

Campamento Urbano. Verano 2011

“UN MUNDO DE CINE”

Objetivo General

Organización de un itinerario de ocio educativo durante todo el verano, que mediante actividades relacionadas con el mundo del cine durante el periodo vacacional, logren mejorar las competencias educativas, socio-relacionales y cívicas de los menores participantes.

Ambientación

Para iniciar la Actividad **ambientaremos el colegio como si fuera un plató de cine**, donde diferentes personajes de ficción relacionados con la temática del Campamento, invitarán a los chicos y chicas a participar en un viaje inolvidable.

Todos los Campamentos quincenales tendrán como colofón la **Grabación de un corto** o pequeños cortos de cine, que después se entregará a los participantes para que puedan llevarla a sus casas, una vez acabada la Actividad.

Contenidos educativos y de Aprendizaje personal

Durante cada periodo quincenal vamos a trabajar sobre tres contenidos principales:

- ✓ La búsqueda de capacidades personales como motor de superación y de organización de su propio desarrollo personal.
- ✓ La creatividad e imaginación como herramienta para trabajar situaciones de bloqueo.
- ✓ El Cine como escaparate del mundo actual y como aglutinador de contenidos, actitudes y personas de diferentes culturas, ideas y nacionalidades.

Metodología

Emplearemos una metodología ABIERTA y PARTICIPATIVA orientada a la plena integración de todos los participantes (tanto niños/as como monitores, monitoras y coordinación) eliminando toda barrera de creencias, género o raza.

Se empleará un método PERSONALIZADO e INTEGRADOR tratando de que cada persona sea tenida en cuenta como individuo y que a su vez tome conciencia de que convive en "sociedad".

Trataremos de que se realice una tarea RECÍPROCA, en la que exista una relación de doble vínculo entre el niño/a y el monitor, haciendo especial hincapié en evitar situaciones de sobreprotección que perjudican el desarrollo de la persona. Siempre tendremos en cuenta que: EL MONITOR *EDUCA* TANTO AL NIÑO COMO ESTE AL MONITOR.

Gracias a la experiencia adquirida durante los últimos años, hemos desarrollado un elaborado método de trabajo que combina la responsabilidad y la flexibilidad en la realización de las actividades, teniendo en cuenta a los protagonistas principales del Campamento Urbano: los chicos y chicas destinatarios del proyecto “**Un Mundo de Cine**” y el Equipo de Monitores/as encargado de desarrollar las actividades. Con ella, buscamos favorecer el desarrollo integral de la persona, fomentar la creatividad y promover la participación; y todo ello sin olvidar que nuestro trabajo se incluye dentro del marco de la Animación Sociocultural y, por lo tanto, las actividades deben poseer un marcado carácter lúdico.

Temporalización

El campamento se realizará durante los últimos días de Junio, una vez acabado el curso escolar, y el mes de Julio completo, según el siguiente esquema:

- ✓ 23 de Junio al 1 de Julio (7 días)
- ✓ 4 de Julio a 15 de Julio (10 días)
- ✓ 18 de Julio a 29 de julio (10 días)

Horario Tipo

Horario	Actividad
7:30 a 9:30	* Desayuno y actividad mañana
9:30 - 09:45	Recepción
09:45 - 10:30	Actividad 1 (Ac. Deportiva)
10:30 - 12:00	Actividad 2 (Juegos, dinámicas, etc..)
12:00 - 12:30	Almuerzo y tiempo libre vigilado
12:30 - 14:20	Actividad 3 (Talleres, juegos agua, etc..)
14:20 a 14:30	Recogida
14:30 a 16:30	* Comedor

Esquema General de Actividades

En el siguiente esquema de actividades se va a exponer una clasificación general de todos los recursos según su tipología, añadiendo una explicación y algunos ejemplos que pueden ser útiles para su reconocimiento.

Juegos cortos

Caracterizados por una corta duración.

- **De presentación:** Se trata del primer contacto del grupo. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica del resto del grupo. *Ej. Vecinos, Naranja o limón y Cruce de miradas.*
- **De afirmación o de contacto:** Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (auto concepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...). Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad. *Ej. El Escultor, Abrazos musicales, El lavacoches, Toca Azul.*
- **De conocimiento:** Son juegos dirigidos al conocimiento de cada uno, y sobre todo de los demás, siendo el principal objetivo la formación del grupo. Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo. *Ej. El Lazarillo, El viento y el árbol, nariz con nariz.*
- **De animación:** Son juegos que sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc..... en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de animación son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar" al grupo, para tomar contacto entre las/los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto y final de un trabajo en común. *Ejemplos: El cartero, Tulipán, Submarinos, El pañuelo parlanchín.*

- **De cooperación:** En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Su finalidad es construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica. Se trata de que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego. *Ej. Pañuelo cooperativo, Sillas musicales cooperativas, El aro.*

- **Con paracaídas:** En este apartado se recogen distintos juegos, cooperativos, de presentación y animación que se pueden realizar con un paracaídas. *Ejemplos: Paraguas volador, Iglú y Cocodrilos*



- **Para veladas:** Presentamos juegos destinados para ambientar veladas. *Ejemplos: Familia sapo, Aram San San, Mimue, El silbato.*
- **Acuáticos:** se realizan en piscina. *Ejemplos: Relevos, Buscar objetos.*

Grandes juegos

Se caracterizan por su larga duración y por tener una trama mucho más elaborada y complicada que los juegos cortos.

- **De pruebas:** Son juegos cuyo elemento fundamental es ir superando diferentes pruebas enlazadas según algún argumento. *Ejemplos: Detectives, Recolecta y reintegra y La oca.*
- **De stalking:** El lema sería "ver sin ser visto". Juegos de sorprender, coger y esconderse. *Ejemplos; En busca del fuego, Supermercado prehistórico y Patrullas nocturnas.*
- **De pistas:** Juegos de conseguir pistas para conseguir el objetivo del juego. *Ej. La búsqueda del tesoro, Los Indios de las llanuras y El jinete negro.*



- **De agua:** Juegos en los que bien sus pruebas o bien el desarrollo del juego están muy ligados al agua. Ej. Inundación, La muralla y Trincheras

- **Culturales:** Son aquellos juegos de preguntas, con tablero o no, que aunque se hagan pruebas se realizan en un lugar en concreto sin necesidad de desplazarse. *Ejemplos; Rompecabezas, Tres Sabios y El Farfán.*

Dinámicas de grupos:

Se caracterizan por ser juegos de poco movimiento y con un objetivo claramente educativo. Así estas herramientas se suelen utilizar para concienciar a los participantes sobre algún tema en concreto o para estimular o descubrir valores en ellos.

- **De conocimiento:** Dinámicas destinadas a permitir a los/las participantes conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital. *Ejemplos: Organismo Internacional, Rumbo al desconocido y Monigotes.*
- **De comunicación:** Buscan estimular la comunicación verbal entre participantes e intenta romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal. Pretenden favorecer la escucha activa en La comunicación verbal y no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...) El juego ofrece para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y La relación en el grupo. Favorece unas relaciones más cercanas y abiertas. *Ejemplos: Sensaciones, Taller de cuentos y Te quiero.*
- **De desempeñar roles:** Dinámicas de desempeñar papeles ajenos a tu personalidad, fomentando la pérdida del miedo a hacer el ridículo. Ponerse en el lugar de otro, y entender como se siente. *Ejemplos: La escuela, La granja del pollito perdido.*

- **De resolución de conflictos:** Desarrollar la capacidad del grupo para resolver conflictos. Para ello, La vivencia "desde dentro" y el "distanciamiento" como mecanismo de análisis. *Ejemplos: El bolígrafo, Nave espacial y Juicio.*
- **De evaluación:** Ayudan a que un grupo evalúe su propio funcionamiento. Proporcionan un método de examinar objetivamente la participación de los miembros del grupo. *Ejemplos: El ying y el yang, Vaso lleno-vacío.*

Talleres:

La duración de las sesiones de talleres es de una hora o de hora y media y pueden estar diseñados para realizarse en una sola sesión o en varios días. Los talleres deben estar adaptados a la edad y al grupo de participantes.

- **De transformación:** Talleres de construcción a partir de materiales simples. Fomentan la creatividad y la psicomotricidad. *Ejemplos: Camisetas, Arcilla, Plastilina.*
- **Educativos:** Ayudan a la educación del niño/a desde el juego Ej.: Herbarios, Terrarios. También pueden emplearse para concienciar a los muchachos sobre cuestiones sociales y ambientales. *Ej. Murales, Collages.*

Deportes:

Son actividades que requieren un esfuerzo físico y pueden realizarse de forma individual o colectiva.

- **Tradicionales:** Son aquellos deportes conocidos y habituales en los que se busca desarrollar las capacidades motoras de los participantes siempre evitando el sentimiento competitivo y estimulando el trabajo colectivo. *Ej. Béisbol, Voleibol, Fútbol, Baloncesto, ...*
- **Alternativos:** Se refiere a los deportes "clásicos" pero con alguna variante introducida para fomentar algún aspecto educativo o deportes totalmente inventados que desarrollan la imaginación de los participantes al igual que todas sus capacidades motoras. *Ej. Uni-hockey, Fútbol-zapatilla y Béisbol Granjero*

Actividad de Inglés

El conocimiento del inglés es primordial en la sociedad actual tanto a nivel personal como profesional. Desde Planesport pensamos que el campamento Urbano es un lugar idóneo para que los participantes, a través de una metodología propia puedan aprender y mejorar su nivel de Inglés. Así, tanto los alumnos de primaria como los alumnos de infantil aprenderán inglés gracias al siguiente método:

Método "Around the World"

- Clases de inglés siguiendo el método "Around the World" desarrollado y mejorado durante más de 20 años en diferentes países europeos por nuestra profesora estadounidense Silvia Cunningham, que basa su método en la conversación y lo divide en 4 bloques fundamentales:
- Explica el tema y las palabras fundamentales mediante conversación y reafirma en el caso de primaria el resultado mediante actividades escritas de asociación, relación, identificación de objetos, etc.
- Utiliza los conocimientos adquiridos para poder realizar juegos, combinando de manera directa el ocio y tiempo libre con el conocimiento del inglés.
- Realiza talleres donde enseña el vocabulario necesario a través de láminas ilustrativas para que al explicar posteriormente el taller, los niños/as puedan seguir la explicación en inglés de modo óptimo.
- Utiliza las TIC's (Técnicas de Información y Comunicación) relacionando de esta manera el inglés con las nuevas tecnologías.

Día de Piscina.

Durante la realización del Campamento, una vez a la semana, todos los participantes de la actividad disfrutarán de un día en la Piscina Municipal de Perales del Río.

Para esta día, el equipo responsable hará una programación especial adaptando las actividades al entorno de la Piscina, teniendo siempre en cuenta todas las medidas de seguridad de la Piscina en cuestión.

Día especial. Temática General

Una de las herramientas metodológicas que se utilizarán y que ayudará a enmarcar los objetivos del Campamento es la elección de una temática general que se utiliza como fondo a todas las actividades que se realicen, en este caso “UN MUNDO DE CINE”

La elección de esta temática es un proceso ejecutado por el coordinador y el equipo de monitores y debe cumplir los siguientes requisitos:

- Debe ser un tema educativo que aporte a los participantes algún conocimiento útil y que permita trabajar valores
- Debe ser un tema atractivo para los participantes que consiga motivarles
- Debe ser un tema de fácil aplicación a la hora de realizar las actividades

Todas las actividades que se programen tendrán como hilo conductor el tema escogido para dicha semana, ya sean actividades deportivas, talleres, juegos o dinámicas de grupo. Los monitores de cada unidad deberán adaptar la temática a la edad de los participantes y a las actividades que se pretendan realizar para satisfacer los objetivos del Proyecto

El viernes de cada semana se organizará el **Día Especial** basado plenamente en la respectiva temática semanal.



Durante el Día Especial el horario tipo variará y todas las actividades serán diferentes a las que comúnmente se vayan realizando. Se organizarán actividades y juegos especiales en los que se mezclará a los participantes de las diferentes unidades.

Verano 2011 - Campamento “Un Mundo de Cine”

Fechas	Temática
Primera semana Julio (23 de Junio al 1 de Julio)	Películas de Aventuras. Piratas del Caribe, Indiana Jones, Harry Potter, Superheroes
Tercera semana Julio (4 al 15 de Julio)	Películas de Ciencia Ficción Avatar, Star Wars, El Señor de los Anillos
Cuarta semana Julio (18-29 de Julio)	Películas de Musicales Hanna Montana, Fama, Camp Rock

Protocolo de actuación en caso de accidente o enfermedad.

En el caso de que alguno de los asistentes sufra algún accidente o muestre síntomas de padecer alguna enfermedad se seguirá el siguiente protocolo.

1.- Si es un accidente leve, se revisará la ficha médica del participante en busca de algún tipo de alergia y en caso negativo se procederá a realizar la cura. Esta cura se realizará siempre y cuando no necesite material especializado de primeros auxilios.

2.- Si el participante muestra algún síntoma de enfermedad se llamará a los padres para advertirles la situación y serán estos los que decidan si mantener al niñ@ en la actividad o pasar a recogerlo. El equipo de monitores nunca se hará responsable de la dosificación de ningún medicamento, exceptuando algún caso excepcional y siempre con la autorización firmada de los padres o tutores

3.- Si el participante sufre un accidente grave o muestra síntomas graves de enfermedad, el coordinador avisará a los padres del participante y bajo su consentimiento acudirá al centro médico más cercano, situado en Perales del Río llevando consigo la ficha médica y las tarjetas sanitarias del participante.