

2023

Guía de buenas prácticas

Actividades para un uso responsable de internet, gestión de conflictos, participación infantil, educación emocional, medioambiente y alimentación saludable.



© Educo (2023)

Título: Guía de buenas prácticas 2023: Actividades para un uso responsable de internet, gestión de conflictos, participación infantil, educación emocional, medioambiente y alimentación saludable.

Se permite la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento siempre que se mencione la fuente y se haga sin fines comerciales.

Dirección de Incidencia e Investigación Social

Coordinación: Nuria Reyes

Corrección: Judith Escales

Dirección creativa: Anaïs López

Fotografías: Facilitadas por las entidades participantes en el documento.

Las fotografías utilizadas en este documento solo son ilustrativas y en ningún caso se puede deducir que reflejan el contenido.

Redacción: Asociación Auryn, Asociación Aventura 2000, Asociación Barró, Asociación Candelaria, Asociación Cotlas, Asociación Cultural Talloc, Asociación Educativa Itaca, Asociación Entre Amigos, Asociación Jaire, Asociación Málaga Acoge, Asociación Mojo de Caña, Asociación Sociocultural Grupo 5, Colectivo de Acción por el Huevo y la educación (CAJE), Fundación L'Arc Música- Xamfrà, Fundación Canaria Farrah, Fundación Federico Ozanam, Fundación Juan Soñador, Fundación Mar de Niebla, Fundación Márgenes y Vínculos, Fundación Social Universal, Proyecto Socioeducativo Naüm, La Torre de Hortaleza, Nuria Reyes y Sonia Muñoz de Fundación Educo.

Para más información sobre los temas tratados en este documento, póngase en contacto con educos@educos.org



Índice

Introducción	5
Uso responsable de internet y redes sociales	
Creación breakout	6
¿Qué dices de mí?	7
Creamos nuestro avatar Upendi	8
Debate estilo académico sobre las RR. SS.	11
Actividad: Cuéntame, ¿cómo se hacía?	13
Gestión positiva de los conflictos y buen trato	
¡Nuestro puzle gigante!	15
Olimpiadas futuristas	17
Participación de niños, niñas y adolescentes	
Yincana de la momia gaditana	20
Feria sobre raíles	22

El verano pide plaza 24

¡A preguntar y grabar! 26

Educación emocional

Cuaderno de reflexión brujulero 28

Yincana “El castillo tenebroso” 29

El cluedo cibermatemático 32

El mapa de mi corazón 34

El libro de las emociones 35

Lienzo de conos 37

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Bingo de frutas y verduras de temporada 39

Pasapalabra sostenible 41

Kahoot. Desperdicio alimentario y su impacto en el planeta 46

Somos sostenibles 47

Juego de clasificación de tarjetas 49

Basuraleza 50

Introducción

En Educo creemos que el intercambio de experiencias entre las diferentes entidades participantes en cada uno de los programas es sumamente enriquecedor y necesario. Juntas aprendemos y mejoramos nuestra práctica.

Este documento pretende ser inspirador para todas las entidades y personas educadoras que participan en el Programa de Verano Educo.

Es una recopilación de algunas buenas prácticas identificadas por las entidades participantes en este programa, concretamente en la edición de Diveracción 2023, y que esperamos vaya ampliándose año tras año.

El documento está organizado en 5 temáticas:

- Uso responsable de internet y redes sociales
- Gestión positiva de los conflictos y buen trato
- Participación de niños, niñas y adolescentes
- Educación emocional
- Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Esperamos que disfrutéis con su lectura y que os atreváis a replicar estas actividades, realizando los ajustes pertinentes, teniendo en cuenta vuestro contexto y las características de los niños, niñas y adolescentes con quienes trabajáis.



Creación *breakout*

Uso responsable de internet y redes sociales

Franja de edad: **12-15 años**

Tiempo estimado de la actividad: **4 sesiones de 2 horas**



Entidad: **Asociación Candelaria**

Comunidad autónoma: **Andalucía**

Mail de contacto: aescandelaria@aescandelaria.org

Objetivos de la actividad

- Interiorizar conceptos clave en el grupo sobre el buen uso de las redes sociales.
- Facilitar el aprendizaje de nuevas herramientas educativas (Genially, IZUU, Canva, etc.).
- Fomentar la participación de todos los niños, niñas y adolescentes en la elaboración de instrumentos que favorezcan el buen uso de las redes sociales.

Áreas curriculares relacionadas

- Área de comunicación.
- Área de personal social.
- Área competencia digital.

Recursos necesarios

- 5 tablets.
- Ordenador, televisión, cable HDMI.
- Conexión a internet.
- Lápices, bolígrafos y folios.

Descripción

En la primera sesión se hará una breve presentación al grupo del módulo por trabajar. Primero, se organizará al grupo en parejas. Seguidamente, se les irá lanzando una serie de conceptos, que deberán anotar en un papel según lo que crean que significan.

Una vez mencionados todos los términos, se hará una breve exposición sobre los diferentes elementos que nos pueden perjudicar como usuarios de las redes sociales. Dicho esto, se les pedirá que nos den formas o soluciones para afrontar tales situaciones.

A continuación se les presentará la herramienta con la que van a trabajar en las siguientes sesiones. Se trata de la plataforma Genially y de la modalidad de juego breakout. Para ello, nos guiaremos por el [manual de uso Genially](https://view.genial.ly/64c380a06d79fa001835d227/presentation-capitan-planeta).

<https://view.genial.ly/64c380a06d79fa001835d227/presentation-capitan-planeta>

¿Qué dices de mí?

Uso responsable de internet y redes sociales

Franja de edad: **13-16 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora**



Entidad: **Asociación Entre Amigos**

Comunidad autónoma: **Andalucía**

Mail de contacto:

comunicacion@asociacionentreamigos.com

sarauceda@asociacionentreamigos.com

Objetivos de la actividad

- Promover la cohesión grupal y el trabajo cooperativo.
- Fomentar el desarrollo de las competencias emocionales.
- Favorecer el proceso reflexivo.
- Aprender a identificar los conflictos interpersonales.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación emocional, tecnología y valores cívicos y habilidades sociales.

Recursos necesarios

- Imágenes, máscara y *post-it*.

Descripción

Al inicio de la sesión, se divide la clase en cuatro grupos. Cada uno elegirá un representante que saldrá del aula y no sabrá qué hace el resto.

El grupo que se queda deberá elegir entre varias imágenes. Se les explicará que en la imagen elegida estarán "etiquetando" al compañero/a que salió del aula anteriormente. De vuelta en el aula, se colocarán la imagen en la máscara, de modo que los compañeros/as presentes sí podrán verla, pero los que salieron no.

A continuación, el grupo escribirá comentarios anónimos en *post-it* respecto a las imágenes de los cuatro compañeros/as y las pegarán en sus respectivas espaldas. El monitor/a leerá los comentarios y preguntará a los compañeros/as con máscara cuál creen que es su imagen.

Destacamos algunas cuestiones de reflexión:

- **Alumno/a representante:** ¿Cómo te has sentido? ¿Te ha gustado que todos los demás puedan opinar sobre ti? ¿Has vivido alguna situación parecida en la realidad? En caso de sentirte mal por alguna acción similar, ¿sabrías qué hacer?
- **Resto del grupo:** ¿Os ha gustado poder opinar sin que conozcan vuestra identidad? ¿Cómo pensáis que se han sentido los compañeros/as? ¿Os ha pasado a vosotros/as alguna vez? ¿Sabéis qué hacer en esos casos?

Creamos nuestro avatar Upendi

Uso responsable de internet y redes sociales

Franja de edad: **10-13 años**

Tiempo estimado de la actividad: **90 minutos aproximadamente**



Entidad: **Fundación Social Universal**

Comunidad autónoma: **Andalucía**

Mail de contacto: cmesa@fundacionsocialuniversal.org
fundacionsocialuniversal@gmail.com

Objetivos de la actividad

- Fomentar la creatividad y la expresión auténtica en TikTok.
- Promover una comunidad en línea positiva y respetuosa.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Competencias lingüísticas.
- Valores cívicos y habilidades sociales.

Recursos necesarios

- Cartulinas y folios en blanco.
- Pinturas, rotuladores, bolígrafos, tijeras y gomas para máscaras.
- Un móvil o *tablet*.

Descripción

En esta actividad creamos nuestro avatar de Upendi para utilizar en TikTok durante el verano. Es una oportunidad emocionante para expresar nuestra creatividad y autenticidad en la plataforma mientras preservamos nuestra identidad de manera segura.

Para enriquecer aún más esta actividad, podemos organizar una sesión previa de lluvia de ideas para que las y los participantes compartan ideas sobre cómo les gustaría que fuera su avatar. Podemos proporcionar diferentes materiales como cartulinas de colores, pegatinas, lentejuelas, plumas y otros elementos para que puedan personalizar su careta de acuerdo con sus preferencias y personalidad.

Durante la creación de los avatares, también podemos alentar a las y los participantes a reflexionar sobre los valores y características que desean representar en sus avatares de Upendi. ¿Qué valores les parecen importantes? ¿Qué mensajes quieren transmitir a través de sus avatares en TikTok? Esta reflexión les permitirá ser más conscientes de su identidad digital y de cómo pueden contribuir positivamente en el entorno en línea.

Una vez que hayan terminado de crear sus avatares, podemos realizar una pequeña presentación en la que cada participante muestre su careta y explique qué representa y qué mensajes quiere transmitir. Esto fomentará el sentido de pertenencia y comunidad en el grupo, al tiempo que promoverá una atmósfera de respeto y comprensión hacia los avatares y la identidad digital de cada persona.

Además, podemos organizar una serie de desafíos creativos en TikTok que involucren el uso de los avatares. Por ejemplo, cada participante podría crear un breve vídeo presentando su avatar y compartiendo un mensaje positivo relacionado con Upendi. También podemos realizar "duelos de avatares", en los que los y las participantes colaboren para crear vídeos temáticos o desafíos virales utilizando sus avatares.

A lo largo del verano, seguimos fomentando la creatividad y la participación activa en TikTok con nuestros avatares de Upendi. Recordamos siempre que hay que mantener una actitud respetuosa y amable hacia el resto en la plataforma y nos aseguraremos de utilizar nuestros avatares para propagar mensajes positivos y constructivos.

En resumen, la creación de avatares de Upendi para utilizar en TikTok nos brinda una valiosa oportunidad para expresar nuestra individualidad, fomentar la creatividad y difundir mensajes positivos en el mundo digital. Al adoptar nuestros avatares como una extensión de nuestra identidad, podemos construir una comunidad en línea más acogedora y respetuosa en Upendi.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Algunas observaciones y aprendizajes que podrían destacarse para la actividad "Creamos nuestro avatar Upendi" son los siguientes:

- 1. Expresión de la identidad:** Durante la creación de los avatares es posible que las y los participantes experimenten un proceso de autodescubrimiento y autoexpresión. El diseño de los avatares puede reflejar aspectos de la personalidad, intereses y valores individuales, lo que les permite sentirse más conectados con su identidad digital.
- 2. Desarrollo de habilidades artísticas:** La actividad ofrece una oportunidad para desarrollar habilidades artísticas y creativas. Así pueden mejorar sus capacidades en dibujo, diseño y uso de materiales, lo que les brinda un sentido de logro y confianza en sus capacidades creativas.
- 3. Fomento de la diversidad:** La creación de avatares personalizados puede destacar la diversidad y singularidad de cada individuo en el grupo. Esta diversidad puede promover una cultura de respeto y aceptación de las diferencias entre los y las participantes.
- 4. Conciencia de la representación digital:** Al diseñar sus avatares para utilizar en TikTok, las y los participantes pueden reflexionar sobre cómo desean ser percibidos en el mundo digital y qué mensajes desean transmitir a través de sus representaciones virtuales. Esto puede generar una mayor conciencia sobre su identidad en línea y la importancia de mantener una presencia positiva y respetuosa en las redes sociales.

5. Promoción de la imaginación y la fantasía: La temática de Upendi puede animar a los niños y niñas a explorar la imaginación y la fantasía en la creación de sus avatares. La posibilidad de imaginar un mundo de ensueño puede llevar a un enfoque más positivo y creativo en el uso de sus avatares en TikTok.

6. Vínculos sociales y pertenencia: La actividad puede fomentar una mayor cohesión y sentido de pertenencia dentro del grupo, ya que las niñas y niños comparten sus avatares y se sienten parte de una comunidad con un objetivo común.

7. Empoderamiento digital: Al tener la libertad de diseñar sus propios avatares, las y los participantes pueden sentirse empoderados en su identidad digital y en su capacidad para crear contenido y mensajes que reflejen sus valores y aspiraciones.

En general, la actividad “Creamos nuestro avatar de Upendi” no solo fue una oportunidad para desarrollar habilidades creativas, sino también para reflexionar sobre la identidad en línea, promover la diversidad y fortalecer los vínculos sociales dentro del grupo. Es una experiencia que puede ser enriquecedora tanto a nivel artístico como emocional y educativo.



Debate estilo académico sobre las RR. SS.

Uso responsable de internet y redes sociales

Franja de edad: **13-15 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora** para la actividad de debate, **30 minutos** para la actividad de *podcast*.



Entidad: **Asociación Auryn**
Comunidad autónoma: **Castilla y León**
Mail de contacto:
centrojuvenilauryn@hotmail.com
sandramsabel@hotmail.com
coordinacion@asociacionauryn.org
info@asociacionauryn.org

Objetivos de la actividad

- Promover la cohesión grupal y el trabajo cooperativo.
- Fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas, de pensamiento crítico y argumentación.

Áreas curriculares relacionadas

- Competencias lingüísticas.
- Valores cívicos y habilidades sociales.

Recursos necesarios

- Papel.
- Lápiz o bolígrafo.
- Material de grabación de *podcast* (ordenador, micrófonos, mesa de radio).

Descripción

Dividimos el grupo en dos partes o formamos parejas, repartimos la posición en contra y a favor al azar y elegimos entre los temas: control parental, la intimidad, el tiempo de uso, los mensajes con emoticonos, los grupos de WhatsApp. A continuación, damos 10 min. para preparar argumentos a favor y en contra respectivamente.

Nos enfrentamos en debate por turnos. Empieza el equipo "a favor". El moderador o la moderadora irá dirigiendo los turnos de palabra para mantener el orden. Tras un argumento dado por uno de los dos equipos, se dará la palabra al equipo contrario para dar la réplica. De esta manera, posteriormente, el equipo que argumentó primero tendrá su turno para rebatir la réplica. La dinámica será la misma con cada argumento previamente elaborado por cada equipo. Por último, se finalizará el debate con una reflexión final aportada por cada equipo.

Una vez realizado todo el proceso, se llevó a cabo la grabación de un *podcast* en el que los niños, niñas y adolescentes participantes en el debate aportaron sus conclusiones sobre la actividad y la temática trabajada con un recurso motivador para ellos como es la radio.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Fue una actividad muy enriquecedora para los niños, niñas y adolescentes, porque tuvieron la oportunidad de abordar cada tema desde muchas perspectivas diferentes y aportar buenas reflexiones al final.

Consideramos que recopilar todas estas reflexiones en un *podcast* y tener la oportunidad de acercarse y experimentar con los elementos radiofónicos enriqueció aún más la actividad. Mostró a los y las participantes las posibilidades y la importancia de dar su opinión, de trabajar un pensamiento crítico que dota de valor a sus opiniones, así como del valor de la palabra para transmitir y difundir sus reflexiones y modificar el mundo que les rodea aportando valor a la sociedad.



Actividad: Cuéntame, ¿cómo se hacía?

Uso responsable de internet y redes sociales

Franja de edad: **Cualquiera**

Tiempo estimado de la actividad: **Aproximadamente 1 hora y media**



Entidad: **Fundación Juan Soñador**

Comunidad autónoma: **Castilla y León**

Mail de contacto: conexion@fundacionjuans.org

fundacionjuans@fundacionjuans.org

Objetivos de la actividad

- Promover la cohesión grupal y el trabajo cooperativo.
- Respetar las dificultades en el uso de las nuevas tecnologías de personas de mayor edad.
- Fomentar la comunicación sin pantallas.

Áreas curriculares relacionadas

- Historia.
- Valores cívicos y habilidades sociales.

Recursos necesarios

- Material de grabación de *podcast* (ordenador, micrófonos, mesa de radio).

- Teléfono *vintage* años 60/70. Si es de ruleta mejor.
- Un *walkman*, cintas de casete y boli BIC.
- Un *discman* y un CD.
- Una máquina de escribir.
- Folios, bolis, sobres y sellos.
- Enciclopedia en CD y enciclopedia en tomos.
- Taladradora de papel y clips de encuadernación.
- Cámara de fotos con carrete.
- Videojuegos y aparato Game Boy o similar.
- Un atlas.
- Cintas VHS.
- Un busca.
- Tinta y tampón-almohadilla de sellos.

Descripción

Se exponen en la mesa todos los materiales arriba mencionados y otros que puedan ser parecidos y que ya cuenten con algunos años. Es importante saber de qué fecha más o menos son los objetos expuestos y cómo se utilizan.

Primero, las y los participantes nombrarán cada uno de los objetos de la mesa y dirán si hay alguno relacionado con otro y para qué se utilizan. Seguidamente, tendrán que ordenarlos cronológicamente.

Se dividirá el grupo por equipos y se plantearán distintos retos de uso de los objetos (ver observaciones al respecto tras la lista):

- Escribir el teléfono de 5 amigos o amigas sin mirar el móvil.
- Marcar alguno de esos números de teléfono en el teléfono de ruleta. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?
- Conseguir meter la cinta de casete en el *walkman* y que se escuche. Hacerlo con las dos caras.
- Conseguir que el *discman* funcione con un CD.
- Escribir un texto en la máquina de escribir. Colocar la hoja y escribir un texto que contenga un título centrado y en letra mayúscula, una palabra en negrita, interlineado homogéneo.
- Escribir una carta y dejarla preparada para enviar. ¿Qué datos debe contener? ¿Dónde se pone cada dato? ¿Cómo sabemos qué valor debe tener el sello?
- Ante un tema propuesto, ¿cómo buscar información?
- Encuadernar folios de tal forma que queden todos igualados.
- Poner un carrete en la cámara, adivinar cómo se hace una foto, conseguir pasar el carrete y poder ver las fotos.
- Encender la Game Boy, introducir el juego y jugar.
- Con el atlas, buscar un mapa físico de Europa y los distintos climas del mundo.
- Explicar cómo son y para qué sirven una cinta VHS y un busca.
- Explicar para qué sirve la almohadilla-tampón y cómo se carga la tinta. También cómo recargar un sello automático.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Hay que dejar que el grupo manipule los objetos y tener paciencia con los errores. Además, es importante que a lo largo de la actividad, o al finalizar, se haga una reflexión y se haga evidente que han tenido dificultades para usar algunos de los objetos. Así pueden equiparar la situación a la que viven las personas adultas (madres y padres, abuelas y abuelos, etc.) que tienen dificultades en el manejo de las nuevas tecnologías en una sociedad cada vez más automatizada.

Se puede sensibilizar al grupo acerca de otras maneras de hacer las cosas y de que no todo es inmediatez. Con la ayuda de una línea temporal con los objetos en orden cronológico, podrán ser conscientes de lo rápido que avanza la tecnología y de que muy probablemente en pocos años eso que consideran lo más “top” estará tan desfasado como los objetos planteados. En caso de no disponer y/o encontrar los materiales sugeridos, se pueden sustituir por los que tengamos a nuestro alcance.

¡Nuestro puzle gigante!

Gestión positiva de los conflictos y buen trato

Franja de edad: **7-9 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora y media**



Entidad: **Asociación Educativa Itaca**

Comunidad autónoma: **Cataluña**

Mail de contacto: *lcandelario@eitaca.org*

Objetivos de la actividad

- Facilitar herramientas y recursos que promuevan la interacción interpersonal.
- Dotar de herramientas para la gestión y resolución de conflictos.
- Generar iniciativa y poder de decisión.
- Potenciar el trabajo colaborativo entre coetáneos.

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación y lenguaje.
- Expresión artística.
- Educación en valores.

Recursos necesarios

- Cartulina blanca tamaño A3/papel mural.
- Lápices de colores y/o rotuladores.
- Pintura de témpera de colores.
- Revistas/periódicos viejos.
- Tijeras.
- Pegamento en barra.

Descripción

Esta actividad está pensada como actividad intermedia o de cierre de propuesta metodológica. Se trata de realizar un mural colaborativo entre todos los niños y niñas del grupo. En él podrán mostrar a través del dibujo la comunidad de la cual forman parte. El objetivo aquí es dotar de herramientas al grupo para que sean sujetos de propia decisión y agentes activos dentro del proceso. De esta manera, no serán únicamente receptores de información y consecución de acciones; sino que poseerán un papel relevante y motor como ciudadanos de derecho y deber.

La idea es poder realizar una actividad artística de mural en la que cada participante plasme el concepto de comunidad a través de su propia comprensión y opinión para poder, después, visualizar la diversidad y reflexionar ante ella, bajo el enfoque de riqueza en la diversidad, en el aprendizaje y la construcción.

Cabe destacar el objetivo secundario de la actividad, que es el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Cada niño y niña, a través de sus ojos y sus manos, interpreta la comunidad y, en cierta manera, su propia realidad. Después se podrá trabajar hacia el enfoque de la gestión de conflictos y posibles dificultades con las que se encuentran en esta etapa de la infancia.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es recomendable, si al grupo le apetece, poner una música tranquila para generar un ambiente distendido y de calma, para poder favorecer la parte artística de los niños y las niñas. Al ser una actividad grupal, también es positivo que se estire el mural o cartulinas en el suelo para generar un espacio común de pintura, dibujo, etc.



Olimpiadas futuristas

Gestión positiva de los conflictos y buen trato

Franja de edad: **8-16 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora y media**



Entidad: **La Torre de Hortaleza**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto:

asociacion@latorredehortaleza.org

elebg83@gmail.com

Objetivos de la actividad

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Estimular la competencia motriz.
- Desarrollar la creatividad y diversión.
- Practicar la resolución de conflictos.

Áreas curriculares relacionadas

- Habilidades sociales y emocionales.
- Educación física.
- Expresión artística.
- Pensamiento lógico y estratégico.

Recursos necesarios

- 50 globos normales.
- 20 conos.
- Disfraces variados.
- 24 recipientes o cubos.
- 8 pelotas de tenis.
- Tarjetas plastificadas con los retos.
- 8 picas (material utilizado en deporte y que consiste en una especie de escalera horizontal en el suelo, por las que los jugadores tendrán que desplazarse rápida y lateralmente sorteando los huecos que quedan entre ellas).
- Lona muy grande.
- Pelota blanda.
- Altavoz.
- Toallas de piscina.

Descripción

Los equipos se enfrentan en diferentes pruebas que irán otorgando puntos. A través de estas actividades se irá tratando el trabajo en equipo y la capacidad de negociación entre sus miembros, de manera que se resuelvan los diferentes conflictos surgidos a la hora de tomar decisiones para superar las pruebas.

Al finalizar se reflexiona acerca de cómo se han sentido las y los participantes al tener que ponerse de acuerdo y coordinarse, así como las emociones surgidas al perder o ganar.

Las pruebas deportivas planteadas en estas olimpiadas para trabajar los objetivos son:

Carrera de globos. Se pide a los y las participantes que se disfracen y se hacen varios equipos. Los equipos se pondrán en fila y cada persona tendrá un globo hinchado. Saldrá la primera persona del equipo e irá sorteando un zigzag de conos, de ida y vuelta. Cuando vuelva a la fila, se une la segunda persona colocando un globo entre la primera persona y ella misma y tendrán que coordinarse para realizar el mismo recorrido en zigzag. Volverán a la fila y se les unirá la siguiente persona con otro globo entre la segunda y la tercera persona. Así sucesivamente hasta conseguir realizar el recorrido con todo el equipo. Si alguien se cae, si explota un globo o si lo sujetan con las manos en el proceso, deberán volver al inicio y seguir con el número de personas hasta ese momento. Gana el equipo que antes complete el recorrido con todos los miembros del equipo disfrazados.

“Cubo-pong”. Se enfrentan los equipos de dos en dos. Cada equipo tendrá en frente cinco cubos con agua y una pelota de tenis. Cuando metan una pelota en los cubos del equipo contrario, se quitará ese cubo y tendrán que sacar de debajo una hoja con un reto escrito. La persona o el equipo que han metido la

pelota en el cubo puede elegir enfrentarse al reto y quitar el cubo directamente o tirar el agua encima de la persona a la que le tocaba y dejar ese cubo un turno más. El juego termina cuando uno de los dos equipos ha conseguido quitar todos los cubos del equipo contrario.

Retos:

- Construid una pirámide humana de dos pisos.
- Intercambiaos las zapatillas (todos los miembros del equipo).
- Desde el momento en el que termines de leer esta tarjeta, tenéis 10 segundos para poneros de pie.
- Inventa y dedica un poema al monitor o monitora que tengas más cerca.
- Escribe con las nalgas en el suelo la palabra que te va a decir el monitor o la monitora para que tu equipo la adivine.
- Tu equipo tiene demasiados pies en el suelo. Tenéis 20 segundos para que entre todo el equipo solo toquéis el suelo con ocho pies y cinco manos.
- Palos veloces. Se pondrán dos representantes de cada equipo, en total ocho personas, en círculo con una pica cada una. La pondrán sobre el suelo en posición vertical y el monitor o la monitora gritará “derecha” o “izquierda”, que será el lado hacia el que tendrán que salir corriendo, soltando su pica, intentando coger la que deja la persona de al lado. Si se cae la pica que les tocaba coger o se confunden de lado, esa persona se elimina. Gana el equipo de la persona que quede en último lugar. Se jugarán varias rondas en grupos de ocho hasta que hayan pasado todos los miembros de los equipos.

- Hundir la flota. Se enfrentan dos equipos y se delimita un terreno de juego. En el centro habrá una lona grande que impedirá ver lo que hace el otro equipo. Cada equipo deberá planear una estrategia y colocarse sentados en el suelo en una posición de la que no se podrán mover. Se elegirá un lanzador por equipo que deberá lanzar una pelota blanda empapada en agua por encima de la lona para intentar dar a los miembros del otro equipo. Si les dan, deberán eliminarse y continuar hasta que un equipo consiga eliminar a todos. La clave es estar en silencio para no dar pistas al otro equipo de dónde están ubicadas las personas.
- La cebolla. Tres equipos se ponen formando un círculo cogidos por los hombros. Pueden hacerlo en una sola fila o en varios círculos concéntricos. Los miembros del otro equipo tienen que intentar entrar en el centro del círculo de cualquier forma. Habrá un tiempo de tres minutos por equipo. Gana el equipo que consiga meter a más miembros del equipo en el centro del círculo en el tiempo establecido.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es recomendable dividir a las y los participantes en el máximo número de grupos posibles para que los grupos sean reducidos y prácticos y vayan pasando por todas las actividades sin que haya gente parada.



Yincana de la momia gaditana

Participación de niños, niñas y adolescentes

Franja de edad: **5-13 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 6 horas en dos jornadas diferentes**



Entidad: **Fundación Márgenes y Vínculos**

Comunidad autónoma: **Andalucía**

Mail de contacto: *stfs@fmyv.org*

japonce@fmv.e.telefonica.net

aulaeduc@fmyv.org

Objetivos de la actividad

- Fomentar la integración grupal.
- Incentivar la curiosidad por aprender de todo lo que nos rodea.
- Potenciar el interés por la historia de Cádiz.
- Estimular nuestra expresividad artística.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Ciencias sociales.
- Valores cívicos y sociales.

Recursos necesarios

- Caja de cartón de frigorífico grande (sarcófago fenicio).
- Cartulina (pergaminos).
- Papel higiénico (vendas de la momia).
- Tarjetas con instrucciones (pruebas museo arqueológico).
- Masa blanca de modelado (cerámica).
- Pegamento, cáscaras de huevo, conchas y caracolas marinas o piedras pequeñas.
- Cartulinas blancas y negras recortadas (mosaico).

Descripción

Primero, con una caja de frigorífico (de cartón) simulamos uno de los sarcófagos. Uno de los monitores o monitoras sale de dentro disfrazado de momia y con varios objetos y pergaminos. Habla agradeciendo que le hayan encontrado y pide ayuda al grupo porque necesita encontrar a su amada/o para descansar en paz.

Formulará varias preguntas a las niñas y niños que les conduzcan a buscar respuestas en el Museo Arqueológico y les propone que, si consiguen ayudarlo, cuando regresen él ya no estará porque se habrá encontrado con su amado/a.

A continuación, después de esta primera parte, se visitará el museo, en el cual habrá pruebas que realizar por equipos mixtos.

Seguidamente, una vez superadas todas las pruebas y al volver del museo, el grupo se encontrará el sarcófago vacío con las vendas que envolvían a la momia dentro y una nota de agradecimiento porque gracias a ellas y ellos, ya puede yacer en paz junto a su amada/o. En agradecimiento, les deja unos regalos que ha trasladado en el túnel del tiempo para ellas y ellos. Son materiales para el taller de cerámica, cartones (con modelos y secuencias por fotografía de su realización para facilitarles el trabajo, aunque también se dará libertad a la creatividad de quienes quieran hacer algo que no se encuentre entre los modelos propuestos), pegamento, cáscaras de huevo, conchas y caracolas marinas o piedras pequeñas y cartulinas blancas y negras recortadas en mosaicos para poder construirlos con algunos objetos fotografiados. Con todo esto se estará conectando esta experiencia inolvidable con el taller de cerámica siguiente.

Finalmente, el taller de cerámica se llevará a cabo con modelos sencillos de otras procedencias del museo arqueológico de Cádiz y con modelado libre.

Observaciones o aprendizajes por destacar

En primer lugar, los grupos con componentes de distintas edades funcionaron muy bien, puesto que cada cual ejerció un rol importante y los niños y niñas más mayores apadrinaron a los más pequeños.

Por otro lado, la motivación teatralizada con la momia gaditana ayudó mucho a que las niñas y niños se sintieran motivados con la actividad.

El taller de cerámica con modelos del museo y modelado libre fue una manera de expresión muy bonita para los niños y las niñas para concluir la actividad.



Feria sobre raíles

Participación de niños, niñas y adolescentes

Franja de edad: **11-16 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora** (además del tiempo de asamblea y preparación previas).



Entidad: **Fundación Federico Ozanam**

Comunidad autónoma: **Aragón**

Mail de contacto: *accionsocial@ozanam.com*

Objetivos de la actividad

- Promover la cohesión grupal y el trabajo cooperativo.
- Fomentar la participación de los niños, niñas y adolescentes en el diseño, desarrollo y puesta en práctica de dinámicas.
- Realizar una actividad por y para la infancia.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Competencia matemática.
- Educación física.
- Valores cívicos y sociales.

Recursos necesarios

- Esponjas, cubos, pistolas de agua.
- Material de papelería (folios de colores, bolígrafos, *post-it*, rotuladores, tijeras).
- Altavoz con micrófono.
- Material deportivo (conos, aros, cuerdas, picas, pelotas de espuma, *sticks*, miniporterías).

Descripción

La actividad consiste en el diseño y puesta en práctica de un sistema de juego tipo feria, por parte del grupo de niños, niñas y adolescentes “huracanes” (13-16 años) para el resto de los grupos participantes en el proyecto. Cabe destacar que esto parte de un proceso participativo. Se dispone de dos días para la preparación y el tercero (correspondiente al viernes de esa semana), será el momento de presentarla al resto de grupos.

En la primera parte, el grupo de “huracanes” puede decidir el número y distribución de estaciones de las que se compone la feria, el tipo de juegos que van a diseñar y la moneda de cambio que se utilizará para pagar la participación en cada juego, así como los diferentes premios que se pueden comprar con las monedas obtenidas al jugar en las estaciones.

Una vez acordados estos puntos, el grupo puede dividirse en pequeños subgrupos para un reparto más eficaz del trabajo. Tenderán a agruparse con compañeros o compañeras con las que se siente mayor afinidad o se comparten gustos e intereses. De este modo, cada subgrupo se encarga de pensar, diseñar y decorar su estación para hacerla atractiva al público.

El equipo educativo se encarga de supervisar y guiar el trabajo autónomo de los niños y niñas, proporcionándoles los recursos y el apoyo necesarios para llevar a cabo sus proyectos.

La segunda parte de la actividad es la realización de la propia feria. Antes de comenzar a jugar, las estaciones deben estar todas situadas en el espacio designado para tal fin, deben ser visibles para el resto de grupos e invitar a participar en las mismas. Además, en el centro del espacio o en algún punto estratégico se situará un banco de monedas, gestionado por el equipo educativo donde se podrán conseguir y canjear monedas para jugar o cambiarlas por artículos de alimentación saludable, como piezas de fruta o bocadillos.

El equipo de "huracanes" explicará al resto de participantes, cuando acudan a sus respectivas estaciones, el funcionamiento de los juegos, además de acordar un pago por participar y un premio en caso de superar el juego propuesto.

Siempre y cuando haya dos personas dirigiendo cada estación, el resto de los miembros pueden ir a participar en otras o a canjear las monedas que ganan

en sus propias estaciones. En caso de que un grupo se quede sin monedas, puede acudir al banco a solicitar un préstamo que será compensado con una prueba a elección del equipo educativo.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Durante la preparación de la feria es fundamental que el equipo educativo se mantenga al margen de la disposición de indicaciones. Una vez explicadas las pautas que seguir, se debe adoptar una postura de guía ayudante y motivar el proceso creativo de niños, niñas y adolescentes, así como aportarles los materiales y recursos disponibles que soliciten para llevar a cabo sus ideas.

En el momento de llevar a cabo la propuesta, la función del equipo educativo será la de indicar al resto de grupos el funcionamiento de esta y apoyar en las estaciones que lo requieran para cumplir los tiempos establecidos.

El verano pide plaza

Participación de niños, niñas y adolescentes

Franja de edad: **12-17 años**

Tiempo estimado de la actividad: **7 semanas de los meses de julio y agosto**



Entidad: **Fundación Mar de Niebla**

Comunidad autónoma: **Principado de Asturias**

Mail de contacto: educacion@mardeniebla.es

direccion@mardeniebla.es

Objetivos de la actividad

- Aumentar la participación adolescente en verano.
- Promover entre las personas participantes un sentimiento de bienestar al realizar actividades dirigidas a otras personas.
- Sistematizar el método de trabajo en la organización para replicarlo durante el curso escolar.

Áreas curriculares relacionadas

- Aprender a aprender.
- Trabajo en equipo.
- Valores cívicos y sociales.

Recursos necesarios

- Material informático.
- Cartelería para difusión.
- Materiales decorativos (banderines, pancartas...).
- Equipo de megafonía.
- Carpas, mesas, sillas.
- Materiales específicos de cada actividad.

Descripción

Mar de Niebla trabaja por y para la comunidad de la zona oeste de Gijón. Por ello desde el proyecto de adolescencia se decidió que el hilo conductor de la actividad de verano fuese la dinamización de un espacio público del barrio. Dicho espacio está situado, además, enfrente de la entrada de la entidad, la plaza Médico Félix Prieto. Es un lugar de encuentro para la vecindad, pero que en puntuales ocasiones es escenario de conflictos, ya que no hay ningún elemento cohesionador que favorezca un buen ambiente.

El proceso comenzó un mes antes del inicio del proyecto de verano ya que, con el grupo de adolescentes, realizamos una encuesta al vecindario preguntando si les gustaría que hubiese actividades en la plaza. La idea tuvo muy buena aceptación con un total de 254 votos a favor de realizar nuestra actividad.

Entonces comenzamos a diseñar con el grupo un eslogan que finalmente se reflejó en “El verano pide plaza” y una batería de eventos acordes con temáticas tecnológicas, deportivas, artísticas, de ocio para las familias y público infantil y adolescente. He aquí algunas de ellas: bingo familiar, torneo de baloncesto, cine de verano, tarde infantil, tarde flamenca, fiesta de la espuma etc.

Una vez cerradas las actividades, comenzamos a dar difusión al evento de verano, con la idea de que cada semana de las siete que duró el proyecto Summer GAM (campamento de verano con niños, niñas y adolescentes basado en la educación en el tiempo libre que fomenta la diversidad, la participación, la educación en valores y el buen trato) se realizarán dos actividades en la plaza.

A partir de ahí, la mecánica de ejecución de la actividad dependía del grupo de participantes completamente. El día previo al evento, los y las adolescentes organizaban el material necesario para la actividad (carteles y difusión de estos, preparación de la lona con el logo de “El verano pide plaza”, material de la actividad y funciones por desarrollar ese día). Posteriormente, el día del evento, llevábamos todo el material hacia la plaza y comenzábamos la actividad planificada, en horario de 17:30 a 19:30 horas.

Esta experiencia realizada por primera vez refleja los valores de Mar de Niebla. El proceso participativo se centra en que un colectivo, en este caso el grupo de adolescentes participantes, destina proactivamente actividades de ocio a la comunidad de una manera intergeneracional e integradora.

Observaciones o aprendizajes por destacar

La dinamización de la plaza ha conllevado una participación activa de veinticuatro adolescentes (cifra superior a veranos anteriores). A pesar del duro trabajo previo, la organización y ejecución ha permitido al equipo educativo valorar positivamente la actividad, ya que todos los días el resultado final era satisfactorio. Y lo más importante, los y las participantes han propuesto seguir realizando eventos en la plaza durante todo el curso, lo cual demuestra la gran implicación y motivación del grupo.



¡A preguntar y grabar!

Participación de niños, niñas y adolescentes

Franja de edad: **12-17 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora al día**



Entidad: **Asociación Jaire**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto: *educadorasjaire@gmail.com*

marta.palacios.onate@gmail.com

Objetivos de la actividad

- Fomentar el derecho a la participación de niños, niñas y adolescentes mediante el enfoque protagónico, el empoderamiento y la defensa de los derechos de la infancia.
- Animar a la toma de decisiones y el pensamiento crítico mediante herramientas de creatividad.
- Desarrollar las habilidades sociales.
- Promover recursos para la promoción de la autogestión.

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación lingüística.
- Comunicación audiovisual.
- Habilidades sociales.

Recursos necesarios

- Cartulinas.
- Rotuladores.

Descripción

Esta actividad está orientada a fomentar la capacidad crítica, la participación y la creatividad desde un enfoque participativo y protagónico.

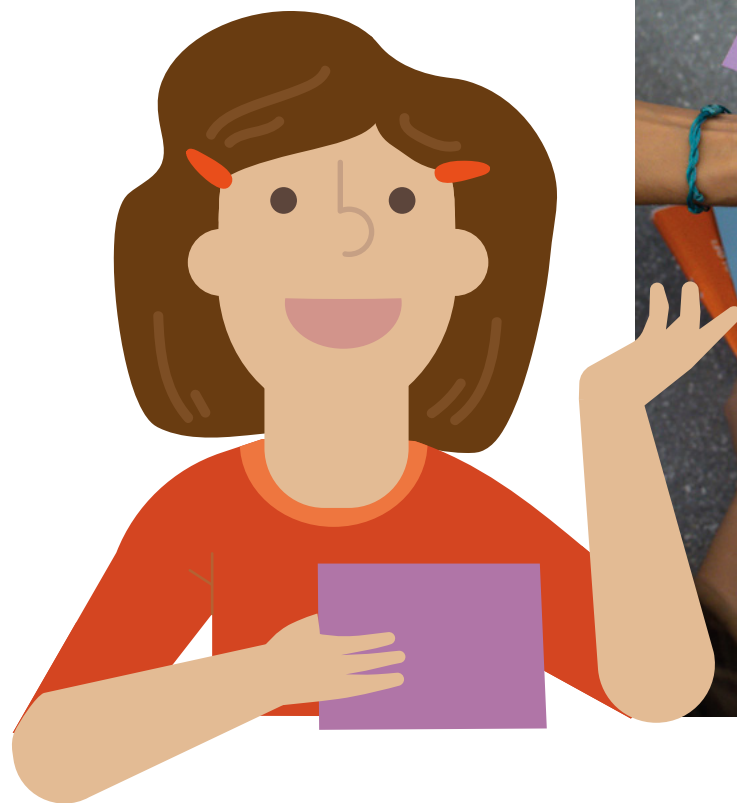
Se trata de que el grupo de niños, niñas y adolescentes elaboren un periódico diario público para todos y todas en el que se incluya información de su interés durante el campamento. La idea es que este periódico sea expuesto por el propio grupo en algún momento en el que estén todos reunidos (por ej. durante la comida).

Algunos apartados que puede ser interesante incluir:

- Noticias del día anterior.
- Programación del día.
- Menú del día.
- Cuenta atrás para alguna actividad especial (ej. piscina).
- Anuncios y peticiones.
- Sección de prensa rosa con algún cotilleo.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Consideramos necesario que haya un filtro por parte de una persona del equipo profesional por si alguien trata de publicar algo que pueda ser incómodo para los niños y niñas.



Cuaderno de reflexión brujulero

Educación emocional

Franja de edad: **15-18 años**

Tiempo estimado de la actividad: **sesiones de 2 horas**



Entidad: **Asociación Sociocultural Grupo 5**
Comunidad autónoma: **Castilla-La Mancha**
Mail de contacto: *asociaciongrupocinco@hotmail.com*
grupocincocuena@gmail.com

Objetivos de la actividad

- Fomentar el desarrollo de las competencias emocionales.
- Favorecer el autocuidado.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación emocional.
- Competencias lingüísticas.
- Valores cívicos y sociales.

Recursos necesarios

- Cuadernillo con cuentos y ejercicios de relajación.
- Bolígrafo y pinturas de colores.
- Espacio natural.

Descripción

Se trata de que cada adolescente se autocuide a partir de la reflexión con la ayuda de distintos cuentos, fábulas, escritos y ejercicios. Para ello se apoyarán en un cuaderno de reflexión personal útil para fomentar la autoconciencia, el autoconocimiento y la autorreflexión. El cuaderno permite al grupo adolescente expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de manera privada y personal, lo que les ayuda a entenderse mejor y a desarrollar una mayor comprensión de su mundo interno. Todo esto podrá conseguirse a partir de la lectura de diferentes cuentos, fabulas y ejercicios de relajación.

El proceso se va completando en diferentes sesiones y es recomendable realizarlo en plena naturaleza, donde no exista contaminación visual ni acústica.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Ayuda al grupo adolescente a conocerse mejor a sí mismos, sus emociones, pensamientos y deseos. Les brinda un espacio seguro para expresar sus sentimientos, preocupaciones y alegrías sin temor a juicios externos.

Pueden establecer metas personales y planificar cómo alcanzarlas. Es una excelente manera de mejorar las habilidades de escritura, gramática y expresión verbal. Además, es una vía de escape saludable para liberar tensiones y estrés acumulado, lo que, a su vez, puede mejorar su bienestar emocional.

Yincana “El castillo tenebroso”

Educación emocional

Franja de edad: **3-5 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 50 minutos**



Entidad: **Fundación Canaria Farrah**
Comunidad autónoma: **Canarias**
Mail de contacto: *gerente@fundacionfarrah.org*
naomie@fundacionfarrah.org

Objetivos de la actividad

- Profundizar en la identificación y reconocimiento del miedo a través de la expresión artística.
- Identificar las emociones propias y ajenas.
- Estimular la adquisición de herramientas y habilidades para la gestión del miedo.

Áreas curriculares relacionadas

- Competencias sociales y cívicas.
- Aprender a aprender.

Recursos necesarios

- Papel continuo.
- Rotuladores negros (30).
- Gran reja de cartón.
- Piscina/caja con bolas/pelotas pequeñas.
- Bolas de corcho amarillas.
- Cuerda.
- Dibujo del fantasma ¡Buh! Sobre un cartón (grande).
- Bombona de gritos hecha con cartón.
- Cofre.
- Orbe lila (puede ser una pelota pintada, un globo, un dibujo en un cartón...).

Descripción

Introducción:

El colectivo de niños, niñas y adolescentes viajará al Reino del Miedo, un mundo tenebroso y oscuro donde se esconden todos los miedos de los niños y niñas del mundo. ¡Buh!, el fantasma rey del reino, está muy enfadado porque Sombra le destruyó el castillo y, por esa razón, ha guardado el orbe lila en un gran cofre y no se lo presta a nadie. Para recuperarlo, el grupo de niños, niñas y adolescentes deberán adentrarse en el castillo del Reino del Miedo, ahuyentar a ¡Buh! y conseguir abrir el cofre que contiene el orbe. Pero antes que nada,

¿sabemos lo que es el miedo? El equipo docente preguntará al grupo de niñas, niños y adolescentes sobre la emoción del miedo:

- ¿Qué es?
- ¿Qué cosas nos dan miedo?
- ¿Es malo sentir miedo?
- ¿Qué soléis hacer cuando tenéis miedo? ¿A quién acudís?
- ¿Hay algún miedo que ya hayáis superado?

Es importante resaltar que el miedo es una emoción buena que se encarga de protegernos y el sentirla no nos hace más débiles. De hecho, todas las personas del mundo tienen miedo y admitirlo requiere de mucha valentía.

Desarrollo:

El colectivo de niños, niñas y adolescentes tendrá que enfrentarse a las pruebas de la yincana “El castillo tenebroso” para conseguir el orbe lila. Las pruebas estarán orientadas a adentrarse en el castillo y ahuyentar a ¡Buh!. Estas pruebas son:

- Todos tenemos miedo. Se extenderá un gran papel continuo en torno al cual se organizará el grupo de niñas, niños y adolescentes. Individualmente contarán con un rotulador negro con el que escribirán/dibujarán algo que les dé mucho miedo y/o algún momento en el que hayan pasado miedo. El equipo docente también dibujará uno de sus miedos para ayudar al grupo a comprender que es una emoción válida y habitual.

Cuando todos y todas hayan terminado su dibujo, quienes quieran podrán compartir con el resto del grupo lo que hayan dibujado.

- Posteriormente el equipo docente traerá una gran reja de cartón y explicará que, ahora que el grupo ha expresado sus miedos, estos son más débiles y pueden encerrarse para que no molesten mucho durante la travesía por el castillo tenebroso. El equipo docente entregará al grupo una gran reja de cartón que ellos mismos colocarán sobre el papel continuo que contiene los miedos de toda la clase.
- El puente colgante. El grupo de niñas, niños y adolescentes llega al puente colgante que lleva hasta la más alta torre del castillo, en la que se encuentra ¡Buh!, el tenebroso fantasma. Lo único que puede debilitar a ¡Buh! son las bolas de alegría, las cuales se encuentran en una piscina o una caja de bolas. Justo tras la piscina o caja se colocará una cuerda estirada en el suelo y en el otro extremo de la cuerda al fantasma ¡Buh!. El grupo irá introduciéndose, por turnos, en la piscina donde tomarán una bola y caminarán por encima de la cuerda hasta llegar al otro extremo. Una vez allí, lanzarán la bola hacia ¡Buh! con intención de debilitarlo. En ese momento el equipo docente puede tomar a ¡Buh! y moverlo por el aula/plaza para que resulte más difícil darle. De esta manera, cuando todos los y las participantes hayan lanzado una o dos bolas, el fantasma ¡Buh! se habrá debilitado.
- Un grito de terror. El fantasma ¡Buh! huirá hacia el cofre con intención de protegerlo. La única forma de conseguir ahuyentarlo es lanzándole un fuerte grito. El equipo docente tomará la gran bombona de gritos y

explicará al grupo que, a la cuenta de tres, deberán dar simultáneamente el mayor grito que puedan para poder rellenar la bombona y asustar a ¡Buh!.

Una vez rellena la bombona ¡Buh! se marchará asustado por los gritos del grupo de niñas, niños y adolescentes y se esconderá. El equipo docente liberará el grito que se acumuló en la bombona justo en el candado del cofre, haciendo que este se rompa.

Finalmente, los y las participantes podrán obtener el orbe lila que está dentro del cofre.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Cuando el grupo de niños, niñas y adolescentes haya terminado sus dibujos del miedo, así como en aquellos momentos de la actividad que se considere, será relevante abrir un espacio para que quienes quieran puedan compartir sus dibujos y reflexiones. El papel del equipo docente debe ser de acompañamiento y comprensión. También se tratará de ahondar en la idea de que las personas podemos tener miedo a diferentes cosas y estimular la reflexión sobre cómo podemos ayudar al resto cuando tienen miedo.



El cluedo cibermatemático

Educación emocional

Franja de edad: **9-15 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 3 horas**



Entidad: **Fundació l'Arc Música- Xamfrà**

Comunidad autónoma: **Cataluña**

Mail de contacto: *xamfra@xamfra.net*

ester.bonal@gmail.com; estefania.soler@xamfra.net

Objetivos de la actividad

- Identificar las propias emociones.
- Conocer distintos lenguajes para la expresión emocional.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Valores cívicos y éticos.

Recursos necesarios

- Fichas de los y las jugadores, de las armas y de los lugares.
- Fichas de registro para los grupos.
- Copia de obras de arte contemporáneas.

- Instrumentos de pequeña percusión.
- Objetos para el juego de la memoria.
- Vasos de colores.
- Hojas y lápices de colores.

Descripción

Es una yincana que se hará con la dinámica del juego Cluedo. El contexto es que un háker ha entrado dentro de un sistema y ha robado todo su contenido: contraseñas, claves, documentos, pistas...

Los sospechosos son los siguientes:

- Verdulera
- Panadero
- Labrador
- Vendedor de periódicos
- Barrendero
- Mujer del campanario
- Cura
- Cuidador del cementerio
- Pescador
- Presentador del tiempo en TV
- Chloe
- Gaia

Lugares:

- Iglesia
- Biblioteca
- Mercado
- Granja
- Panadería
- Casa número 75
- Calle Milán
- Balsa de peces
- Plaza Jovi
- Parque infantil
- Campo
- Descampado

Armas:

- Ordenador
- Rayo
- Caja registradora
- Capacidad mental
- Rastrillo
- Tarot
- *Walkie talkie*
- Móvil
- Esqueleto del cementerio
- Vela para rituales satánicos

Las pruebas pueden ser las siguientes:

- Percusión corporal: Patrón rítmico que trabaje el mínimo común múltiple.
- Partitura musical: A partir de una obra de arte contemporánea, inventarse un acompañamiento musical con instrumentos de pequeña percusión.
- Teléfono dibujado: Todo el grupo se pone en fila. El del final hace un dibujo en la espalda del de delante, y este dibuja lo mismo al que está delante suyo hasta llegar al primero que tiene que adivinar el dibujo.
- Memoria: Se colocan siete objetos de una forma determinada y todo el grupo los mira. Seguidamente cierran los ojos y el equipo docente hace algún cambio en la distribución de los objetos. Finalmente, el grupo abre los ojos y tienen que detectar las diferencias.
- Relieves: El equipo docente enseña al grupo un dibujo de una pirámide de vasos de distintos colores. Todo el grupo tendrá a disposición los vasos de los colores que corresponden y el dibujo para montar la pirámide. Lo harán a partir de la dinámica de relieves.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es recomendable acordar bien qué responsable se encargará de cada prueba, y puede ser interesante trabajar en tándem para observar bien las reacciones de cada niño, niña o adolescente y las relaciones del grupo.

El mapa de mi corazón

Educación emocional

Franja de edad: **7-9 años/ 10-12 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora**



Entidad: **Asociación Barró**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto: *educadoresbarro@asociaciones.org*

Objetivos de la actividad

- Favorecer la identificación de emociones.
- Potenciar la empatía.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Competencias lingüísticas.
- Expresión oral y escrita.

Recursos necesarios

- Papel continuo.
- Ficha de corazón.
- Rotuladores, pinturas, tijeras y pegamento.
- Altavoces y música relajante.

Descripción

En esta actividad trabajamos la posibilidad de identificar emociones en uno mismo y en los demás en un espacio de reflexión y autoconocimiento.

El primer paso es partir de las emociones trabajadas e identificadas para después sumergirnos en un momento de reflexión personal y apuntar las propias emociones dentro de un corazón que nos identifica. Cada participante elabora y adorna su corazón y lo recorta para formar el gran mural de corazones.

Finalmente se pegan los corazones y se deja un tiempo para leer algunos de compañeras y compañeros. También entonces el equipo docente realizará la devolución de la sesión y terminaremos con una asamblea sobre cómo nos hemos sentido y si hay algo que nos haya sorprendido del resto de participantes.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es recomendable poner una música tranquila durante la actividad para que los y las participantes se puedan concentrar. En grupo trabajarán las mismas emociones, ya que el material se tiene que compartir pues el diseño se genera de forma conjunta sin apenas directrices. Es importante no solo que piensen en las palabras que van a escribir, sino en lo que les generan internamente.

El libro de las emociones

Educación emocional

Franja de edad: **6-14 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora**



Entidad: **Colectivo de Acción por el Juego y la educación (CAJE)**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto: *colectivocaje@gmail.com*

Objetivos de la actividad

- Incentivar la autoimagen positiva que los niños y niñas tienen de sí mismos.
- Fortalecer la confianza en sí mismos.
- Estimular la empatía y la comprensión entre los y las participantes.
- Establecer un entorno seguro y de apoyo donde los niños y niñas se sientan valorados y apreciados por sus iguales.
- Fomentar la comunicación positiva y el intercambio de afecto entre los y las participantes.
- Promover la resiliencia.
- Estimular la reflexión sobre las propias cualidades y logros.
- Desarrollar habilidades sociales.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación emocional.

Recursos necesarios

- Cartulinas de colores.
- Lápices, rotuladores o similar.
- Espacio exterior o interior, pero con apoyos para escribir.

Descripción

Reunimos a todo el grupo y damos una cartulina a cada participante. Cada uno podrá elegir el color que más le guste o represente. Primero, escribirán su nombre de forma clara y visible en su cartulina dejando espacio suficiente para que sus compañeros puedan dejarles mensajes.

Una vez todos los participantes tienen su cartulina preparada les pedimos que las coloquen distribuidas por todo el espacio. Después de hacerlo tendrán tiempo suficiente para buscar las cartulinas de todos sus compañeros y compañeras y dejarles un mensaje positivo, destacando algo bueno que tengan como persona, amigo/a o compañero/a.

Una vez todos los y las participantes han terminado y cada uno tiene sus mensajes, el o la participante que lo desee compartirá todos los mensajes que ha recibido.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Algunos niños y niñas manifestaron que se habían alegrado al descubrir que sus compañeros y compañeras tenían una visión “mejor” sobre ellos/ellas de la que esperaban. Ello les hizo sentirse valorados dentro de la entidad y del grupo.



Lienzo de conos

Educación emocional

Franja de edad: **6-18 años**

Tiempo estimado de la actividad: **1 hora**



Entidad: **Asociación cultural Talloc**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto: *actalloc@talloc.org*

Objetivos de la actividad

- Promover la cohesión grupal y el trabajo cooperativo.
- Fomentar el desarrollo de las competencias emocionales.

Áreas curriculares relacionadas

- Valores cívicos y sociales.

Recursos necesarios

- Conos de colores (tipo seta).
- Lienzo de cartón.
- Secuencias de colores plasmadas en el lienzo.

Descripción

La actividad se compone de una parte lúdica y una parte de reflexión compartida:

En la parte lúdica cada grupo estará formado por X participantes (tantos como se quiera). Cada equipo contará con una secuencia (unos 12 colores) que tendrá que conseguir. Para ello se situarán todos los conos en una zona en el centro del campo a unos 20 metros de distancia (o menos si se utilizan obstáculos) de todos los equipos.

El juego consiste en que la persona a quien le toque del equipo tiene que fijarse en la secuencia por conseguir e identificar un color que le falte (al principio les faltarán todos) e ir corriendo a por él. Una vez agarre el cono correspondiente, lo tiene que fijar en su zona, en la misma posición que ocupa en el lienzo. Al llegar, el siguiente compañero del equipo saldrá a realizar la misma acción buscando alguno de los colores restantes. De esta forma, el juego avanza hasta que un equipo consiga recrear el lienzo con los conos, proclamándose vencedor. En esta variante se jugará hasta que todos los equipos consigan completar su secuencia.

La parte reflexiva comienza cuando todo el mundo haya conseguido su lienzo de conos. Se explica a los diferentes equipos que cada color de cono tiene un significado:

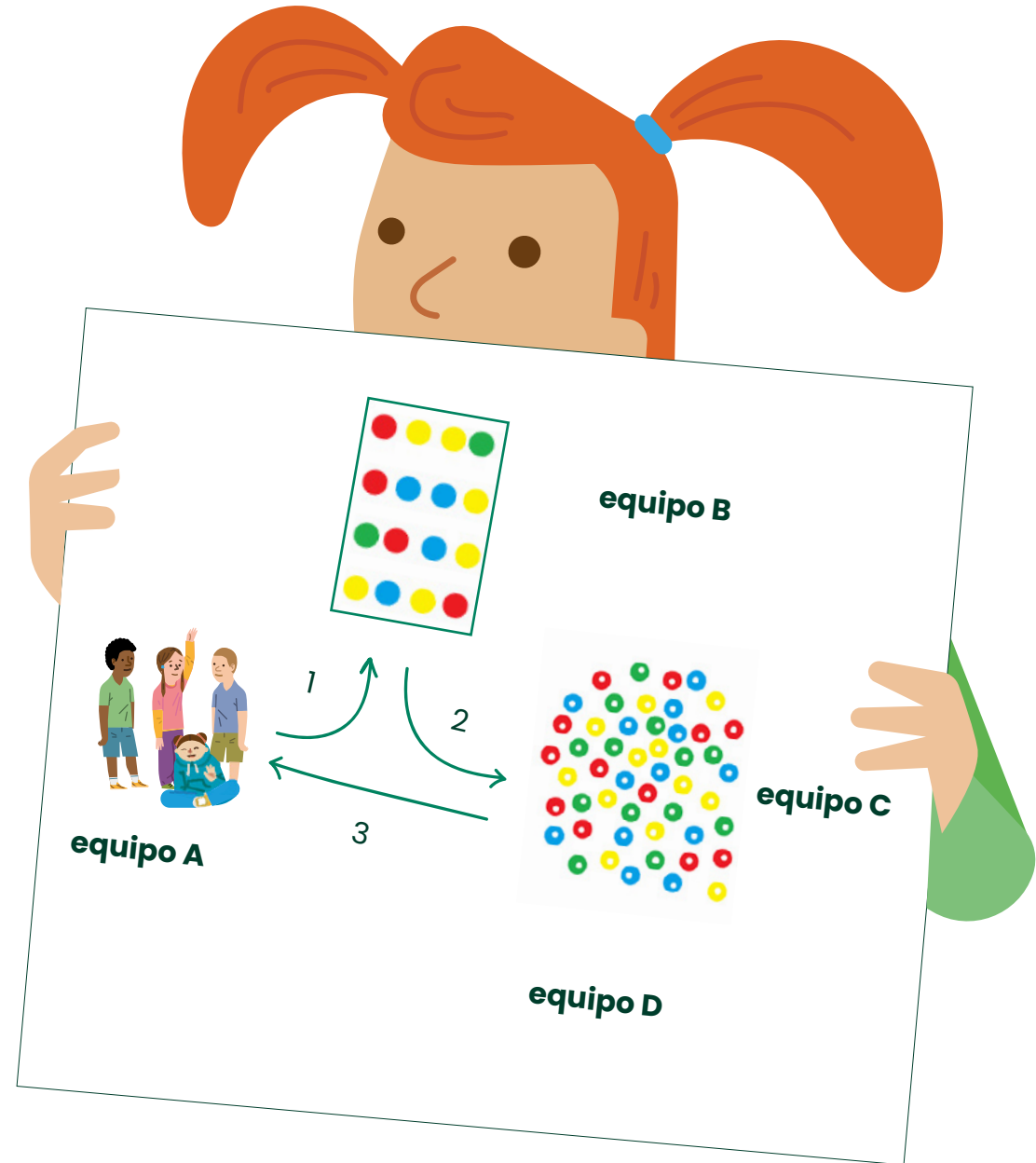
- **Rojo:** Característica física o vestuario que me guste de alguien de mi equipo.
- **Azul:** Anécdota compartida con alguien de mi equipo.
- **Verde:** Cada persona tiene que decir algo positivo sobre sí mismo/a.
- **Amarillo:** El grupo deberá buscar una actividad de ocio o una afición (libro, película, música...) que les guste a todos y todas.

A continuación, se invitará a cada persona del equipo a compartir sus opiniones en función del color de los conos que hayan conseguido

Observaciones o aprendizajes por destacar

Variante: La zona de salida y de visionado del lienzo pueden ser diferentes. De esta forma se complica el juego, ya que la persona que sale no sabe a por qué color tiene que ir hasta que llega a esa nueva zona de visionado.

Dado que nuestro objetivo es guiar la actividad hacia el trabajo posterior, habría que intentar que durante la parte lúdica se minimicen los conflictos, así como que todos los equipos terminen en un periodo de tiempo similar.



Bingo de frutas y verduras de temporada

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **10-12 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora**



Entidad: **Asociación Málaga Acoge**

Comunidad autónoma: **Andalucía**

Mail de contacto: *amparogarcia@malagaacoge.org*

Objetivos de la actividad

- Promover el consumo de frutas y verduras de temporada.
- Fomentar el conocimiento sobre los periodos reales de plantación y cosecha de los alimentos.

Áreas curriculares relacionadas

- Conocimiento del medio natural.
- Valores sociales.
- Educación artística.

Recursos necesarios

- Cartón.
- Cartulina.

- Rotuladores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Frutas y verduras impresas.
- Legumbres.

Descripción

Esta actividad está inspirada en la idea de Vigotsky de poner la acción antes del significado a través del juego, es decir, acercarse a algo que todavía no se conoce a través de la práctica para ir comprendiéndolo poco a poco.

Por ello se propone elaborar un bingo de frutas y verduras de temporada con el objetivo de saber qué se cosecha en cada estación y, por tanto, qué es más saludable y sostenible para consumir en cada momento.

Para empezar cada niño o niña elegirá cuatro frutas o verduras por estación de las ocho que el profesorado presentará a través de una tabla con datos del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. Posteriormente las recortará, coloreará, o intervendrá como desee y las colocará en un cartón rectangular distribuidas en cuatro columnas que representarán cada una de las estaciones. La creación será libre, manteniendo la distribución para que el cartón se corresponda con un cartón de bingo tradicional.

Una vez finalizada la actividad manual se procederá a jugar al bingo. El profesorado irá sacando de forma aleatoria frutas y verduras y quien las tenga en su cartón, usará las legumbres a modo de fichas para tachar las frutas y verduras conseguidas. Quien consiga cubrir todas las casillas cantará bingo en voz alta.

Mientras se esté desarrollando el juego, el/la docente hará preguntas para trabajar la temática e introducir el contenido que se pretende abordar. Por ejemplo: ¿Se come lo mismo en verano que en invierno? ¿Qué fruta de verano conocéis? ¿Sabéis por qué las naranjas se consumen en invierno? ¿Hay alguna fruta que crezca todo el año? A través de estas cuestiones se intentará reflexionar sobre nuestra alimentación, sobre la importancia de consumir alimentos de temporada, sobre la disponibilidad en las grandes superficies de ciertas frutas todo el año, etc.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es importante realizar la actividad manual en un espacio tranquilo y con los materiales presentados de forma organizada. Al realizar el juego en grupo, los niños, niñas y adolescentes se distribuirán en forma de círculo para fomentar el diálogo y la participación.



Pasapalabra sostenible

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **10-12 años**

Tiempo estimado de la actividad: **45 minutos aproximadamente**



Entidad: **Asociación Auryn**

Comunidad autónoma: **Castilla y León**

Mail de contacto:

centrojuvenilauryn@hotmail.com

sandramsabel@hotmail.com

coordinacion@asociacionauryn.org

info@asociacionauryn.org

Objetivos de la actividad

- Recordar contenidos trabajados durante el módulo.
- Valorar el nivel de alcance de los objetivos del módulo.

Áreas curriculares relacionadas

- Valores cívicos y sociales.
- Competencias lingüísticas.
- Medioambiente.

Recursos necesarios

- Rosco de Pasapalabra elaborado con materiales reciclados.
- Lápiz.
- Listado de palabras con sus definiciones correspondientes.

Descripción

Primero se divide el grupo en dos equipos: rojo y azul. La actividad sigue la dinámica del juego de Pasapalabra, en la que las y los participantes deben completar el roscó con el abecedario respondiendo a las definiciones asignadas a cada letra. Para completar el roscó irán respondiendo por turnos hasta que fallen en adivinar las palabras de las definiciones que les presenta la persona dinamizadora de la actividad. Cada vez que respondan correctamente, se tapaná con papeles reciclados del color del equipo la letra de la palabra que han conseguido adivinar. Cuando fallen o digan “pasapalabra” será el turno del otro equipo. La idea es ir recordando los conceptos claves del módulo y valorar el nivel de adquisición de estos.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es una actividad con múltiples variaciones que puede adaptarse a muchas temáticas diferentes. Sirve además para recapitular lo aprendido y fijar conceptos de manera dinámica. Consideramos que es útil realizarla el último día del módulo, ya que resulta atractiva y lúdica para el colectivo de niños, niñas y adolescentes.

Letra	Palabra	Definición
A	Ahorrar	Empieza por A: Evitar un gasto o consumo mayor del necesario en previsión de necesidades futuras.
A	Abusar	Empieza por A: Usar mal, de forma excesiva, injusta, impropia o indebida algo como pueden ser los plásticos a la hora de envasar productos.
A	Agua	Empieza por A: Sustancia líquida, transparente, sin color, ni sabor, ni olor alguno, que en su forma potable escasea en el planeta y por tanto debemos evitar derrochar.
B	Biodegradable	Empieza por B: Dícese de la materia o materiales que pueden ser degradados de forma natural en nuestro medioambiente y que por lo tanto son menos perjudiciales para este ya que se absorben de forma natural.
B	Basurero	Empieza por B: Lugar donde se arrojan y acumulan todos los residuos y desechos que no somos capaces de reciclar, reducir o reutilizar.
B	Botella	Empieza por B: Envase hecho de vidrio que podemos tirar al contenedor verde para reciclarlo y darle otra vida.
C	Contaminar	Empieza por C: Acción y efecto de alterar o dañar alimentos, el agua, el aire o los organismos.
C	Consumo responsable	Empieza por C: Acción o efecto de comprar para utilizar o gastar comestibles o energía de forma que respetemos el medioambiente y busquemos el equilibrio entre nuestras necesidades y cuidar el planeta.
C	Carbón	Empieza por C: Materia sólida de color negro que se usaba mucho en las calefacciones y que se está dejando de usar porque contamina mucho.

Letra	Palabra	Definición
C	Contenedor	Empieza por C: Recipiente de grandes dimensiones donde solemos tirar los desechos de los productos que consumimos. Para reciclar correctamente debemos escoger el adecuado para cada producto. Los hay de diferentes colores, amarillos, verdes, grises, azules...
D	Deforestar	Empieza por D: Acto humano de cortar árboles de forma masiva que hace que el terreno se vea dañado y muchas especies de animales y plantas se queden sin su hábitat y estén, por tanto, en peligro de extinción.
D	Desertización	Empieza por D: Uno de los efectos negativos de la deforestación o tala de árboles. Cuando nada vuelve a crecer en la tierra y se convierte en un desierto.
D	Depuradora	Empieza por D: Instalaciones donde se depura o limpia el agua sucia.
E	Ecológico	Empieza por E: Adjetivo que le ponemos a las cosas que defienden y protegen el medioambiente.
E	Efecto invernadero	Empieza por E: Fenómeno natural por el que ciertos gases que producimos hacen que la atmósfera retenga la energía solar y produzca un aumento de la temperatura global.
E	Envase	Empieza por E: Recipiente que facilita la conservación y transporte del producto que contiene, en especial un alimento.
F	Forestal	Empieza por F: Relativo a los bosques o que tiene relación con ellos. Por ejemplo: la persona encargada de cuidar y vigilar los bosques es un guarda.

Letra	Palabra	Definición
F	Fumigar	Empieza por F: Método por el que se echan los pesticidas en los cultivos para acabar con las posibles plagas o enfermedades, pero que pueden dañar también a otros seres vivos que vivan en el entorno y la tierra.
F	Flora	Empieza por F: Conjunto de plantas y árboles de un país o región que debemos respetar y proteger.
G	Gasolina	Empieza por G: Producto obtenido del petróleo que se utiliza para el funcionamiento de la mayoría de coches y vehículos.
G	Gastar	Empieza por G: Hacer que una cosa se deteriore, desaparezca o se desgaste por el uso.
G	Grados centígrados	Empieza por G: Unidad de medida utilizada para medir la temperatura del planeta que en los últimos 100 años ha subido casi 1 de media.
H	Huella de carbono	Empieza por H: Es un indicador ambiental que mide la cantidad de gases de efecto invernadero que producimos los seres humanos. Cada vez que cogemos el coche, cargamos el teléfono, o dejamos la luz encendida vamos dejando atrás una estela de gases que se acumulan en la atmósfera y sobrecalientan el planeta. Esa estela es nuestra.
H	Higiene	Empieza por H: Limpieza o aseo para conservar la salud o prevenir enfermedades.
H	Huerto	Empieza por H: Lugar donde se cultivan hortalizas, verduras, frutas, plantas medicinales, frutales etc. En Auryn tenemos uno y muchos sábados se hacen actividades allí.
I	Impacto medioambiental	Empieza por I: La alteración del medioambiente, provocada por las acciones del ser humano en un área determinada. Por ejemplo, construir una carretera que pase por un bosque, o construir una central hidroeléctrica que limite el caudal de un río.

Letra	Palabra	Definición
I	Industrial	Empieza por I: Adjetivo que se usa para describir la bollería que compramos en el súper que viene envasada en plásticos y suele tener ingredientes poco saludables, aunque esté rica.
I	Amarillo	Contiene la i: Color del contenedor donde echamos las latas de conserva.
J	Justo (comercio)	Empieza por J: Forma de producir y comercializar un producto que se asegura de que los productores reciban el dinero necesario, no solo para que puedan cubrir los gastos, sino también para que puedan mejorar las condiciones de vida de toda la comunidad.
J	Jabón	Empieza por J: Sustancia sólida o líquida y química, que sirve para lavarse las manos, o los platos o la ropa y no se debe usar en ríos/mares debido a su gran efecto contaminante.
K	Tetrabrik	Contiene la K: Envase de cartón opaco impermeabilizado con aluminio y, generalmente, con forma de tetraedro que se usa para envasar líquidos.
K	Koala	Empieza por K: Mamífero en peligro de extinción que es típico de Australia y suele vivir subido a los árboles comiendo eucalipto.
L	Lumínica	Empieza por L: Tipo de contaminación generada por un exceso de luz en el ambiente cuando es de noche y que afecta a la vida de los animales que viven en el lugar.
L	Lince ibérico	Empieza por L: Animal mamífero que se encuentra en peligro de extinción en la península ibérica. Parece un gato muy grande y tiene unas orejas muy particulares.
L	Lata	Empieza por L: Envase hecho de hojalata y que se debe desechar en el contenedor amarillo de los envases.

Letra	Palabra	Definición
M	Microplásticos	Empieza por M: Pequeñas piezas de plástico de menos de 5 mm que contaminan el medioambiente. Son el resultado de la degradación del plástico que utilizamos, desechamos y no reciclamos.
M	Microscopio	Empieza por M: Utensilio de laboratorio con el que se pueden ver los microplásticos.
M	Megalodón	Empieza por M: Especie extinta de tiburón que podría alcanzar los 18 metros de largo.
N	Naturaleza	Empieza por N: Todo aquello que se ha formado de manera espontánea en el planeta Tierra. Forman parte de ella todos los organismos vivos que habitan el planeta (microorganismos, hongos, animales y plantas), todas las sustancias materiales y minerales (agua, tierra, hierro, etc).
N	Nocivo	Empieza por N: Adjetivo para describir a algo que hace daño o es perjudicial. Se usa para describir a las sustancias que ingerimos y no son saludables, sino que dañan nuestro cuerpo.
O	Obsolescencia programada	Empieza por O: Cuando en la fabricación y comercialización de un producto se planifica que no dure mucho tiempo de forma intencionada para que necesitemos comprar otro en un corto espacio de tiempo. Por ejemplo, los teléfonos móviles. Fomenta el consumismo.
O	Océano	Empieza por O: Masa de agua que compone gran parte de la hidrósfera de la Tierra. En ella viven gran cantidad de seres vivos y por desgracia a ellos van a parar gran cantidad de los desechos que generamos los humanos poniendo en peligro estos ecosistemas tan preciados.
P	Plástico	Empieza por P: Material con el que se hacen las bolsas y muchos de los envases que si tiramos en la naturaleza tardarán 1.000 años en degradarse y desaparecer. Supone un peligro para muchos animales si los desechamos en su entorno.

Letra	Palabra	Definición
P	Papel	Empieza por P: Lo utilizamos para escribir y está compuesto por celulosa que se saca de los árboles. Se necesita 1 árbol para hacer 12.000 hojas de...
Q	Bosque	Contiene la Q: Extensión de terreno poblada por gran cantidad de árboles, arbustos y matorrales.
R	Reciclar	Empieza por R: Transformar o aprovechar materiales usados o desperdicios para que puedan ser nuevamente utilizados. También significa separar los desperdicios para que luego en la planta de tratamiento los puedan transformar.
R	Reducir	Empieza por R: Consumir menos o hacer un uso menor de las cosas. Por ejemplo, no gastar tanta agua bañándonos y en su lugar darnos una ducha rápida cerrando el grifo cuando no sea necesario es una forma de...
S	Sostenible	Empieza por S: Se dice de aquello que hacemos que mantiene el equilibrio entre lo que necesitamos y la protección del medioambiente. Por ejemplo, comprar fruta de temporada y cultivada cerca de mi casa para evitar que tengan que transportarla desde lejos ya que el transporte es muy contaminante.
S	Separar	Empieza por S: Depositar los residuos en los diferentes contenedores para que puedan reciclarse o reutilizarse de manera adecuada.
T	Tala	Empieza por T: Cortar árboles.
T	Temperatura	Empieza por T: Algo que ha aumentado casi 1 grado en los últimos 10 años.
T	Cartón	Contiene la T: Algo que debemos echar al contenedor azul si queremos reciclarlo correctamente.
U	Reutilizar	Contiene la U: Darle una segunda vida a un producto. Volver a utilizarlo, generalmente con una función.

Letra	Palabra	Definición
U	Urgente	Empieza por U: Se dice de algo de lo que tenemos que ocuparnos con rapidez, como por ejemplo el cambio climático. Ocuparnos del cambio climático es...
V	Vidrio	Empieza por V: Material duro, frágil y transparente que se usa para hacer botellas en las que envasar líquidos como el agua y otras bebidas. Lo echamos al contenedor verde.
V	Vacíos	Empieza por V: Cómo vemos los pantanos y embalses de España en verano porque cada vez llueve menos y somos poco responsables con el uso del agua.
V	Verde	Empieza por V: Color del contenedor donde debemos tirar el vidrio y solo el vidrio, no el cristal.
W	World	Empieza por W: Mundo en inglés.
W	Water	Empieza por W: Agua en inglés.
W	Kiwi	Contiene la W: Fruta, verde por dentro y marrón por fuera. En su piel tiene pelitos y por dentro semillas negras muy chiquititas.
X	Extinción	Contiene la X: Desaparición total de una especie en el planeta.
X	Oxígeno	Contiene la X: Gas que necesitamos para respirar.
Y	Arroyo	Contiene la Y: Es como un río pequeño que lleva poca agua. Corriente natural de agua que normalmente fluye con continuidad, pero que, a diferencia de un río, lleva poca agua.
Y	Yogur	Empieza por Y: Producto lácteo cuyo envase se tira en el contenedor amarillo.
Z	Zapatero	Contiene la Z: Oficio que ayuda a que reutilicemos el calzado roto reparándolo.
Z	Ozono	Contiene la Z: Gas que se encuentra en la atmósfera y que da nombre a una capa de la misma que es importante porque nos protege de las radiaciones del sol.



Kahoot. Desperdicio alimentario y su impacto en el planeta

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **13-15 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora**



Entidad: **Asociación Mojo de Caña**

Comunidad autónoma: **Canarias**

Mail de contacto: *ester.gonzalez@mojodecana.org*
embarriate@mojodecana.org

Objetivos de la actividad

- Fomentar el trabajo en equipo y la toma de decisiones consensuada.
- Potenciar el uso de las TIC en el grupo de niños, niñas y adolescentes a partir de la temática trabajada.

Áreas curriculares relacionadas

- Herramientas digitales.
- Escucha y toma de decisiones conjuntas.

Recursos necesarios

- Portátil, proyector y pantalla o pared, y teléfonos móviles.

Descripción

Esta actividad está diseñada para realizarla con un grupo de niños, niñas y adolescentes de edades entre 13 y 15 años que estén familiarizados con el uso de las tecnologías.

Se partió del Quizz sobre desperdicio alimentario planteado en la formación de Educo, utilizando las preguntas y respuestas de este y adaptándolo a la herramienta digital Kahoot. <https://kahoot.it/>. Para empezar, se dividió el grupo en dos pequeños subgrupos (cada uno de ellos con un móvil con conexión a internet). Antes de contestar, cada respuesta debía ser consensuada con el resto de los y las compañeras.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es importante comprobar que el lugar donde se realizará la actividad tenga buena cobertura, ya que sin cobertura o con mala cobertura no será posible realizarla.

Las herramientas digitales son una forma de llegar al grupo de jóvenes de una forma atractiva, acercándoles a las temáticas planteadas desde un lenguaje que les resulta familiar y divertido. Hoy en día los niños, niñas y adolescentes son nativos digitales y por eso es necesario adaptar nuestras actividades a esta realidad. Dicha adaptación provocó que el grupo se mostrara entusiasmado con la dinámica.

Somos sostenibles

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **6-21 años**

Tiempo estimado de la actividad: **2 horas y 30 minutos**



Entidad: **Asociación Cotlas**

Comunidad autónoma: **Comunidad Valenciana**

Mail de contacto: cotlas@cotlas.org; menutoci@cotlas.org

Objetivos de la actividad

- Explorar individual y colectivamente qué es el medioambiente.
- Proporcionar herramientas para entender los retos del planeta.
- Fomentar una buena actitud respecto al medioambiente.
- Adquirir competencias de planificación, trabajo en equipo, solución de problemas y participación activa.

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación audiovisual.
- Competencias lingüísticas.
- Educación y expresión artística.
- Educación física.
- Valores sociales y cívicos.

Recursos necesarios

- Ordenador, proyector y audio.
- Pizarra blanca y rotuladores.
- Pictogramas.
- Rotuladores, lápices y/o ceras de colores.
- Folios.
- Lápices y goma de borrar.
- Tijeras y pegamento en barra/cola.
- Rollos de papel.
- Platos de cartón.
- Témperas de colores.
- Pelota de papel.
- Botellas de plástico usadas.

Descripción

Comenzamos la actividad introduciendo el método de las tres "R" (Reducir, reutilizar y reciclar). Primero de todo, pondremos en práctica el concepto de "reducir" mediante la creación de juguetes sostenibles con material reciclado. Para ello proponemos la elaboración de los juguetes mostrando los siguientes ejemplos:

- Juego de aros. Utilizando materiales reciclados como un rollo de papel y platos de cartón es posible construir un juego de puntería con aros. Se necesitará también algún tipo de pegamento o celo, témperas y unas

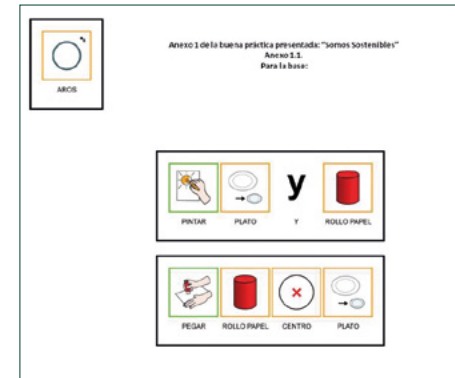
tijeras. A continuación, se recortan seis platos para darles forma de aro, quitándoles la parte central para después pintarlos con las témperas del color que se desee. Para construir la base se debe pegar el rollo de cartón a un plato por la parte del dorso, para darle estabilidad a la estructura.

- Bolos caseros. Tan solo hay que guardar todas las botellas de plástico (pequeñas y grandes) que encontremos, dejar caer témpera para pintarlas de distintos colores por dentro y colocarlas como lo estarían en una bolera. Podemos usar una pelota vieja o una hecha con papel de periódico para derribar los bolos.

Para finalizar, en un espacio amplio montaremos diferentes puestos donde podremos jugar con los juguetes creados en el taller previo como los aros, bolos, laberintos y futbolines, disfrutando de esta divertida yincana deportiva.

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es recomendable poner una música tranquila mientras se está realizando el taller. A la hora de dar las indicaciones previas, recomendamos estar sentados en el suelo en círculo mientras se muestran en la pizarra o en papel las secuencias de la actividad.



Juego de clasificación de tarjetas

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **3-6 años/6-9 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 1 hora**



Entidad: **Hermandades de la Caridad de San Vicente de Paul - Naüm**

Comunidad autónoma: **Islas Baleares**

Mail de contacto: *mjorda@naumsonroca.es*

Objetivos de la actividad

- Promover el trabajo cooperativo.
- Concienciar sobre la importancia de cuidar el medioambiente.
- Conocer los recursos con los que contamos.
- Promover el uso de materiales reciclados.

Áreas curriculares relacionadas

- Educación artística.
- Valores cívicos y sociales.
- Social

Recursos necesarios

- Tarjetas y papel continuo.
- Materiales de reciclaje.
- Bolígrafos.

Descripción

Se trata de una actividad muy sencilla pero que creemos que ha sido bastante útil para poder acercar a las niñas y niños a la realidad que nos rodea y a la importancia del cuidado del planeta. La actividad se basa en que el grupo clasifica tarjetas donde se presentan diferentes materiales según si son buenos o malos para el planeta. Así los menores empiezan a conocer la necesidad de tomar conciencia de los problemas ambientales y a ver que ellos también pueden colaborar en el cuidado del planeta.

Además, se hace hincapié en que sean ellos mismos quienes elaboren los materiales para que también aprecien la importancia de utilizar materiales reciclados. Tras el juego las tarjetas se dejarán en una zona visible de la clase para que las puedan consultar siempre que necesiten saber qué “es bueno” y qué “es malo” para el planeta.

Observaciones o aprendizajes por destacar

- Realizar la actividad empezando con un círculo restaurativo para explicarla.
- Aparte de las tarjetas, añadir otro tipo de materiales (jugar con las texturas).

Basuraliza

Medioambiente y/o alimentación saludable y sostenible

Franja de edad: **13-15 años/16-18 años**

Tiempo estimado de la actividad: **aproximadamente 2 horas**



Entidad: **Asociación Aventura 2000**

Comunidad autónoma: **Comunidad de Madrid**

Mail de contacto: *asociacion@aventura2000.org*

Objetivos de la actividad

- Sensibilizar sobre el cuidado de la naturaleza.
- Crear hábitos adecuados de reciclaje.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo para cuidar el medioambiente.
- Reflexionar sobre la importancia de no tirar basura al campo y de cuidar el entorno.

Áreas curriculares relacionadas

- Valores cívicos y sociales.
- Alimentación saludable y sostenibilidad.

Recursos necesarios

- Bolsas de basura.
- Guantes.

Descripción

Esta actividad trabaja principalmente la concienciación sobre el medioambiente a través de la recogida de basura en espacios naturales, en nuestro caso, rutas. Antes de comenzar, se comparte una pequeña reflexión con los grupos sobre la contaminación y la basura abandonada en el entorno, y sobre la importancia de contribuir con el mantenimiento y cuidado de los espacios naturales. Después se hacen pequeños equipos y se reparten guantes y bolsas de basura. Se explica que deben ir recogiendo la basura que se encuentren por los caminos de la ruta. Al finalizar, los equipos deben tirar la basura recolectada, teniendo en cuenta qué tipo de residuo es para reciclarlo. Después, a modo de cierre, se hará un círculo en el que los niños, niñas y adolescentes puedan expresar qué les ha parecido la actividad, cómo se han sentido, sus impresiones...

Observaciones o aprendizajes por destacar

Es importante que los niños, niñas y adolescentes participen de forma activa en la reflexión previa a la experiencia, para que entiendan e integren el significado de la actividad.

Agradecimientos a todas las personas educadoras, niñas, niños y adolescentes, así como sus familias de las siguientes entidades:

Asociación Auryn de León <https://www.asociacionauryn.org/>

Asociación Aventura 2000 de Madrid <https://aventura2000.org/>

Asociación Barró de Madrid <https://asociacionbarro.org.es/>

Asociación Candelaria de Sevilla <http://www.aescandelaria.org/>

Asociación Cotlas de Valencia <https://www.cotlas.org/>

Asociación Cultural Talloc de Madrid <https://www.talloc.org/>

Asociación Educativa Itaca de Hospitalet de Llobregat, Barcelona <https://itacaelsvents.org/ca/>

Asociación Entre Amigos de Sevilla <https://asociacionentreamigos.com/>

Asociación Jaire de Madrid <http://www.jaire.es/>

Asociación Málaga Acoge de Málaga <https://malaga.acoge.org/>

Asociación Mojo de Caña de Las Palmas de Gran Canaria <https://www.mojodecaña.org/>

Asociación Sociocultural Grupo 5 de Cuenca <https://www.asociaciongrupocinco.com/>

Colectivo de Acción por el Juego y la Educación (CAJE) de Alcalá de Henares, Madrid <https://www.colectivocaje.com/>

Fundación l'Arc Música de Barcelona <https://xamfra.net/>

Fundación Canaria Farrah de Las Palmas de Gran Canaria <http://www.fundacionfarrah.org/>

Fundación Federico Ozanam de Zaragoza <https://www.ozanam.es/inicio.php>

Fundación Juan Soñador de Burgos <https://www.fundacionjuans.org/>

Fundación Mar de Niebla de Gijón <https://mardeniebla.es>

Fundación Márgenes y Vínculos de Los Barrios, Cádiz <https://fmyv.es/>

Fundación Social Universal de Montilla, Córdoba <https://www.fundacionsocialuniversal.org/>

Hermanas de la Caridad de San Vicente Paul Naüm de Mallorca <https://naumsonroca.es/home/v>

La Torre de Hortaleza de Madrid <https://www.latorredehortaleza.org/Blog/>

 educos.org

 [@educos_ong](https://www.instagram.com/educos_ong)

 [educosONG](https://twitter.com/educosONG)

