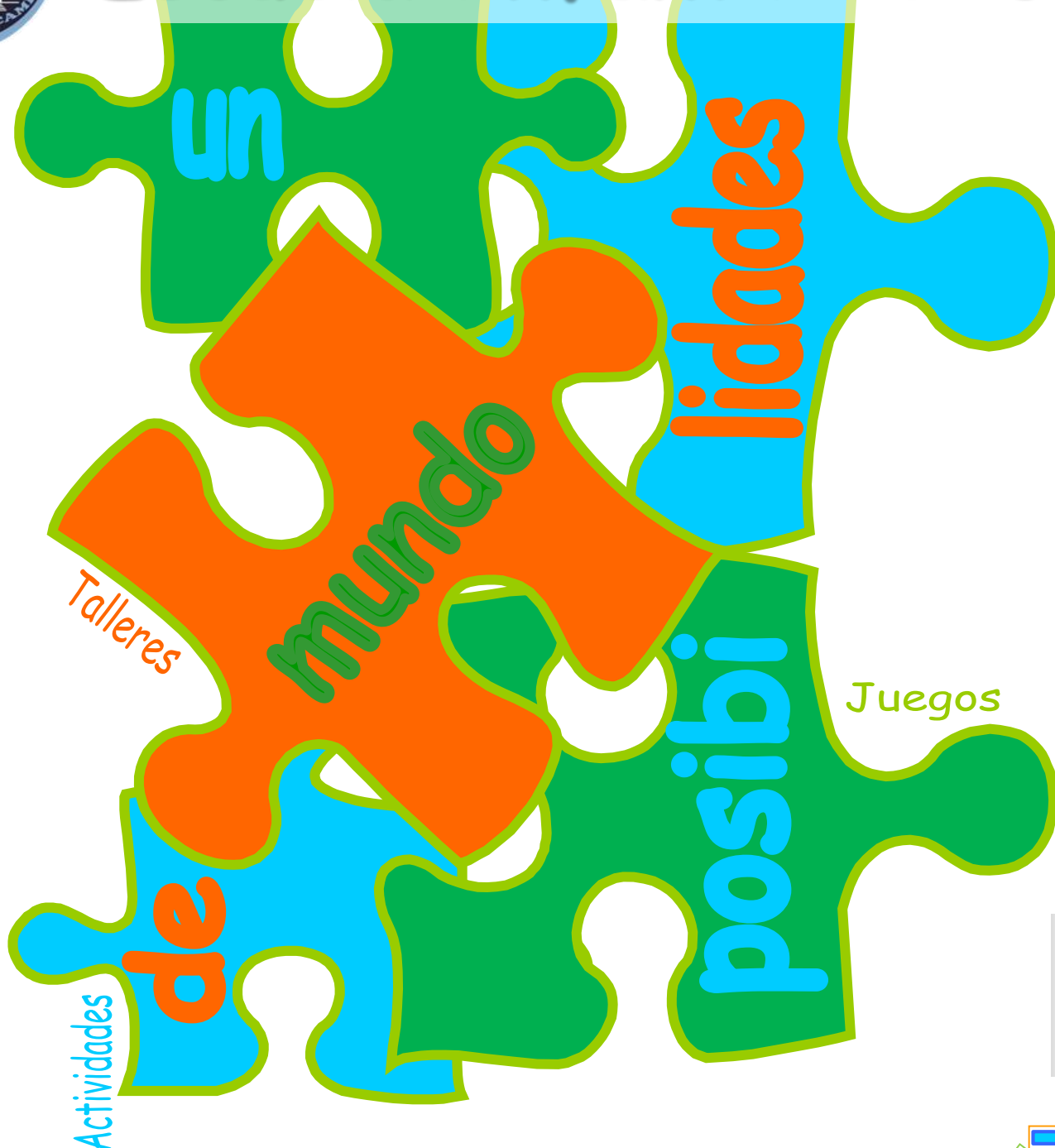




Escuela Infantil 2016



Un espacio lúdico y recreativo además de educativo en el que los niños/as puedan
APRENDER Y CRECER, JUGANDO.

¡Ayúdanos a construirlo!



Tabla de contenidos

1	Análisis	• Descripción breve
2	Objetivos	• Objetivos generales • Objetivos específicos
3	Metodología	• Modelo de gestión del proyecto • Método asambleario
4	Organización	• Planteamiento de la actividad • Horario base • Formación • Cuidado y limpieza instalaciones
5	Actividades	• Propuestas generales
6	Preparación y seguimiento	• Plan de trabajo y preparación • Seguimiento de la actividad
7	Recursos	• Recursos materiales • Recursos humanos
8	Evaluación	
9	Otros aspectos técnicos	
10	Presupuesto	

Análisis

Ante la necesidad de ofrecer una alternativa de ocio y tiempo libre a los niños/as durante el periodo vacacional, en **A-C-J** presentamos este proyecto que es una recopilación teórica de todos aquellos puntos, ideas básicas, actividades y dinámicas socio-culturales a desarrollar, de la metodología a llevar acabo y de los objetivos generales dentro de la programación global.

Nuestra experiencia en la organización y coordinación de la actividad, escuela de verano, que organiza Peñacañada Club de Campo desde los últimos 8 años, nos avala y nos permite plantear actividades experimentadas adaptadas a las necesidades concretas que los niño/as del Club requieren.

1.1. Descripción breve

La Escola d'Estiu se llevará a cabo desde el 22 de Junio al 29 de Julio de 2016 en el Peñacañada Club de Campo en horario comprendido entre las 9.00 y las 14.00 con opción de comedor de 14.00 a 17.00.

Así mismo, los monitores estarán presentes en la instalación a partir de las 8.30 por si alguna familia necesita dejar a los niños/as un poco antes del inicio de la actividad.

La Escola está dirigida a menores de 3 a 10 años. Dada la edad de los integrantes de la misma y pensando siempre en adaptar y enfocar las actividades a las necesidades e inquietudes del grupo de edad que nos ocupa, la actividad girará toda ella entorno a una temática principal:

La Máquina del tiempo



Objetivos

Abordamos los objetivos antes de exponer los contenidos porque, desde nuestro punto de vista, no son los contenidos los que dan sentido a un proceso de intervención sociocultural, sino los objetivos a los que tendemos con dicho proceso. Así, los contenidos y acciones de nuestro programa se determinarán en función de los objetivos previstos y no a la inversa.

Los objetivos expresan lo que queremos conseguir a través de objetivos generales o concretos para indicar con claridad lo que se pretende. Pormenorizar los objetivos nos ayudará a evaluar su logro después de la Actividad.

Deberán cumplir unas exigencias, de acuerdo con nuestra concepción de la tarea con grupos. Estas se concretan en los siguientes puntos:

Conducen a una acción transformadora

Todo objetivo busca la consecución de una acción que ayude a transformar el medio en que nos movemos.

Responden a las necesidades e intereses del grupo

Deben ser factibles y evaluables

Deben estar al alcance de las posibilidades reales de los niños/as.

Deben expresar una conducta observable

Las frases y palabras empleadas en su redacción han de reflejar realmente nuestros propósitos.



2.1. Objetivos generales

1. Disfrutar de actividades extraordinarias durante el periodo de vacaciones posibilitando una experiencia atrayente, desde el descubrimiento y potenciación, en un contexto diferente de actividades culturales, de ocio y tiempo libre alternativas.
2. Potenciar la participación de una manera activa, facilitándolo mediante un clima donde los niños/as puedan expresarse libremente de una forma creativa en cualquier momento.
3. Crear un clima de amistad, alegría y convivencia, favoreciendo la adaptación y la integración de todos los miembros del grupo.
4. Fomentar la responsabilidad personal y del grupo así como los valores humanos.
5. Fomentar hábitos de vida saludable para sí mismos y su entorno más inmediato.
6. Fomentar actitudes respetuosas hacia el medio ambiente.
7. Fomentar la autoestima y el crecimiento personal.
8. Desarrollar todas las actividades en las condiciones adecuadas de modo que se garantice la seguridad e higiene de las mismas.



2.2. Objetivos específicos

1. Crear un buen ambiente, agradable, divertido, potenciando relaciones nuevas y favoreciendo un clima de cercanía y confianza, que permita abordar conjuntamente el desarrollo de la Actividad.
2. Conseguir que todos se sientan capaces de participar en la dinámica creada.
3. Fomentar la autoestima y reforzar la propia identidad a través de las actividades apoyando las iniciativas que surgen de nosotros mismos.
4. Crear espacios para fomentar la creatividad, la imaginación y la ilusión.
5. Valoración de ciertas habilidades, fomentando lo que son estas actividades saludables, dentro de un contexto lúdico que propicie este estilo de vida.
6. Fomentar el orden, la limpieza y el hacer las cosas de forma autónoma.
7. Crecer en las responsabilidades hacia las propias obligaciones en los lugares que utilizemos.
8. Educar a los jóvenes en una coeducación donde la distinción de sexos no marque una división en los roles.
9. Dotar de la máxima seguridad a las actividades que se realicen.
10. Prestar atención a la higiene, cuidando que todo se desarrolle en un medio limpio.



Metodología

La elaboración de este proyecto supone un **proceso de reflexión**, mediante el cual concretamos con detalle las intencionalidades de la intervención a desarrollar.

Nos proporciona una valiosa **herramienta de gestión** que nos permite organizar la ejecución y realizar un proceso de evaluación completo.

También significa un **instrumento de trabajo en equipo** que nos va a permitir disponer de una información detallada de la acción común de todos los animadores que trabajan con nosotros.

3.1. Modelo de gestión del proyecto

Para considerar que nuestra programación es fiable y válida debe cumplir una serie de requisitos que nosotros reducimos a los cuatro principales:

Factible

En cuanto esté a nuestro alcance la puesta en práctica de dicha programación, teniendo en cuenta todos los elementos con los que podemos contar de forma real.



Flexible

Porque la programación debe adaptarse al dinamismo de los acontecimientos y evolución del programa y los niños/as, evitando siempre convertirse en un dogma rígido e inamovible. Debemos procurar un camino seguro que evite la improvisación constante, aunque en muchas ocasiones la improvisación sea necesaria porque las circunstancias obliguen a cambiar nuestras previsiones.

La programación será un instrumento a nuestro servicio y no al contrario. La flexibilidad supone la capacidad de conocer y saber utilizar diversas técnicas, supone ser capaz de incluir la variedad en nuestro trabajo para que resulte siempre atractivo y nunca monótono.

Adecuada

A las edades, necesidades e intereses de los/as niños/as con los que vamos a trabajar, pues de nada nos servirá aquella programación que no contemple la realidad.

Eficaz

Una buena planificación debe atender a la consecución de sus objetivos con economía de recursos, ajustando al máximo posible la relación entre objetivos y posibilidades.



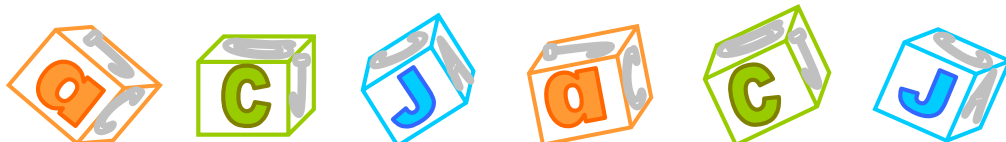
3.2. Método asambleario

En relación con los principios mencionados antes surgen dos conceptos: el de la **planificación estática** y el de la **planificación dinámica o asamblearia**, que rectifica el proceso de intervención a partir de los nuevos datos que se van incorporando.

La planificación no estará enfrentada a la imaginación o la creatividad; al contrario, facilita y amplía las posibilidades de acción, generando nueva información y abriendo nuevas vías de intervención. Esto implica un factor importante: lo proyectado nunca será igual a lo realizado; y prestaremos mucha atención al margen existente entre la planificación y la realización. Su mayor o menor grado marcará pautas de interés a la hora de efectuar la evaluación del Servicio.

En **A-C-J** creemos en una **metodología activa**, centrada, ante todo, en las ideas e intereses de los niños, que de este modo se convierten en los verdaderos protagonistas. Para ello es necesario detectar sus intereses y expectativas, favoreciendo en todo momento la libre expresión de los mismos a través de lo que denominamos **ASAMBLEAS**.

Estas asambleas se realizan diariamente antes de finalizar cada día. En ellas se valora el día y las actividades realizadas, se fomenta el debate e intercambio de opiniones para decidir las futuras programaciones y actividades a desarrollar y se solucionan las cuestiones y desacuerdos que puedan haber surgido. Sabemos que un buen método para que se sientan motivados es implicarles desde el primer momento en lo que va a suceder cada día, haciéndoles partícipes de la preparación incluso de algunas actividades o juegos.



Fomentaremos el debate e intercambio de opiniones para decidir las programaciones y actividades a desarrollar, solucionar las cuestiones y desacuerdos que puedan surgir, y que se respeten las diferencias individuales. Acreditamos que, **cada persona, sintiéndose respetada, tiende a respetar a los demás.**

También entendemos como fundamental llevar a cabo actuaciones personalizadas, consiguiendo que el niño/a se sienta atendido desde su individualidad, comprendido, asesorado.



Organización

4.1. Planteamiento de la actividad

A partir de las premisas metodológicas planteadas anteriormente, pasamos a explicar la organización general de cada una de las dos Actividades a desarrollar.

Como hemos comentado anteriormente, la actividad girará en torno a la temática: La máquina del tiempo.

Cada día dispondremos de una gran máquina del tiempo por la cual pasarán todos los niños y nos llevará a diferentes épocas y hechos relevantes de la historia: la prehistoria, Roma, Grecia, la revolución francesa, Da Vinci, Napoleón, etc.... Con todo esto, no solo nos divertiremos con actividades lúdicas sino que además conoceremos personajes muy importantes en nuestra historia y al mismo tiempo repasaremos épocas relevantes e interesantes.

4.2. Horario base

9:00-9:15	Entrada. Recepción en el parque
9:15-10:00	Bienvenida, Danzas, Canciones y Juegos cortos. Introducción a la temática
10:00-10:45	Manualidades. Talleres creativos
10:45 –11:15	Almuerzo
11:15- 12.15	Gran Juego
12:15-12:30	Cambios para piscina
12:30- 13:30	Piscina
13:30- 14:00	Cambios Piscina y Asamblea



4.3. Formación

Es necesario ofrecer calidad a toda la actividad y ello no es posible sin una buena programación y un buen equipo de animación capaz de llevarla a cabo y de hacer a los niños partícipes de la misma. El equipo de animación debe, a través de las dinámicas establecidas, introducir al niño/a en un mundo fascinante, lleno de sorpresas, retos e ilusiones por cumplir.

Con antelación al inicio de la Actividad se realizará una **Formación** a todos los componentes del Equipo de Animación, con la finalidad de dar a conocer la metodología de trabajo, unificar criterios, marcar funciones de cada uno/a, dejar claras las actitudes a tener frente a determinadas situaciones, resolución de conflictos y otras cuestiones básicas para el desarrollo de la Escola.

4.4 Cuidado y limpieza de las instalaciones

En **A-C-J** nos comprometemos a velar por el buen uso de las instalaciones, procurando mantenerlas lo más limpias posibles. Uno de nuestros objetivos es concienciar a los participantes de la necesidad de cuidar, respetar y mantener limpio nuestro entorno y las instalaciones que utilizamos. Para ello, cada día, al finalizar la jornada matinal, el equipo de animación organizará a los niños/as en la recogida del material utilizado, etc. y en la realización de una batida de limpieza por el patio.

De este modo queremos educar en la responsabilidad individual y colectiva que cada uno de nosotros tenemos en el respeto y cuidado del medio ambiente.



Actividades

5.1. Propuestas generales

Como ya hemos comentado, vamos a intentar que las actividades giren, en la medida de lo posible, en torno a los intereses de los participantes, los cuales se manifestarán en la asamblea, los tabloncillos de sugerencias, etc., siempre teniendo presentes la finalidad y objetivos marcados.

Aunque no haremos un programa de actividades cerrado y completo, sí queremos plantear una propuesta aproximada de programas y actividades a realizar, para la previsión de recursos y materiales a emplear.

A continuación explicaremos un poco las actividades que podremos realizar. Este será pues, el repertorio del cual dispondrá el equipo de animación, una vez formado y recibida la formación, para conformar la programación o planning concreto de la Actividad.

Actividades lúdicas o de animación

Uno de los principales objetivos que nos marcamos con el desarrollo de este Servicio es el disfrute del ocio y tiempo libre en un contexto diferente al cotidiano. Así, proponemos realizar diferentes actividades lúdicas destinadas al desfogue y disfrute de los participantes mediante juegos y dinámicas de participación grupal, poniendo especial atención en aquellas actividades que estén relacionadas con la temática propuesta como eje central del Programa.

Estas actividades a las que nos referimos pueden agruparse en:



Actividades

1. Grandes/pequeños juegos de exterior e interior
2. Deportivas
3. Culturales
4. Festivas y convivenciales

- de Presentación
- de Pérdida de la vergüenza
- de Conocimiento
- de Confianza
- Cooperativos
- de Paracaídas
- Rallies
- Gymkhanas
- Ferias o kermesses...

1



3

2



- Taller de Expresión Corporal
- Charlas-coloquio
- Animación a la lectura



Actividades

Actividades artísticas o talleres

Mediante talleres originales y creativos propuestos por el equipo de animación y los propios participantes, fomentaremos la creatividad de los chavales con recursos de obtención sencilla, como materiales de deshecho o de uso corriente, material de papelería, etc.

Algunas de nuestras propuestas son:

- **Modelado con diferentes materiales**
- **Taller de Reciclaje**
- **Taller de Cocina Saludable**
- **Confección de disfraces**
- **Globoflexia**
- **Marcos de fotos**
- **Modelado de plastilina**
- **Decoración de cajas**
- **Maquillaje infantil**
- **Marca libros**



Actividades

Actividad de piscina

El Club dispone de una inmejorable piscina y los niños/as podrán disfrutar de ella todos los días al final de la mañana.

Los monitores estarán en todo momento pendientes de nuestros chavales, atentos a su cuidado y además de participar en el baño, podrán organizar distintos juegos.

Así mismo, tendremos a disposición de los chavales que no puedan o no les apetezca bañarse, distintas alternativas para ellos, algún taller, juegos de mesa, etc...



Preparación y seguimiento de la actividad

6.1. Plan de trabajo y preparación

La metodología responde a nuestra concepción de la Actividad.

Un Servicio en el que el equipo de animación se convertirá en un componente activo, sirviendo de estímulo para el desarrollo del Programa, participando plenamente en todas las actividades y actuaciones para garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados.

PROGRAMACIÓN:

Básandonos en la temática planteada, cada semana trataremos unos personajes de ficción: superhéroes, princesas, unicornios, monstruos, hombres lobo, e iremos alternando con cuentos infantiles, tanto tradicionales como actuales. Este año haremos más hincapié en la lectura, realizaremos actividades de animación a la lectura, teatro, expresión corporal y muchas más actividades con las que todos podremos disfrutar de actividades diferentes, en torno a la lectura, divertidas, potenciadoras y estimuladoras al mismo tiempo que educativas.



6.2. Seguimiento de la actividad

Etapas del seguimiento grupal:



Actividades de seguimiento

- ❖ Sesiones de dinámica grupal basándose en técnicas y juegos de comunicación y desinhibición, pérdida de vergüenza, presentación...
- ❖ Sesiones de dinámica grupal basándose en técnicas y juegos de confianza, conocimiento, contacto físico...
- ❖ Reuniones organizativas de distribución de funciones y responsabilidades.
- ❖ Establecimiento de grupos de trabajo
- ❖ Articulación de sistemas de información entre los miembros del grupo: boletines, circulares, tablón...
- ❖ Sesiones y procedimientos de control y evaluación grupal, como asambleas



Seguimiento de la Actividad:

Además de las acciones relacionadas en el apartado anterior en cuanto al seguimiento del crecimiento de los participantes en cuanto a Grupo, a continuación exponemos las herramientas a utilizar por el Equipo de Animación para realizar el seguimiento de la Actividad durante su desarrollo:

- **Observación.** Es muy importante que en todo momento los monitores observen a los participantes, la integración de cada uno de sus miembros, a aceptación de las actividades a realizar, participación de los niños/as en las mismas, etc.
- **Tablón de "Felicitó, Critico y Propongo".** Cada uno de los subgrupos dirigido por un monitor/a contará con un tablón de este tipo para que todos sus miembros puedan expresarse libremente de manera respetuosa. Todos los comentarios serán puestos en común durante las asambleas de grupo.
- **Buzón de Sugerencias.** El Equipo de Animación pondrá a disposición de todos los participantes un Buzón que recogerá, de manera anónima o no, todas las propuestas relativas a organización general, actividades a realizar, etc. Y que el Equipo tendrá en cuenta a la hora de plantear el Programa para los próximos días.
- **Reuniones periódicas.** Todos los miembros del Equipo de Animación mantendrán una **reunión diaria** en la que se comentarán todos los aspectos relativos al desarrollo de la Actividad, incidencias del día anterior, evaluación de las actividades realizadas...



Recursos

Los recintos necesarios para el desarrollo de la Actividad no requieren unas condiciones específicas: no más allá de reunir las condiciones de amplitud o independencia para compaginar las acciones de los diferentes grupos. Como hemos comentado anteriormente se hará uso de diferentes instalaciones del Centro, adecuadas al número de participantes.

7.1. Recursos materiales

A-C-J proporcionará el material específico necesario para desarrollar las actividades durante el periodo establecido: radiocasetes, material fungible y específico de cada taller, material para las actividades de animación, fiestas, ambientaciones del recinto, etc.





Material fungible

- Folios, cartulinas, papel seda, celofán, periódicos, papel continuo, papel crespón...
- Colas, adhesivos, celo, pegamento, precinto...
- Fichas...
- Pinturas de cera, de dedos, témperas...
- Rotuladores, bolígrafos, lápices, gomas, sacapuntas...
- Maquillajes, disfraces, telas, globos, cuerda pita, hilos de colores...

Material inventariable

- Material deportivo, balones, pelotas, etc.
- Tijeras, cúters, chinchetas, clips, agujas, alfileres, pinceles...
- Juegos educativos: paracaídas gigante...
- Cubos, palancanas, recipientes...
- Radiocasetes, prolongadores de luz...
- Cámara de fotos.

Material específico para talleres

- Pinceles, témperas, pintura de dedos...
- Retales de telas, maquillajes, pelucas...
- Tintes y pinturas de tela
- Barro y plastilina, pasta y elementos de modelar
- Cuentos, telas, radiocasete, música...
- Alimentos para realizar las recetas, menaje de cocina, platos, vasos, servilletas...

Material de ambientación del recinto

- Globos, guirnaldas, banderitas, estandartes
- Carteles informativos y decorativos
- Músicas ambientales



7.2. Recursos humanos

En **A-C-J** consideramos un eje fundamental la elección del personal que ejecutará las acciones y proyectos que nos planteamos, siendo esto un elemento diferenciador respecto de otras organizaciones.

Los monitores y animadores de la Escola que serán propuestos tienen amplia experiencia en la animación del tiempo libre.

Proponemos la figura de un **Coordinador/a de Campaña** que haga de mediador entre la organización y el equipo de animación para facilitar la comunicación y supervisar las obligaciones antes y después del desarrollo, asambleas, reuniones, etc. También tendrá una marcada actuación durante el desarrollo de la Actividad, para solventar posibles problemas que pudieran surgir e incluso supervisando el material para la realización de actividades concretas.



Evaluación

La reflexión sobre las acciones emprendidas es la que nos va a determinar si la acción ejecutada ha respondido a nuestros planteamientos iniciales, cuales han de ser los mecanismos de rectificación que den continuidad al proceso.

Por todo ello, consideramos importante realizar la evaluación mientras se lleva a cabo la acción (evaluación diaria y continua) y no solo al final del proceso.

Estableceremos la evaluación a 2 niveles: **diaria y continua**:

1. Los niños/as junto con los monitores diariamente evaluarán el día y más concretamente las actividades realizadas, en una asamblea que se realizará antes de terminar la mañana, así tendremos información puntual de todo lo sucedido para bien y para mal, con el fin de modificar lo que haya podido salir no tan bien como se esperaba y continuar con aquello que más guste y tenga mejor aceptación por parte de los niños/as.
2. Evaluación por parte del equipo de animación que también se realizará diariamente. Los objetivos serán:
 - Analizar lo que ha pasado a lo largo del día.
 - Adaptar las necesidades a la marcha de la Escola.
 - Modificar las actividades propuestas en función de la aceptación de los niños/as.
 - Recordar la preparación del día siguiente.
 - Imprevistos, ¿Cómo se han solucionado?.
 - Funcionamiento general del grupo y casos particulares.



Otros aspectos técnicos

Reunión de Padres y Madres:

Cuando el inicio de la Actividad esté cercano, nuestra empresa llevará a cabo una reunión informativa para los padres y madres de los niños/as matriculados, en la cual se explicará el funcionamiento de la Actividad, contenidos de la misma, aspectos de organización, etc. Además, se aclararán todas las dudas que puedan surgir y se les facilitará un díptico con el cronograma de las actividades, así como otros datos informativos que los padres/madres deban de conocer.

Formación:

Realizaremos reuniones formativas con los componentes del Equipo de Animación, con la finalidad de dar a conocer la metodología de trabajo, unificar criterios, marcar funciones de cada uno/a, dejar claras las actitudes a tener frente a determinadas situaciones, resolución de conflictos y otras cuestiones básicas para el desarrollo de la Escola.

Comunicaciones:

Para facilitar la comunicación entre el Equipo de Animación y los padres y madres de los participantes, el Coordinador/a podrá hacer uso de los siguientes recursos:

- **Circulares** y/o notificaciones, tanto generales como personales, que hará llegar a los familiares a través de los propios niños/as
- **Buzón de Sugerencias.** El objetivo de este recurso es posibilitar a los propios padres y madres la realización de sugerencias para la Actividad. Para ello, se colocará un Buzón en la entrada de la instalación.



Precios

Semanas	PVP €	*PVP € Descuento	** Comedor
1 ☐	85	75	
2 ☐	150	135	
3 ☐	215	195	
4 ☐	280	255	
5 ☐	345	315	
6 ☐	410	375	
DÍA	30		

Semanas No Socio	PVP €	*PVP € Descuento	** Comedor
1 ☐	105	95	
2 ☐	185	175	
3 ☐	265	255	
4 ☐	350	335	
5 ☐	435	410	
6 ☐	520	480	
DÍA	40		