Materiales		 Agrupación Todo el grupo
	Objetivos		
	Desarrollo de la actividad	<p>Se trata de un juego de activación basado en el equilibrio físico de cada uno. El grupo comienza a andar en círculo y cuando el monitor diga alto, se para se le da la mano al de la derecha y sobre una pierna mantenemos el equilibrio propio, sujetándonos solo en nuestra pierna izquierda y en la mano del compañero.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	Reflexionar sobre la importancia del apoyo en los otros para mantener nuestro propio equilibrio.	
	Variantes	Este juego puede cambiarse por otros similares de apoyo entre compañeros.	
	Indicaciones COVID		
	Observaciones	Mantener la higiene de manos	
	Evaluación		














Zona Caliente		
	Áreas	Historia  Grupo de edad-13/16
	Duración	1 hora  Espacio: Libre
	Materiales	 Agrupación Grupo
	Objetivos	Potenciar la agilidad física. Fomentar la capacidad de concentración. Activar la mente en con juegos
 Desarrollo de la actividad	de la	Se realiza ubicando a un participante en la línea central del campo de juego, mientras que sus compañeros se disponen en grupo en el extremo del campo. El monitor inicia en voz alta una cuenta regresiva del 10 al 1. Antes de que este acabe de contar, todos los/as participantes deberán pasar al extremo contrario del campo sin ser tocados por su compañero de la línea central, quien siempre deberá tener contacto con la línea. El juego lo gana el alumno que no logre ser tocado durante toda la dinámica.
 Para reflexionar con el grupo		
	Variantes	
	Indicaciones COVID	

La botella borracha			
	Áreas	Historia Juego de activación	 Grupo de 13-16 edad.
	Duración	50'	 Espacio: Abierto
	Materiales		 Agrupación Todo el grupo
	Objetivos	Trabajar la confianza del grupo	
	Desarrollo de la actividad	Se trata de un juego de activación basado en la confianza del grupo. Una persona se pone en medio del grupo y con los ojos cerrados se deja caer en distintas direcciones, el resto del grupo lo tiene que sujetar para que no se caiga.	
	Para reflexionar con el grupo	Reflexionar sobre la importancia de la confianza y el apoyo del grupo. Trabajo en equipo para el desarrollo de las actividades del día.	
	Variantes		
	Indicaciones COVID		
	Observaciones	Mantener la higiene de manos	
	Evaluación		

Los juglares				
	Áreas	Historia	 edad	Grupo 13-16
	Duración	Todo el día	 Espacio	
	Materiales	Móvil, rotuladores, cartulinas, papel continuo	 Agrupación	Grupos de 3
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre qué nos pueden aportar nuestros mayores • Aumentar la percepción de mi entorno. • Reconocer los hechos más relevantes de la historia de mi municipio 		
 actividad	Desarrollo de la	<p>1.-Parte. En el grupo general elegimos un momento histórico En grupos de 3 trabajaremos un modelo de entrevista sobre la historia de nuestro municipio.</p> <p>2.-parte realizamos las entrevistas a los mayores del municipio, podemos grabarlas o escribirlas.</p> <p>3.-Parte Contaremos la historia como verdaderos juglares.</p>		
 el grupo	Para reflexionar con	<p>Reflexionar sobre la importancia de escuchar para aprender.</p> <p>Valorar el conocimiento que nos pueden aportar nuestros mayores.</p> <p>Trabajar en equipo para construir nuestra historia</p>		
	Variantes	Podemos realizar un mural con los acontecimientos más relevantes		
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. • Utilizar siempre la mascarilla en las entrevistas 		
	Observaciones			
	Evaluación			

RECREAMOS LA HISTORIA			
	Áreas	Igualdad y diversidad/ salud emocional	 Grupo de edad 13 a 16 años
	Duración	un día completo	 Espacio: Aire libre
	Materiales	Telas, papel, colores, maderas. Todo tipo de material.	 Agrupación Individual y grupal
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades creativas - Poner en contacto a la juventud con la historia de nuestra comunidad autónoma y nacional - Dar a conocer las emociones y sentimientos de la juventud en torno a nuestro pasado - Fomentar la creatividad - Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo 	
	Desarrollo de la actividad	<p>Se les pide a los y las participantes que investiguen en la red y busquen acontecimientos históricos importantes de nuestra comunidad autónoma. Tras llegar a un consenso, sobre que acontecimiento interpretar se les pide que trabajen en gran grupo, se repartan personajes y preparen un rol playing.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Una vez finalizado, el monitor/a les pide que cuenten como se han sentido, si han interiorizado el momento histórico representado y si creen que lo recordaron de manera más consciente que si simplemente lo hubieran leído.</p>	
	Variantes	Trabajo en parejas.	
 COVID	Indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Precaución con materiales e ingredientes. - Mantener distancias. 	
	Observaciones		
	Evaluación		














Veó, veó			
	Áreas	Historia	 Grupo edad 13-16
	Duración	Todo el día	 Espacio
	Materiales	Rotuladores, cartulinas, lápices	 Agrupación Grupo en general
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Divertirse aprendiendo • Aumentar los conocimientos sobre el entorno. • Fomentar la curiosidad por nuestra historia 	
	Desarrollo de la actividad	<p>1. Parte</p> <p>El juego de Veó/Veó con edificios y lugares emblemáticos del municipio, cuando se acierte el lugar, la persona que ha iniciado el juego expone lo que conoce del ese lugar, edificio o acontecimientos.,.</p> <p>2.Parte.</p> <p>Se elige un edificio, o lugar emblemático, un momento histórico, Y volvemos a jugar al veó veó. Se trata de recabar información.</p> <p>3.-Redactaremos un texto con toda la información recogida por el grupo. Se trata de redactar la historia.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Reflexionar sobre lo que sabemos de nuestro entorno.</p> <p>Potenciar el trabajo en equipo.</p> <p>Fomentar el conocimiento divirtiéndonos.</p>	
	Variantes	Este juego se puede realizar con momentos históricos, personajes, lugares emblemáticos...	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 	
	Observaciones		
	Evaluación		

VERDADERO O FALSO			
	Áreas	Historia	 Grupo de edad 13 a 16 años
	Duración	1,30 H.	 Espacio: Aire libre
	Materiales	Acceso a la web, papel y bolígrafos	 Agrupación Grupal
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades organizativas y creativas - Poner en contacto a la juventud con la historia de nuestra comunidad - Fomentar la autoestima - Poner en valor Extremadura 	
 actividad	Desarrollo de la	<p>1.- Parte.</p> <p>Se le propone al gran grupo jugar a un verdadero o falso creado por ellos y ellas. Se divide al grupo en dos grupos y se les pide que busquen información sobre la historia de Extremadura, tras recabar información han de desarrollar unas 10 preguntas por grupo que se podrán responder como verdadero o falso.</p> <p>2.-Parte.</p> <p>Se expondrá todo lo verdadero y también lo falso, las leyendas urbanas, los mitos.</p>	
 con el grupo	Para reflexionar	<p>Una vez finalizado, el monitor/a les pide que cuenten por grupos que han aprendido, en qué momento o momentos de la historia se han centrado.</p> <p>Se reflexionará sobre la importancia del conocimiento de los acontecimientos.</p>	
	Variantes	Trabajo en parejas.	
 COVID	Indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Precaución con materiales e ingredientes. - Mantener distancias. 	
	Observaciones		
	Evaluación		

Materiales semana 5

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no
1	Lienzo Grande	1	Sí
2	Temperas	10	Sí
3	Pinceles	10	No
4	Pegamento tubo	5	Sí
5	Rollos Cinta adhesiva	4	Sí
6	Telas	2mx2m	No
7	Cartulinas de colores	10	Sí
8	Papel continuo	1	Si
9	Rotuladores	10	Si
10	Bolígrafos	10	Si
11	Folios	100	Si
12	Cartulinas Blancas	10	Si
13	Lápices colores	10	Si
14			

Actividades alternativas semana 5














Los juglares			
	Áreas	Historia	 Grupo edad 13-16
	Duración	2 H	 Espacio
	Materiales	Móvil, rotuladores, cartulinas, papel continuo	 Agrupación Grupos de 3
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre qué nos pueden aportar nuestros mayores • Aumentar la percepción de mi entorno. • Reconocer los hechos más relevantes de la historia de mi municipio. 	
	Desarrollo de la actividad	<p>En grupos de 3 trabajaremos un modelo de entrevista sobre la historia de nuestro municipio. Una vez elaborada realizamos las entrevistas a los mayores del municipio, podemos grabarlas o escribirlas. Finalmente las exponemos en el grupo contando, como auténticos juglares, la historia más reciente de nuestro municipio.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Reflexionar sobre la importancia de escuchar para aprender.</p> <p>Valorar el conocimiento que nos pueden aportar nuestros mayores.</p> <p>Trabajar en equipo para construir nuestra historia</p>	
	Variantes	Podemos realizar un mural con los acontecimientos más relevantes	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. • Utilizar siempre la mascarilla en las entrevistas 	
	Observaciones		
	Evaluación		

Semana 6: Personalidades.









Semana 6: PERSONALIDADES		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Bienvenida y pregunta ¿Qué personalidades contemporáneas conoces de tu comarca?	Bienvenida MUJERES EN LA HISTORIA Parte 1 Juego de personalidades	Bienvenida MI DANZA POPULAR Juego de activación con danza popular	Bienvenida BALÓN PRISIONERO Juego Deportivo con pelota.	Bienvenida PASAR EL RÍO Juego de creatividad.
10:00 – 12:00	Actividad 1	ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA	MUJERES EN LA HISTORIA Parte 2	Voluntariado: EL HÉROE/ LA HEROÍNA LOCAL Parte 1	ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA	EL CUENTO DE LA ESCALERA Parte 1 Investigamos
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	CONOCE TU CIUDADANÍA Búsqueda de información sobre personajes extremeños	MUJERES EN LA HISTORIA Parte 3	Voluntariado: EL HÉROE/ LA HEROÍNA LOCAL Parte 2	EL ESPÍA SIDERAL Parte 1	EL CUENTO DE LA ESCALERA Parte 2 Escribimos.






13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	JUEGO DE AGUA	Feedback: ¿conocías a las mujeres de nuestra historia? Reflexiona de la importancia del papel de la mujer en la Historia	Voluntariado: EL HÉROE/ LA HEROÍNA LOCAL Parte 2	EL ESPIA SIDERAL Parte 2	EL CUENTO DE LA ESCALERA. Parte 3 Montamos nuestra
----------------------	---	---------------	--	---	-----------------------------	--






Actividades semana 6








Balón prisionero			
	Áreas	Personalidades	 Grupo de 13-16
	Duración	50'	 Espacio: Abierto
	Materiales		 Agrupación Grupo total
	Objetivos	<p>Activar al grupo. Divertirse en grupo. fomentar la agilidad de movimientos.</p>	
	Desarrollo de la actividad	<p>Se divide el grupo en 2. Cada equipo contará con un lanzador que se situará fuera del campo. Si el que lanza, da a uno/a de los componentes del equipo rival, este quedará eliminado. Si por el contrario la coge tendrá una vida y podrá lanzar a uno de sus contrincantes para tratar de excluirle del juego.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>La importancia del movimiento para reactivarnos. La necesidad del ejercicio físico en nuestros tiempos de ocio</p>	
	Variantes	Cualquier juego de pelota para iniciar la jornada.	
	Indicaciones COVID		
	Observaciones	Mantener la higiene de manos.	
	Evaluación		

Voluntariado: EL HÉROE/ LA HEROÍNA LOCAL


	Áreas	Personalidades		Grupo edad	13-16
	Duración	3H		Espacio	Diferentes espacios de la localidad
	Materiales	¡Solamente las ganas!		Agrupación	Grupos en general
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre personalidades de la localidad, personas célebres, históricas, o no tan célebres de la historia más reciente, • Valor de las acciones y el trabajo a nivel local. • Valor del trabajo que se perpetúa en la historia local o de mayor alcance. • La importancia del voluntariado y del trabajo para la sociedad. • El poder del trabajo en equipo. 			
	Desarrollo de la actividad	<p>Esta actividad se ofrece con diversas opciones, siempre vinculando personalidades locales con el trabajo desempeñado para la localidad y las tareas de voluntariado.</p> <p>1 parte (½ hora):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación de los personajes más interesantes de la historia local, breve historia y contextualización, y exponer qué aportaron estas personalidades a la localidad. Ver si existe alguna entidad o fundación que continúe su trabajo tras su desaparición y que haga que esta personalidad siga viva en la memoria y en sus objetivos. (Este trabajo puede hacerlo el/la monitora como preparación previa a modo de introducción o lo puede plantear al grupo como trabajo de investigación, dependiendo del material/personajes/entidades que se pueda encontrar en la localidad). - Se investigarán las entidades que hay en la localidad donde se puedan realizar labores de voluntariado (puede ayudar la Plataforma del voluntariado de Extremadura y ver si en la localidad hay alguna sede. Se investigará qué personaje local está detrás de la implantación de la sede en la localidad. - También podemos ver la posibilidad de interactuar con 			














		<p>residencias de mayores de la localidad (si las condiciones sanitarias lo permiten), en esta primera parte, en búsqueda de rescatar de la memoria local, aquellas personas que los mayores recuerden que más han aportado, con su trabajo, al pueblo/localidad.</p> <p>2ª Parte (1 hora): Voluntariado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se buscará/ofrecerá el trabajo del grupo en alguna tarea de voluntariado en algún trabajo para la localidad. El/la monitora deberá realizar un trabajo previo de contacto con la entidad para buscar y ofrecer a la entidad 1 hora de trabajo voluntario del grupo en alguna tarea en la que puedan ayudar, bien en alguna entidad benéfica, en alguna residencia con acompañamiento de mayores, ofreciéndoles actividades compartidas (siempre que la situación sanitaria lo permita), bien en el ayuntamiento realizando trabajo de equipo para un fin social.
	Para reflexionar con el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - La importancia del trabajo para la sociedad más cercana. - La importancia de aportar a la sociedad para perdurar en el tiempo y en la memoria colectiva. - El poder del trabajo en equipo.
	Variantes	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales.
	Observaciones	
	Evaluación	

El espía sideral					
	Áreas	Historia		Grupo	13-16
			edad		
	Duración	3H		Espacio	
	Materiales	Rotuladores, lápices,	cartulinas,		Agrupación
					Individual/ en grupos pequeños














	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre personalidades • Convertirnos en historiadores de nuestra región • Dar a conocer la biografía de nuestras personalidades. • Desarrollar el espíritu artístico de cada uno.
	Desarrollo de la actividad	<p>1.- parte.</p> <p>Cada miembro del grupo, o por pareja, se convierten en espías siderales que buscan información sobre las personalidades de nuestra comunidad. Los espías elaborarán un informe de cada personalidad, sobre su cultura, momento histórico, forma de vida...</p> <p>2.-parte se elabora un retrato robot, puede ser en forma de comic, de la personalidad que hemos investigado, se puede recrear una pequeña historieta.</p> <p>3.-Se expone al grupo en general, se muestra todo lo investigado por los espías.</p>
	Para reflexionar con el grupo	<p>La capacidad de trabajo en grupo y lo divertido que puede ser la investigación.</p>
	Variantes	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales.
	Observaciones	
	Evaluación	














“El ministerio del tiempo”














	Áreas	Personalidades	 Grupo edad	13-16
	Duración	1 .30	 Espacio	
	Materiales	Rotuladores, cartulinas, lápices,	 Agrupación	Grupos pequeños
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre personalidades • Desarrollar la capacidad de transformación • Fomentar el trabajo creativo 		
	Desarrollo de la actividad	<p>1.-Parte</p> <p>Cada grupo tiene que elegir a una persona histórica de nuestra región, pueden ser escritores, cantantes, conquistadores, ... y a través del ministerio del tiempo los trasladamos a nuestro siglo.</p> <p>2.-Parte Debemos dibujarlos en la actualidad, con sus nuevos ropajes, viviendas, profesiones. podemos hacerlo a la inversa, una personalidad de la actualidad la cambiamos de siglo.</p>		
	Para reflexionar con el grupo	La capacidad de trabajo en grupo y lo divertido que puede ser el crear y aprender.		
	Variantes			
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. 		
	Observaciones			
	Evaluación			

Pasar el río			
	Áreas	Personalidades	 Grupo de edad. 13-16
	Duración	50'	 Espacio: Abierto
	Materiales	Folios o cartulinas	 Agrupación Individual/ grupos de 2
	Objetivos	Activar al grupo Divertirse en grupo fomentar la creatividad Agudizar el ingenio	
	Desarrollo de la actividad	Tenemos que cruzar un río, que no tiene puente, y solo disponemos de una cartulina grande o un folio., dependiendo que lo hagamos por pareja o de manera individual. Es juego es libre para ver cómo lo resuelve cada uno.	
	Para reflexionar con el grupo	La importancia del trabajo en equipo. Lo que puedo aprender del otro/a.	
	Variantes		
	Indicaciones COVID		
	Observaciones	Mantener las distancias recomendadas.	
	Evaluación		

MUJERES EN LA HISTORIA

	Áreas	Historia		Grupo edad	13-16
	Duración	Toda la mañana		Espacio	
	Materiales	Rotuladores, cartulinas, lápices.		Agrupación	Grupo de 4 personas
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir las biografías femeninas. • Aumentar los conocimientos sobre mujeres históricas. • Trabajar la igualdad de género en la historia. 			
	Desarrollo de la actividad	<p>1.- parte. El monitor/a lanza una pregunta, qué personajes históricos de tu comunidad conoces?, por cada personaje masculino que se nombre hay que buscar una mujer histórica (literatura, arte, política.)</p> <p>2.- parte. En grupo de 3/ personas elegimos un personaje masculino y otro femenino., e investigamos sobre ellos.</p> <p>3.-parte. Cada grupo dibujará, escribirá o representará algo de los 2 personajes históricos que han elegido, contando toda la información que se ha recabado de esas personalidades. Los murales se expondrán en una zona común y alguien de cada grupo expondrá la información recogida.</p>			
	Para reflexionar con el grupo	<p>La importancia de trabajar en equipo.</p> <p>La necesidad de hablar sobre las personalidades femeninas.</p> <p>Aumentar nuestros conocimientos, puede ser divertido</p>			
	Variantes				
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 			
	Observaciones				
	Evaluación				














Conoce tu ciudadanía			
	Áreas	Personalidades	 Grupo de edad 13 a 16 años
	Duración	1H	 Espacio: Aire libre
	Materiales	Acceso a la web, papel y bolígrafos	 Agrupación grupal
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las capacidades creativas - Poner en contacto a la juventud con personalidades contemporáneas de nuestra comunidad autónoma -- Fomentar la igualdad - Poner en valor las capacidades individuales y colectivas al mismo tiempo 	
	Desarrollo de la actividad	Se les propone que busquen personalidades contemporáneas extremeñas a partir del S XX, y que busquen y recaben información de las mismas por grupos. Tras esta parte, cada grupo debe interpretar dicha personalidad de manera creativa y exponerlo al gran grupo	
	Para reflexionar con el grupo	Una vez finalizado, el monitor/a pide a los y las participantes que reflexionen sobre la importancia de las personas sobre las que han trabajado	
	Variantes	Trabajo en parejas	
	COVID	<ul style="list-style-type: none"> - Precaución con materiales e ingredientes - Mantener distancias 	
	Observaciones		
	Evaluación		

Mi Danza popular			
	Áreas	Personalidades	 Grupo de edad 13/16
	Duración	1h	 Espacio Libre
	Materiales		 Agrupación
	Objetivos	Conocer mi cultura popular, Activar al grupo a través de canciones. Fomentar la creación artística en grupo	
	Desarrollo de la actividad	Se le lanza al grupo la pregunta, ¿qué danza popular conoces? El grupo elige una de ellas, seguramente haya unanimidad en la selección de la danza popular. Se trabaja la música y a danza en todo el grupo Culmina la actividad bailando el tema elegido.	
	Para reflexionar con el grupo	Lo divertido que puede ser el trabajo en equipo. Las posibilidades que nos da el conocimiento popular.	
	Variantes	Se puede hacer con danzas, cuentos, leyendas populares.	
	Indicaciones COVID		
	Observaciones		
	Evaluación		

Materiales semana 6

N °	Material	Cantidad	Fungible o no
1	Cartulinas blancas	30	Sí
2	Rotuladores	10	Sí
3	Lápices	10	Si
4	folios	100	Sí
5	Bolígrafos	10	Sí
6	Telas	2mx2m	No
7	Cartulinas de colores	10	Sí
8	Papel continuo	2	Si

Actividades alternativas semana 6








Buscando en la historia	
 Áreas	Personalidades  Grupo de edad. 13-16
 Duración 50'	 Espacio: Abierto
 Materiales	 Agrupación Grupo de 4
 Objetivos	<p>Buscar información en grupo.</p> <p>Descubrir los olvidados de la historia.</p> <p>Trabajar la igualdad de género.</p>
 Desarrollo de la actividad	<p>Empezamos en el grupo en general preguntando a que personajes históricos de nuestros municipio o comunidad conocemos. Dividimos el grupo en subgrupo de 4 personas y elegimos, cada grupo a 2 personajes históricos, un hombre y una mujer.</p>
 Para reflexionar con el grupo	<p>Reflexionar sobre el papel de la mujer en la historia.</p> <p>Desigualdad entre hombre y mujeres en la historia escrita.</p> <p>Necesidad de conocer a nuestras mujeres históricas.</p>
 Variantes	
 Indicaciones	
 COVID Observaciones	Mantener la higiene de manos
 Evaluación	




Semana 7: Patrimonio

Semana7: PATRIMONIO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	Dinámica “El folio”	Calentamiento previo al ejercicio físico a través de juegos	VISITA CULTURAL POR EL PATRIMONIO DE TU CIUDAD	Calentamiento previo al ejercicio físico a través de juegos	Bienvenida y presentación de la actividad ¿Conoces el patrimonio de tu ciudad? ¿Qué historias tradicionales o de misterio se cuenta del mismo?
10:00 – 12:00	Actividad 1	AQUEL VERANO DE 2020 (1ª parte)	ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA	Realidad virtual MI PATRIMONIO EN 3D (1ª PARTE: Elaboración de gafas 3D)	ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA	INVESTIGADORES DE LA HISTORIA “1ª parte: Trabajo de investigación
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	AQUEL VERANO DE 2020 (2ª parte)	Juegos populares	MI PATRIMONIO EN 3D (2ª Parte: vemos en realidad virtual el patrimonio extremeño)	DINÁMICA “La máquina”	INVESTIGADORES DE LA HISTORIA 2ª Parte: Exposición del trabajo al grupo.
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Juegos de mesa Guía juega y crece	Juego de la silla	Feedbak final ¿Imaginabas poder ver el patrimonio, ciudades y monumentos de Extremadura desde tu casa?	Juegos de Agua	Juegos de Mesa Hombres lobo de castonegro (Guía juega y crece)










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


Actividades semana 7














Aquel verano del 2020			
 Áreas	Patrimonio	 Grupo edad	13 a 16 años
 Duración	3 HORAS	 Espacio	Aire libre
 Materiales	Pintura de spray para grafiti mascarillas, guantes, ropa vieja.	 Agrupación	o Grup
 Objetivos	<p>Fomentar la integración artística en zonas rurales. Romper con la visión anticuada de los pueblos a la vez de introducir en ellos el grafiti mural como expresión artística logrando la participación activa de los y las jóvenes. Fomentar el turismo. Fomentar el talento local y dar visibilidad a los jóvenes creadores. Reivindicar el mundo rural como escenario artístico. Dotar a los/as jóvenes de nuevos conocimientos y experiencias.</p>		
Desarrollo de la actividad	<p>En esta actividad se realizará un mural de arte urbano, con la intención de integrar este tipo de disciplina artística en zonas rurales.</p> <p>Con una propuesta muralística en la que se engloban distintas técnicas vinculadas principalmente al grafiti-mural y al arte urbano. A través de metodologías formativas y las indicaciones de una persona cualificada.</p> <p>Trataran de dar vida a las paredes y muros de la localidad en cuestión, arreglando fachada, dándole vida al pueblo.</p> <p>La temática reflejará motivos relacionados con el entorno y el mundo rural.</p> <p>Los/as jóvenes serán protagonistas de principio a fin en el proceso, gestionarán tanto los trámites para el desarrollo de este, ayudándoles a tener una primera toma de contacto con la administración, ayuntamiento, casa de la cultura... Así como la parte más creativa.</p>		

 Para reflexionar con el grupo	Importancia de nuestro entorno rural.
Variantes	
Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales y mantener las distancias.
 Observaciones	Sería necesario contratar a una persona cualificada para impartir el taller.
 Evaluación	









Investigadores de la Historia

	Áreas	PATRIMONIO/HISTORIA Habilidades de comunicación	 Grupo edad	13-16
	Duración	3 horas	 E espacio	Aire libre y punto de encuentro
	Materiales	Folios, grabadora (móvil), bolígrafos.	 Agrupación	Por equipos.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de comunicación y grabación • Manejar habilidades sociales y trabajo en equipo • Saber utilizar el lenguaje no verbal y una narrativa creativa 		
	Desarrollo de la actividad	<p>El grupo se dividirá para formar equipos de 4 participantes- investigadores</p> <p>Una vez tengan el material y conozcan su utilización, se pondrán manos a la obra.</p> <p>Deberán realizar un trabajo de investigación sobre edificios o patrimonio de esa localidad, por ejemplo ¿quién hizo el edificio? ¿Cuándo se construyó o año del hallazgo? ¿Qué cuenta la historia de generación en generación del mismo? un abanico de preguntas para completar el trabajo de investigación, con imágenes, relatos, etc...</p> <p>En la segunda parte de la actividad, los participantes tendrán que exponer su trabajo a los demás grupos.</p>		
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Te han sorprendido las respuestas y contenido que has conseguido en la investigación?</p>		

	Variantes	A considerar durante el desarrollo.
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none">• Precaución en el traspaso de materiales.• Utilización de mascarillas y medidas de seguridad.• Mantener la distancia.

Juega y Crece			
	Áreas	CULTURA H. Emprendedoras, Desarrollo de habilidades y competencias a través del juego	 Grupo edad 13-16
	Duración	5 horas	 Espacio Al aire libre
	Materiales	Mesas, sillas, juegos de mesa (mirar guía juega y crece)	 Agrupación Individual
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable. • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables. 	
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades y competencias.</p> <p>El monitor se convertirá en facilitador de los diferentes juegos de mesa a través del recurso de la guía “Juega y Crece”</p> <p>https://aprenderesunaactitud.es/recursos/</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?</p> <p>¿Se ha demostrado compañerismo?</p> <p>¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?</p> <p>Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia.</p>	
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia, uso de mascarillas. • Medidas de higiene. 	
	Observaciones		
	Evaluación		

Juegos de agua

	Áreas	Juego, creatividad, ocio, diversión.		Grupo edad	13-16
	Duración	1 hora		Espacio	Al aire libre
	Materiales	Sillas, globos de agua, punto de agua, fairy, lona plástico (20 metros), manguera, cubos, esponjas, tizas, vasos...		Agrupación	En grupo
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables 			
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de agua es una actividad de ocio, diversión, dónde los participantes podrán realizar ocio saludable y desarrollar estrategias de juego, competencias y habilidades.</p> <p>Aquí podrás ver diferentes alternativas de juegos de agua:</p> <p>1: Pásame la esponja: La actividad consiste en hacer dos equipos, cada equipo tiene que coger agua con una esponja de una cuba y trasportar el agua a través de la esponja a otro cubo, cada participante saldrá por relevos, granará el equipo que más agua tenga en el cubo final.</p> <p>2. Romper globos sin manos Las reglas son muy simples: el juego consiste en romper los globos de agua sin manos. ¡Mojarse será súper divertido!</p> <p>3. Lanzamiento de globo de agua Los Jóvenes se colocan en dos filas, unos frente a otros. Al principio las filas están separadas solo por algunos pasos. El juego consiste en lanzar globos de agua entre compañeros de una fila a</p>			

otra sin que se caiga. A medida que el juego avance irás haciendo que cada fila retroceda un paso para complicar la recepción del globo. Gana la última pareja que quede seca.

4. Pisar el globo

Un juego que es muy divertido y que se realiza con muchos participantes. A cada jugador se le ata un globo con agua a la altura del tobillo y tiene que intentar pisar los globos de sus compañeros. Pero cuidado, si pisan y rompen el suyo, estará automáticamente descalificado.

5. Carrera de balón de agua espalda con espalda

Los jóvenes se ponen en pareja y sostienen un globo de agua entre sus espaldas. Se marca una línea de meta y tienen que correr hacia ella sin que el globo estalle. Si se les cae o si se les rompe, deben volver a la línea de inicio para recuperar otro globo.

6. Patata caliente de globo de agua

Se juega como a la patata caliente normal, pero quien tenga el globo cuando termine la canción debe aplastarlo sobre su cabeza.

7. La piñata de los globos de agua

La piñata es todo un clásico. Es un juego sin ganadores ni perdedores en el que el premio es refrescarse. Cuelga varios globos llenos de agua en una cuerda que no esté demasiado alta. Luego, serán los participantes quienes tendrán que intentar romper los globos con un palo. Eso sí, hay que prestar atención y tener cuidado para que nadie se lleve un palo.

9. Stop

El juego comienza haciendo un corro con los jóvenes. Uno de ellos se pone en el centro y lanza un globo de agua al cielo nombrando a uno de los jugadores que está en el círculo. Este tendrá que reaccionar rápido, correr e intentar coger el globo al vuelo. Si logra cazarlo tendrá que gritar stop. El resto de jugadores, que

habrán huido, tienen que parar donde estén. El/la joven que tiene el globo tendrá la oportunidad de elegir a uno de ellos y lanzar la bomba de agua para intentar mojarle. A continuación, será el jugador cazado el que tendrá que ponerse en el medio.

10. Guerra de globos de agua

Hacemos dos equipos y llenamos un montón de globos con agua. Ganará el equipo que menos mojado llegue al final.

11. Túnel de agua

Vamos a elegir a nuestra víctima. Será un/una joven que se encargue de pasar por el túnel hecho por todos sus amigos (cada uno con dos globos de agua en las manos). El juego consiste en intentar pasar por el túnel sin mojarse ni lo más mínimo.

12: tobogán de agua: Pondremos una lona de plástico con fairy y agua con una manguera constante, en una zona con pendiente, consiste en deslizarse por el tobogán de agua.



Para reflexionar con el grupo

Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.

¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?

¿Se ha demostrado compañerismo?

¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?

Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia













Variantes
Indicaciones COVID








A considerar durante el desarrollo.














- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia, uso de mascarillas.
- Medidas de higiene.
- Material individual y de un solo uso.

























Observaciones
Evaluación

La máquina			
Áreas	Creatividad H. emprendimiento	 Grupo edad	13-16
 Duración	1h'	 Espacio	Aire libre
Materiales	Bolígrafos, y folios	 Agrupación	Individu al
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad • Desarrollar la imaginación. • Potenciar la búsqueda de información • Desarrollar el espíritu emprendedor. 		
 Desarrollo de la actividad	<p>Se le da a cada participante un folio y se le pide que dibujen una máquina que no exista y que nos pueda solucionar algún problema cotidiano. Se les pide que cada uno exponga su trabajo y se lo explique a los otros. Cuando se haya terminado esta fase, se le pasará el folio al compañero de la derecha y se vuelve a pedir a cada uno ue mejore la máquina de su compañero, y de nuevo se les pide que expongan cada uno la máquina mejorada.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Capacidad de emprendimiento de cada uno. Trabajo en equipo mejora siempre los resultados. Todo lo que imaginamos se puede crear.</p>		
 Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

MI PATRIMONIO EN 3D			
Áreas	PATRIMONIO	 Grupo edad	13-16
Duración	3 horas	 Espacio	Aire libre y punto de encuentro
Materiales	CAJAS PARA GAFAS 3 D, VELCRO, LENTES 3D. Ver ficha de Creación de gafas 3D	 Agrupación	Por equipos.
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el patrimonio extremeño en realidad virtual • Desarrollar habilidades de artes plásticas • Conocer nuevas formas de visitar zonas sin necesidad de salir de casa 		
Desarrollo de la actividad	<p>1ª parte: Elaboración de gafas en 3D</p> <p>2ª parte: Conocer diferentes monumentos y patrimonio extremeño a través de las gafas de realidad virtual, recorrerlos y conocer su historia.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido conociendo diferentes monumentos y ciudades a través de unas gafas?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has conocido alguna curiosidad sobre Extremadura que desconocías?</p>		
Variantes	A considerar durante el desarrollo.		
Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. 		
 Observaciones			
 Evaluación			

El folio			
	Áreas	Creatividad	 Grupo 13/16 de edad
	Duración	4  Espaci 5' o:	Aula/ espacio abierto
	Materiales	Un folio en blanco	 Agrupación
	Objetivos	Fomentar la creatividad Romper con la realidad Trabajar la imaginación.	
 actividad	Desarrollo de la	Se sitúan todos en un círculo, y se coge un folio en blanco, y el monitor pregunta, qué es esto, todos contestan un folio, y el monitor lo enrolla y dice, no no es un folio es un prismático, y se lo pasa al de al lado, y le pregunta, qué más puede ser. No hay normas, todo vale, excepto repetir. Se dan 2 vueltas con el folio para que los participantes puedan desarrollar la imaginación.	
 con el grupo	Para reflexionar	Todo puede cambiar depende de la forma que nosotros le demos. Flexibilidad y aceptación sobre las opiniones de los otros.	
	Variantes	Se puede hacer con una botella vacía.	
	Indicaciones COVID	Cuidado al pasar el folio o la botella	
	Observaciones		
	Evaluación		













Recuperación de juegos populares			
	Áreas	Fiesta y tradiciones	 Grupo edad 13 a 16 años
	Duración	De 9 a 14:00 h	 Espacio Aula, aire libre
	Materiales	Dependiendo el juego	 Agrupación Grupo
	Objetivos	<p>Fomentar la cultura de los pueblos extremeño y dar a conocer su riqueza cultural entre los/as jóvenes.</p> <p>Fomentar la creatividad.</p> <p>Desarrollar habilidades físicas.</p> <p>Fomentar la socialización.</p> <p>Desarrollar y potenciar habilidades en jóvenes.</p> <p>Crear lazos entre los/as jóvenes, adultos y los más pequeños.</p> <p>Fomentar la importancia de la tradición y su durabilidad.</p>	
 Desarrollo de la actividad	de la	<p>La actividad consistirá en la recuperación de los juegos tradicionales de cada localidad. Ejemplo: la cuerda, perinola, chapas, pico zorro o zahina...</p> <p>Para ello, los/as jóvenes tendrán que hacer un estudio de investigación previo, ayudándose de sus mayores (abuelos, padres, tío etc) para más tarde poner en común toda la información y seleccionar aquellos juegos populares que representan a la localidad. Se podrán adaptar mediante nombres nuevos o materiales actuales etc y así fomentar su atractivo en los más pequeños.</p> <p>Finalmente, los/as jóvenes pondrán en marcha estos juegos populares con los más pequeños, fomentando así la recuperación de las tradiciones.</p>	
 Para reflexionar con el grupo	reflexionar	Importancia de la tradición y costumbres de nuestra localidad.	
	Variantes		
 COVID	Indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> Precaución en el traspaso de materiales y mantener las distancias. 	
	Observaciones		

TAZA	
	Áreas Dinámica grupal, Emprendimiento
	Duración 45'
	Materiales Bolígrafo y folios
	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la agilidad mental • Potenciar la DUDA entre los participantes • Desarrollar la imaginación • Potenciar la creatividad
	Desarrollo de la actividad <p>Cada alumno tendrá un folio y un boli. El monitor dice, este juego lo gana el que mayor número de palabras escriba después de que yo diga una palabra, y la palabra es "TAZA". En ese momento todos preguntarán, ¿tiene que estar relacionada con Taza?, se puede repetir? Pero el monitor no dirá nada, solo que la palabra es TAZA.</p> <p>Esta se hará durante 1 min. Pasado ese tiempo cada uno contará las palabras que tiene y se hace un recuento de cuantos tienen 10, 15, 20 o más de 20. Se les explica que podáis haber repetido taza tantas veces como hubieran querido, y haber ganado.</p>
	Para reflexionar con el grupo
	Variantes
	Indicaciones COVID <ul style="list-style-type: none"> • Mantener la distancia.
	Observaciones
	Evaluación

Materiales semana 7

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no
1	Folios blancos	150	sí
2	Bolígrafos azules	15	sí
3	Paquetes Rotuladores de 10 colores	4	sí
4	Cartulinas de colores grandes	30	sí
5	Brújulas	2	no
6	Cartulinas blancas grandes	20	sí
7	Pegamento tubo	10	sí
8	Pistola de silicona	4	no
9	Silicona para pistola caliente	40	sí
10	Rollos Cinta adhesiva	4	sí
11	Juegos guía de juega y Crece	6	sí
12	Cartón o cajas de cartón	15	si
13	Lentes 3D	20	sí
14	velcro		sí
15	Botes Spray grafiti	20	sí
16	Mascarillas	10	sí
17	guantes	30	sí
18	Globos de agua	300	si
19	Tizas colores	20	si
20	Cintas de colores	10	no
21	Tijeras	10	no
22	Lona de plástico	10 metros	no
23	cubas	10	no
24	Lazos o pañuelos de colores	20	si
25	fairy	5 botes	si
26	Juegos tradicionales	5	no
27	Vasos de plásticos o biodegradables	40	si
28	Papel celofán rojo y azul	20	si

Actividades alternativas semana 7

VISITA CULTURAL POR EL PATRIMONIO DE TU CIUDAD			
	Áreas	PATRIMONIO, HISTORIA	 Grupo edad 13-16
	Duración	3 horas	Aire libre y punto de encuentro
	Materiales	Programar la visita, mapa de la localidad con los monumentos a recorrer.	 Agrupación Individual
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el patrimonio de tu ciudad • Exponer lo aprendido en pequeño grupo • Aprender de la experiencia 	
	Desarrollo de la actividad	<p>Esta actividad consiste en conocer a través de visitas guiadas el patrimonio de tu localidad. Para ello, con anterioridad se programará las visitas y conoceremos el lugar y su historia.</p> <p>La segunda parte de la actividad consiste en exponer a otros grupos lo aprendido en la visita, curiosidades, anécdotas, historias.</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Has conocido alguna curiosidad sobre tu ciudad que desconocías?</p>	
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia. • Uso de mascarilla 	
	Observaciones		
	Evaluación		





Semana 8: Igualdad y otras actividades.

Semana 6: IGUALDAD Y otras actividades		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 10:00	Recepción de participantes. Momento ludoteca.	DINÁMICA “La escalera	Calentamiento previo al ejercicio físico a través de juegos	” BIENVENIDA y presentación de la actividad con la pregunta ¿Qué haces en tu casa?	Calentamiento (calentamiento previo al ejercicio físico para evitar lesiones)	Bienvenida y presentación de la actividad con la pregunta ¿Qué conoces de mí?
10:00 – 12:00	Actividad 1	PALOS CHINOS Y CIRCO (1ª PARTE)	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	¡ADIVINA QUÉ! Identificación tareas domésticas	ACTIVIDAD FÍSICO DEPORTIVA	Trabajamos diferentes aspectos de salud mental en juventud
12:00 – 12:30	Descanso / Merienda.					
12:30 – 13:30	Actividad 2	PALOS CHINOS Y CIRCO (2ª PARTE)	Juegos de Mesa Guía juega y Crece	¡ADIVINA QUÉ! 2 Trabajar la expresión corporal a través de la mímica.	Juegos de Agua	Propuesta de acciones positivas de salud mental por parte de los participantes siguiendo un decálogo básico
13:30 – 14:00	Momento ludoteca. Despedida participantes.	Exhibición de malabares	Juegos de Agua	Feedback ¿Cómo nos hemos sentido?	Juego del pañuelo	Feedback ¿Cómo nos hemos sentido? ¿algo que empezar a hacer a partir de

						ahora?
--	--	--	--	--	--	--------

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

Actividades semana 8

¡ADIVINA QUÉ!			
Áreas	Igualdad y diversidad	Grupo de edad	13-16
 Duración	3 horas	 Espacio:	Al aire libre
Materiales	Ninguno	Agrupación	Individual o en grupo
 Objetivos	Interiorizar las actividades necesarias para la realización de tareas domésticas. Trabajar la expresión corporal a través de la mímica.		
Desarrollo de la actividad	<p>Se dividen los participantes en grupos. Cada grupo queda encargado de enseñar a los otros cuales los pasos necesarios para realizar las tareas domésticas. Por ejemplo: cuidar de la ropa:</p> <p>Hay que hacer todos los pasos: buscar la ropa al cesto de la ropa sucia, separarla, ponerla en la máquina, poner los detergentes, sacarla la ropa, colgarla, plancharla, doblarla, guardarla).</p> <p>Otros ejemplos: preparar una comida para la familia, limpiar el baño, etc.</p> <p>Cada grupo tiene 30 minutos para preparar su presentación a los demás, considerando 3 reglas para la presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No pueden hablar. - No pueden saltar ningún paso. - Todos los elementos tienen de participar en la presentación. Cada grupo hace su presentación a través de la mímica y los restantes tienen de estar atentos para ver si se saltan algún paso y tienen de adivinar que querían mostrar. <p>Después que todos los grupos hacen su presentación se debate.</p>		
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿Fue fácil o difícil preparar la mímica?</p> <p>¿Las tareas domésticas son más fáciles o más difíciles de lo que parecen?</p> <p>¿Ya han realizado algunas de aquellas tareas? ¿En vuestra casa quien las realiza habitualmente?</p>		
Variantes			
Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener la distancia. 		



Observaciones














Las tareas domésticas son compuestas por muchos actos, muchas veces invisibles. No se tienen en cuenta cuando están hechas, pero si no se realizan eso es inmediatamente puesto en evidencia.

Durante muchos y muchos años no fueron valorizadas por ser realizadas por mujeres y no se les reconoce la grande carga que a ellas está asociada








Las mujeres realizan 5 veces más las tareas domésticas que los hombres. Si por un lado es verdad que los hombres todavía se resisten mucho a asumir sus responsabilidades con las tareas domésticas de una forma equitativa, también las mujeres tienen a veces dificultades en dejar a los hombres realizar las tareas domésticas a su forma, y no de la forma que ellas consideran que debe de ser realizada. Tienen dificultad en aceptar los tiempos diferentes a los suyos.



Evaluación

Juega y Crece			
	Áreas	CULTURA H. Emprendedoras, Desarrollo de habilidades y competencias a través del juego	 Grupo edad 13-16
	Duración	5 horas	 Espacio Al aire libre
	Materiales	Mesas, sillas, juegos de mesa (mirar guía juega y crece)	 Agrupación Individual
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables. 	
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades y competencias.</p> <p>El monitor se convertirá en facilitador de los diferentes juegos de mesa a través del recurso de la guía “Juega y Crece”</p> <p>https://aprenderesunaactitud.es/recursos/</p>	
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?</p> <p>¿Se ha demostrado compañerismo?</p> <p>¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?</p> <p>Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia</p>	
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.	
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia, uso de mascarillas. • Medidas de higiene. 	
	Observaciones		
	Evaluación		






¿QUE CONOCES DE MÍ?

 Áreas	IGUALDAD Y VALORES	 Grupo edad	13-16
 Duración	5 horas	 Espacio	Al aire libre o en aula
 Materiales	Participantes en círculo	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes • fomentar el autoconocimiento y cuidado psicosocial 		









Desarrollo de la actividad

Se comienza con la pregunta ¿Qué conoces de mí? Cada participante nos hablara de un o una compañera, siempre con respeto y desde aspectos positivos. Hay que ir introduciendo el tema de salud mental y casuísticas sociales o personales.

- 1.Salud mental es: bienestar físico emocional y social
- 2.Cuida tu mente: cuidar y cultivar la salud mental es una tarea de todos días.
- 3.Es normal: sentir miedo, ansiedad, preocupación, ánimo bajo...
- 4.Escúchate: escuchar tus emociones te ayuda a adaptarte a tu entorno y organizar tu vida
- 5.Sumas+: añade lo que te beneficia
- 6.Vida sana: ejercicio físico regular y pautas saludables de sueño y alimentación.
- 7.Drogas: desencadenante de problemas de salud mental.
- 8.No estás solo/a: si estas en un momento crítico busca ayuda.
- 9.Stop estigmatización: todos y todas podemos tener un problema de salud mental. La estigmatización hace daño.
- 10.Empatiza: escucha a quien lo necesita, empatiza acompaña y entiende.

 Para reflexionar con el grupo	<p>¿nos conocemos en profundidad? ¿Qué podemos hacer para desarrollar actitudes que favorezcan nuestra salud mental? ¿crees importante esta temática dentro de aulas, grupo de iguales?</p>
 Variantes	<p>A considerar durante el desarrollo.</p>
 Indicaciones COVID	
 Observaciones	
 Evaluación	

Juegos de agua”

	Áreas	Juego, creatividad, ocio, diversión.	 edad	Grupo	13-16
	Duración	1 hora	 Espacio	Al aire libre	
	Materiales	Sillas, globos de agua, punto de agua, fairy, lona plástica (20 metros), manguera, cubos, esponjas, tizas, vasos...	 Agrupación	En grupo	
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y/o mejorar competencias y habilidades • Reforzar valores y actitudes en el juego limpio • Utilizar el juego como alternativa de ocio saludable • Divertir, emocionar y proporcionar un ambiente en el que los participantes puedan conseguir hazañas memorables 			
	Desarrollo de la actividad	<p>El juego de agua es una actividad de ocio, diversión, dónde los participantes podrán realizar ocio saludable y desarrollar estrategias de juego, competencias y habilidades.</p> <p>Aquí podrás ver diferentes alternativas de juegos de agua:</p> <p>1: Pásame la esponja: La actividad consiste en hacer dos equipos, cada equipo tiene que coger agua con una esponja de una cuba y trasportar el agua a través de la esponja a otro cubo, cada participante saldrá por relevos, granará el equipo que más agua tenga en el cubo final.</p> <p>2. Romper globos sin manos Las reglas son muy simples: el juego consiste en romper los globos de agua sin manos. ¡Mojarse será súper divertido!</p> <p>3. Lanzamiento de globo de agua Los Jóvenes se colocan en dos filas, unos frente a otros. Al principio las filas están separadas solo por algunos pasos. El juego consiste en lanzar globos de agua entre compañeros de una fila a otra sin que se caiga. A medida que el juego avance irás haciendo que cada fila retroceda un paso para complicar la recepción del globo. Gana la última pareja que quede seca.</p>			

4. Pisar el globo

Un juego que es muy divertido y que se realiza con muchos participantes. A cada jugador se le ata un globo con agua a la altura del tobillo y tiene que intentar pisar los globos de sus compañeros. Pero cuidado, si pisan y rompen el suyo, estará automáticamente descalificado.

5. Carrera de balón de agua espalda con espalda

Los jóvenes se ponen en pareja y sostienen un globo de agua entre sus espaldas. Se marca una línea de meta y tienen que correr hacia ella sin que el globo estalle. Si se les cae o si se les rompe, deben volver a la línea de inicio para recuperar otro globo.

6. Patata caliente de globo de agua

Se juega como a la patata caliente normal, pero quien tenga el globo cuando termine la canción debe aplastarlo sobre su cabeza.

7. La piñata de los globos de agua

La piñata es todo un clásico. Es un juego sin ganadores ni perdedores en el que el premio es refrescarse. Cuelga varios globos llenos de agua en una cuerda que no esté demasiado alta. Luego, serán los participantes quienes tendrán que intentar romper los globos con un palo. Eso sí, hay que prestar atención y tener cuidado para que nadie se lleve un palo.

9. Stop

El juego comienza haciendo un corro con los jóvenes. Uno de ellos se pone en el centro y lanza un globo de agua al cielo nombrando a uno de los jugadores que está en el círculo. Este tendrá que reaccionar rápido, correr e intentar coger el globo al vuelo. Si logra cazarlo tendrá que gritar stop. El resto de jugadores, que habrán huido, tienen que parar donde estén. El/la joven que tiene el globo tendrá la oportunidad de elegir a uno de ellos y lanzar la bomba de agua para intentar mojarle. A continuación, será el jugador cazado el que tendrá que ponerse en el medio.

10. Guerra de globos de agua

Hacemos dos equipos y llenamos un montón de globos con agua. Ganará el equipo que menos mojado llegue al final.

11. Túnel de agua

Vamos a elegir a nuestra víctima. Será un/una joven que se encargue de pasar por el túnel hecho por todos sus amigos (cada uno con dos globos de agua en las manos). El juego consiste en intentar pasar por el túnel sin mojarse ni lo más mínimo.

12: tobogán de agua: Pondremos una lona de plástico con fairy y agua con una manguera constante, en una zona con pendiente, consiste en deslizarse por el tobogán de agua.



Para reflexionar con el grupo

Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.

¿Conocías todas las habilidades y competencias que podías desarrollar a través del juego?

¿Se ha demostrado compañerismo?

¿Se han respetado las reglas del juego, turnos y tiempos?

Puedes darnos tu opinión sobre esta experiencia



Variantes

A considerar durante el desarrollo.



Indicaciones COVID














- Precaución en el traspaso de materiales.
- Mantener la distancia, uso de mascarillas.
- Medidas de higiene.
- Material individual y de un solo uso.








Observaciones



Evaluación

La escalera		
	Áreas	Igualdad
		 Grupo de edad 13 /16
	Duración	1h
		 Espacio: Aula, Espacio abierta
	Materiales	Ninguno
		 Agrupación 10
	Objetivos	Reconocer situaciones. Comunicar situaciones vividas. Opinar sobre lo leído. Reflexionar sobre las actitudes de presión que se narran.
	Desarrollo de la actividad	La actividad consiste en leer el relato de La Escalera, donde 2 adolescentes tienen una relación y en ella se van dando situaciones de control por parte del chico, en cada situación se va subiendo un peldaño respecto a la situación anterior, hasta resultar asfixiante.
	Para reflexionar con el grupo	Situaciones cotidianas y normalizadas entre adolescentes. Relaciones tóxicas. Situaciones de aislamiento. Miedo Se puede sustituir el Relato de la Escalera, por otro sobre relaciones tóxicas
	Variantes	
	Indicaciones COVID	
	Observaciones	
	Evaluación	

MARCIANOS EN LA TIERRA			
 Áreas	Igualdad y diversidad	 Grupo de edad	13-16
Duración	3 horas	 Espacio:	Interior o exterior
Materiales	papel periódico, rotuladores	Agrupación	Individual y grupo
 Objetivos	<p>Identificar estereotipos de género.</p> <p>Analizar las diferencias de género en la educación de los niños y niñas.</p>		
 Desarrollo de la actividad	<p>El grupo de participantes recibe la noticia que va a recibir la visita de una comisión de marcianos (plutonianos, jupiterianos) en la clase; están interesados en conocer a los y las habitantes de la Tierra, pero como sabe que son muchos y diversos empezará por España, donde sabe que habitan muchas culturas. Esta comisión supo que en la especie humana del Planeta Tierra hay hombres y mujeres, pero no sabe cómo distinguirlos, por eso pide ayuda al grupo de estudiantes para que les den pistas para poder saber cómo distinguirlos, en particular a los más nuevos, a los niños, niñas y jóvenes.</p> <p>Se dividen los estudiantes en varios grupos.</p> <p>Unos grupos se encargan de la distinción entre niños y niñas y otro/s de la distinción entre jóvenes mujeres y jóvenes varones. (si son 4 grupos, cada uno podrá trabajar una de las categorías: niños, niñas, jóvenes mujeres, jóvenes hombres)</p> <p>Él/la monitor/a sugiere algunos indicadores:</p> <p>Diferencias físicas.</p> <p>Formas de vestir.</p> <p>Juguetes.</p> <p>La forma como los adultos hablan y se relacionan con ellos y con ellas.</p> <p>Lo que les gusta jugar y hacer.</p> <p>Comportamientos más habituales (en la escuela, en la casa, en el grupo de pares)</p> <p>Cada grupo, hace su debate interno (30 minutos y después prepara la presentación 30 minutos de sus resultados a la comisión, mostrando su mapa de pistas de la forma más original posible (diseñando en el papel periódico o a través de teatro, danza, música, etc.)</p> <p>Cada grupo presenta su mapa de pistas a la comisión. Se</p>		

socializan y debaten las conclusiones.



Para reflexionar con el

¿Fue fácil encontrar diferencias en las formas de educación de los niños y niñas? ¿Qué diferencias culturales encontraron?
¿Qué consecuencias tiene la educación de los niños y niñas cuando son después adultos?
¿Ser hombre y ser mujer depende de hecho de la biología de los cuerpos o de la forma como se educa?
¿Cómo se educan a los niños? ¿Qué se les dice con esa educación?
¿Y a las niñas, cómo se educan a las niñas?

Variantes

Indicaciones COVID

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







Observaciones

Rescatar todos los estereotipos de género que surjan en el debate, se puede analizar la construcción social que se hace del ser hombre y del ser mujer.



Evaluación

Palos chinos y Circo			
Áreas	H. Emprendedoras (Creatividad) Artes plásticas y circense	 Grupo edad	13-16
Duración	3 horas	 Espacio	Al aire libre
Materiales	Palos de madera redondos, goma de neumático (cámaras de bici), cintas adhesivas de colores para decorar. Diferente material de circo, diabólos, malabares...	 Agrupación	Individual
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la consciencia corporal y ejercitar habilidades motrices • Desarrollar y potenciar la creatividad y las artes plásticas • Conocer las artes circenses 		
Desarrollo de la actividad	<p>En este taller vamos a aprender a realizar unos palos chinos y conocer diferentes elementos y materiales utilizados en el arte circense.</p> <p>Para ello, tenemos que cortar tiras de neumático de unos 2 centímetros y enrollar en el palo tensamente.</p> <p>Para los extremos y de modo decoración, cortaremos unos flecos con material de neumático que serán enrollados y sujetos con cinta adhesiva. Utilizaremos la cinta adhesiva para decorar nuestros palos chinos.</p> <p>Puedes utilizar este enlace para guiarte: https://www.youtube.com/watch?v=hfij5yjX30w</p> <p>Llegó la hora de utilizarlos, con algún monitor especializado en arte circense, enseñará a los participantes a utilizar los palos chinos creados y otros materiales del mundo circense.</p>		



Para reflexionar con el

Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.

¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?

¿Es tu primera experiencia en el arte circense? Comparte tu experiencia con el grupo/aportaciones

Variantes









A considerar durante el desarrollo.




Materiales semana 8

Nº	Material	Cantidad	Fungible o no	Tipo
1	Folios blancos	100	Sí	
2	Papel de periódico	20	Sí	20 periódicos
3	Palos de madera redondos	30	Sí	20 palos de 40 cm y 10 de 30 cm
4	Cámaras de bicicleta	20	Sí	
5	Cinta aislante de colores	20	Si	
6	Lazo de colores	20 colores	Sí	40 metros
7	Cintas adhesivas de colores	10	Sí	
8	Malabares de circo	5	No	Diábolo, palos chinos, aros, bolas
9	Globos de agua	300	Sí	
10	Pañuelo de colores	2	Sí	
11	Planchas goma eva colores	5	Sí	
12	Pistolas de silicona	5	No	
13	Recambios silicona para pistola	100	Sí	
29	Cintas de colores	10	No	
41	Esponjas	10	Si	
42	Lona de plástico	10 metros	No	
43	cubas	10	No	
51	Juegos populares,	8	No	














	parchis, oca, ajedrez, diábolo, cuerda, elástico.			
52	fairy	5 botes	Si	
53	Juegos tradicionales	5	No	Oca, parchis, ajedrez, diábolo, elástico, comba.
54	Juegos de la guía Juega y Crece	5	No	Virus, doblee, speed jungle, hombre lobo de castonegro, ikonikus

Materiales semana 8

Artículos y derechos					
	Áreas	Igualdad		Grupo de edad	13-16
	Duración	Indefinida	 Espacio:	Interior o exterior	
	Materiales	Declaración Universal de Derechos Humanos		 Agrupación	En grupo
	Objetivos	Reflexionar sobre como los derechos humanos se cruzan con los derechos del colectivo LGBT.			
	Desarrollo de la actividad	de la	<p>Los y las participantes deben responder a las siguientes preguntas (entre todos o en pequeños grupos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué artículos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos garantizan el derecho a ser lesbiana, gay, bisexual o transgénero? <p>Intentar unir los siguientes ejemplos con artículos de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una madre pierde la custodia de su hijo tras el divorcio porque es lesbiana. • Un oficial es expulsado del ejército por ser gay. • Una estrella del pop le dice a sus admiradores/as que es gay para evitar ser expuesto por un periódico sensacionalista. • La legislación española permite el matrimonio entre homosexuales, pero hay jueces que han considerado que es anticonstitucional. • Una adolescente de 16 años se suicida porque se burlaban de ella y era intimidada en el colegio por ser lesbiana. • La policía guarda archivos secretos sobre mujeres y hombres sospechosos de ser homosexuales. • Dos hombres se besan en una telenovela. <p>Lesbianas, gays, bisexuales y personas transgéneros</p>		

	<p>organizan la manifestación del Orgullo Gay.</p> <ul style="list-style-type: none">• Amnistía Internacional hace campaña para liberar a hombres y mujeres que han sido encarcelados por su homosexualidad.
 Para reflexionar con el grupo	<p>¿De qué forma es que la ciudadanía de la vida privada se articula con la ciudadanía de la vida pública?</p> <p>¿Qué otros ejemplos de discriminación por orientación sexual conocen?</p> <p>¿De qué forma creen que en la escuela se discrimina a los o las estudiantes con una orientación sexual diferente a la heterosexual?</p>
 Variantes	
 Indicaciones COVID	<p>Mantener la distancia.</p>

ExperParkour”

	Áreas	Salud: Actividad físico-deportiva		Grupo edad	13-16
	Duración	4 horas		Espacio	Al aire libre
	Materiales	Conchonetas, plinton, minitruamp		Agrupación	Individual
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la consciencia corporal y ejercitar habilidades motrices • Desarrollar y potenciar la creatividad y las artes plásticas • Conocer las artes circenses 			
	Desarrollo de la actividad	<p>El parkour es una actividad física en la que se trabaja la actividad motriz del individuo. Tiene el objetivo de trasladarse desde un punto a otro en diferentes entornos de la manera más útil y eficiente posible, utilizando únicamente el cuerpo, realizando diferentes saltos, escaladas, trepas y volteretas.</p> <p>Es una disciplina urbana, dónde se utiliza elementos urbanos para poder desplazarse.</p> <p>Para iniciar en esta disciplina es necesario conocer las técnicas y comenzar con protecciones en los entrenamientos.</p> <p>Para ello, utilizaremos colchonetas para protección y un instructor especializado en esta disciplina, dónde enseñar a iniciarse en parkour a los diferentes jóvenes.</p>			
	Para reflexionar con el grupo	<p>Feedback final con reflexiones individuales a través de preguntas dirigidas por el monitor.</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado y cómo lo has resuelto?</p> <p>¿Es tu primera experiencia con esta disciplina?</p> <p>Comparte tu experiencia con el grupo/aportaciones</p>			
	Variantes	A considerar durante el desarrollo.			
	Indicaciones COVID	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el traspaso de materiales. • Mantener la distancia, uso de mascarillas. • Medidas de higiene. 			
	Observaciones				
	Evaluación				

3.-Enlaces y recursos.

HABILIDADES EMPRENDEDORAS:

- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/> guías y manuales para el Entrenamiento de habilidades, competencias, creatividad y emprendimiento.
- http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2012/09/CAJA-DE-HERRAMIENTAS-TEEN_19-20.pdf
<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/teen-emprende/>

EXTREMADURA:

- <http://www.ideex.es/idedidactica/>
- <http://juventudextremadura.gobex.es/web/>

ODS:

- <https://www.youtube.com/watch?v=MCKH5xk8X-g>

COMERCIO JUSTO:

- <https://www.youtube.com/watch?v=iqOMOPKuWds&t=71s>

FIESTAS Y TRADICIONES:

- <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/actividades-ludico-tradicionales-fiestas-y-costumbres-en-la-real-villa-de-puerto-real-cadiz-durante-el-s-xviii/html/>
- http://www.todoele.net/actividades/Actividad_maint.asp?Actividad_id=451
- <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ee1988a9-f763-44f0-a503-709b603a5678/2005-esp-05-55ruiz-pdf.pdf>
- https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones centros/PDF/delhi_2014/03_cordoba.pdf
-

HISTORIA Y PERSONALIDADES:

- <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/ensenar-historia-de-forma-divertida.html>
- <https://www.profesorfrancisco.es/2009/11/juegos-para-hacer-en-clase.html>
- <https://www.aulaplaneta.com/2016/02/25/recursos-tic/diez-blogs-con-ideas-y-recursos-para-la-clase-de-historia/>
- <http://www.grupo-sm.com.mx/?q=blog-3-ideas-para-ensenar-historia-de-forma-divertida>

PATRIMONIO:

- <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3311592.pdf>
- <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3452/3431>
- https://books.google.es/books?id=COlyCwAAQBAJ&pg=PA1008&lpg=PA1008&dq=ACTIVIDADES+juveniles+sobre+patrimonio&source=bl&ots=ES7zkE2p-r&sig=ACfU3U1GzXoVgOG-YlyYO2BGUHYI3N3pbQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewiX66CE_4rqAhWSohQKHU3pA1I4ChDoATAJegQIChAB

IGUALDAD Y DIVERSIDAD, INTELIGENCIA EMOCIONAL:

- <https://www.lifeder.com/dinamicas-grupo-jovenes/>
- <http://clubnet.fundacionnet.cl/wp-content/uploads/2014/06/Otras-din%C3%A1micas-para-aprender-el-RESPECTO1.pdf>
- <http://www.soymundo.com/dinamicas-la-tolerancia/>
- <https://es.slideshare.net/ericka8083/dinamicas-para-adolescentes>
- https://www.iimas.unam.mx/EquidadGenero/papers/GUIA_DE_ACTIVIDADES_DE_IGUALDAD.pdf
- <http://www.atades.com/wp-content/uploads/2013/12/ATADES-guia-de-actividades-de-genero-2019-V-ELECTRONICA.pdf>
- http://www.surt.org/maletaintercultural/pdf/M1_Dinamicas.pdf
- <https://www.apuntateuna.es/juegos-igualdad/>
- <https://www.coeducacion.es/wp-content/uploads/2018/02/APRENDIENDO-A-SER-IGUALES.-Manual-de-coeducaci%C3%B3n-en-igualdad-de-g%C3%A9nero..pdf>
- <https://psicologiaymente.com/psicologia/actividades-trabajar-emociones>
- <https://blog.neuronup.com/actividades-para-desarrollar-la-inteligencia-emocional/>

CULTURA:

- <https://www.watchity.com/es/blog/ayuntamientos-3-recursos-para-promover-cultura-y-tradiciones/>
- <https://www.revistaser.com/vida-natural/fomentar-el-arte-la-cultura-en-los-ninos-jovenes/>
- <https://cuestionessociales.wordpress.com/2013/06/07/fomentar-el-arte-y-la-cultura-en-los-jovenes/>

- http://www2.compromisoeducativo.edu.uy/sitio/wp-content/uploads/2014/05/Herramientas_GUIA5_Cultura_y_participacion_adoléscente.pdf
- <https://www.mundojoven.org/promocion-de-actividades-culturales-para-jovenes>
- <https://www.zaragoza.es/sede/servicio/actividades/juvenil/banco/>
- <https://www.unl.edu.ar/iberoextension/dvd/archivos/ponencias/mesa2/programa-de-actividades-cult.pdf>

NATURALEZA:

- <https://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/8-juegos-para-descubrir-los-secretos-de-la-naturaleza>
- <https://www.teocio.es/sin-categoria/juegos-en-la-naturaleza>
- <https://www.wildkids.es/5-juegos-naturaleza-ninos/>
- <http://unambientalista.blogspot.com/2013/03/juegos-y-dinamicas-en-la-naturaleza-i.html>
- <https://www.ecologiaverde.com/juegos-para-sensibilizar-a-los-ninos-sobre-la-importancia-de-la-naturaleza-505.html>
- <http://www.pequefelicidad.com/2018/03/100-actividades-en-la-naturaleza-para.html>
- https://es.slideshare.net/elvis_elvis/juegos-para-paseos

ACTIVIDAD FÍSICA:

- <https://www.lifeder.com/5-actividades-juegos-de-educacion-fisica-para-secundaria/>
- <https://www.mujerhoy.com/vivir/fitness/201709/25/deportes-para-estar-forma-40867268298-ga.html>
- <https://www.efdeportes.com/efd166/actividades-deportivas-recreativas-para-adolescentes.htm>
- <https://deportes.castillalamancha.es/depormap/mapa-depormap/listado-tipo-actividades>
- <https://www.efdeportes.com/efd166/actividades-deportivas-recreativas-para-adolescentes.htm>

DINAMICAS DIVERSAS:

- <http://www.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/juegosjovenes.pdf>
- https://www.plataformaong.org/ARCHIVO/documentos/biblioteca/145760864_0_ca233_c_herramientas_dinamizacion_participacion_juvenil.pdf
- https://www.plataformaong.org/ARCHIVO/documentos/biblioteca/145760864_0_ca233_c_herramientas_dinamizacion_participacion_juvenil.pdf
- <http://cajondeherramientas.com.ar/wp-content/uploads/2015/07/MANUAL-DINAMICAS.pdf>
- <http://www.gazteforum.net/pictures/dokumentazioa/dinamicas.pdf>
- <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Din%C3%A1micas%20de%20grupo%20Consejer%C3%ADa%20de%20Educaci%C3%B3n%20Gobierno%20de%20Canarias.pdf>
- <https://evalparticipativa.files.wordpress.com/2019/05/10.-700-dinc3a1micas-grupales.pdf>
- <https://es.slideshare.net/ericka8083/dinamicas-para-adolescentes>