

# **PROYECTO FINAL DE PRACTICAS DE MONITOR DE TIEMPO LIBRE**

TITULO:

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO/A:

FECHA: 10/ 9/2013

**1. ALUMNO:**

NOMBRE:

APELLIDOS:

DNI:

E-mail:

TELEFONO DEL ALUMNO:

**2. TITULO DEL PROYECTO:**

Campamentos del Rocío

**3. OBJETIVO GENERAL Y ESPECIFICOS DEL PROYECTO GLOBAL.**

**Objetivo general**

Dar a conocer a los jóvenes que forman parte de la iglesia.

Contribuir a su formación y crecimiento favoreciendo la capacidad de valorar y desarrollar las aptitudes y potencialidades en aspectos afectivos, físicos, social, comunicativo y cognitivos

**Objetivos específicos:**

Formación grupos de catequesis con los mismos compañeros del campamento

Ofrecer la posibilidad a niños y jóvenes a acercarse y conocer un entorno diferente al que están acostumbrados, despertando así en los niños y jóvenes las capacidades personales, los conceptos del trabajo en equipo, cooperación y protagonismo a la vez que se motiven para su participación en las actividades de la parroquia.

Promover la vivencia de valores, hábitos y actitudes positivas que contribuyen a la definición de su identidad y formación de su carácter, desarrollando en ellos una conciencia sobre el cuidado del medio ambiente

#### 4. RELACION DE ACTIVIDADES GENERALES DEL PROYECTO

✚ Rutas: (Durante las rutas se realizan distintas actividades, como la catequesis específica del día.)

- Día de playa
- Piscina
- Casa
- Salida a caballo
- Carro de caballo con visita al centro de aves
- Paseo en tren
- Paseo en autobús 4x4

✚ Talleres:

- Malabares
- Mascaras
- Pinzas
- Diseño de libro de firmas y dedicatorias
- Manualidades con arcilla
- Marionetas

✚ Veladas:

- Conocimiento
- Selva
- Nautilos
- Orfanato
- Orientación
- Final
- Acampada

✚ Otras actividades:

- Juegos deportivos
- Guerra de globos
- Senderismo

Como actividad principal del día se celebra la eucaristía donde los grupos realizan distintas dinámicas.

5. ACTUACIONES DEL ALUMNO:

**FICHA BASICA**

1) DENOMINACIÓN:

**EXCURSIÓN POR DOÑANA EN 4X4**

2) OBJETIVOS:

-Conocer el entorno del Rocío

-Observar los múltiples ecosistemas que se dan en el Parque de Doñana con sus respectivas plantas y aves.

3) BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD, TAREAS, TÉCNICAS, FASES DE PUESTA EN MARCHA Y METODOLOGÍA EMPLEADA:

Esta actividad consiste en montar en unos coches todoterrenos en la aldea de El Rocío y comenzar una excursión de 4 horas aproximadamente. Cada dos personas se llevan unos prismáticos y un telescopio para el grupo. Durante la excursión se van haciendo diferentes paradas para observar los diferentes ecosistemas.

4) CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS (SEXO, EDAD, Nº, ETC...):

Grupo de jóvenes, los niños más grande del campamento ya que para los pequeños no es apropiado.

5) RECURSOS MATERIALES, APROXIMACIÓN DEL COSTE DE LA ACTIVIDAD:

24,50 Euros por alumno. Los monitores responsables no suponen gasto.

6) SISTEMA DE EVALUACIÓN A EMPLEAR POR EL ALUMNO:

Llevaran un cuaderno, donde apuntarán los nombres de la flora y fauna del entorno, con alguna característica que le llame la atención.

Posteriormente se pondrá una puesta en común con el grupo y se analizará el interés que ha tenido la actividad.

## **FICHA BASICA**

### 1) DENOMINACIÓN:

**NAUTILUS**

### 2) OBJETIVOS:

- Estimular la actividad manual mediante manualidades e imaginación

### 3) BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD, TAREAS, TÉCNICAS, FASES DE PUESTA EN MARCHA Y METODOLOGÍA EMPLEADA:

**GYMKANA: EL NAUTILUS**

#### **Realización:**

- Se les divide en 10 grupos.
- Se les pone en el brazo un brazalete de un color distinto para cada grupo.

En la calle se montara un barco gigante (15x4metros) alrededor se simulan olas, esto se hará con plástico y agua encima. El barco lleva 100 asientos que serán globos grandes llenos de agua. El barco también contara con un timón (con un monitor vestido de pirata que lo lleva), un ancla (comba y cartón envuelta en papel) una mesa. Encima habrá un monitor, también vestido de pirata, que presenta la velada.

*¡Bienvenidos intrépidos buscadores! Os encontraréis a bordo del Nautilus, embarcados en una misión peligrosa, pero en la que existen muchos tesoros. Esta misión consiste en encontrar el legendario tesoro de la Atlántida, pero para ello tenéis que prepararos. Para saber dónde se encuentra la Atlántida, debéis recorrer mundo ayudados por el Capitán Nemo, último visitante de esta isla. El Capitán Nemo os ha dejado pistas para encontrar la Atlántida, pero para que nadie más las cogiera, ha dejado unos vigilantes amigos suyos, que os harán pruebas y os darán material para convertirlos en piratas. Cuando seáis piratas el último amigo del capitán os proporcionará un mapa en el que se indica dónde está la Atlántida, y por tanto el tesoro.*

1º. Cada grupo tiene que encontrar una piedra de su color, que estará por el campamento, y seguir las instrucciones para encontrar la pista.

Por ejemplo: "5 pasos al frente, 3 pasos al frente,....".

Ejemplo de pista: "Os podéis sentar allí pero sólo para hacer talleres."

2º. Después de recoger la pista tienen que ir al lugar que se les indica en ella, en el que estará un monitor que les hablará de su personaje, les hará una prueba, les dará una parte del disfraz de pirata y les dirá una pista para que vayan al siguiente puesto.

En la última de las pruebas se les dará un mapa en el que se indique donde está la Atlántida con su tesoro.

**Puestos:**

1. puesto de sirena

Introducción:

Hola soy una sirena y si queréis encontrar la Atlántida, yo os puedo ayudar, pero para ello me tenéis que ayudar primero vosotros a mí. Neptuno me ha castigado y no puedo salir de mi prisión hasta que demostréis que podéis usar las manos para hacer un gancho de pirata.

(Se les da cartulina negra y papel albal para que fabriquen el gancho y se lo pongan en la mano).

2. puesto del capitán

Introducción:

Os habéis encontrado con el Capitán Cousteau, pero para poderos comunicar conmigo, primero os tendréis que hacer una espada. En agradecimiento os daré una pista para ir al siguiente puesto.

(Deben buscar un palo en el monte y rodearlo de papel albal).

3. puesto del monstruo

Introducción:

Soy el monstruo del abismo y para cruzarlo tenéis que fabricar un parche de pirata y como todo buen pirata hacerme una canción con estas palabras:

Campamento, marchas, piscina, divertido, amigos.

(Se les da cartulina negra, gomas y tijeras).

4. Puesto del Pingüino

Introducción:

Yo soy un pingüino y como soy un animal tan juguetón, os indico el camino si jugáis conmigo.

Jugar al veo-veo.

Y como los piratas son muy sucios, se les pinta la cara de negro (dar antes NIVEA).

5. puesto de la canción

Introducción:

Deben cantar la que ellos consideran la canción del verano.

Yo soy Neptuno y he salido demasiado del agua del mar por lo que me ha dado una insolación. Os invito a que os pongáis un pañuelo en la cabeza para que no os pase lo mismo.

(Se les da pañuelos de la delegación a modo de pañuelos cabeza).

6. puesto caballito de mar

Introducción:

Soy un caballito de mar y me encanta corretear, saltar y brincar. Lo que más me gusta es jugar a la cantinera, jugad conmigo.

Si lo hacéis bien os daré el material necesario para fabricar vuestras propias monedas.

(Se les da cartulinas amarillas, rotuladores y tijeras).

7. puesto del vigilante

Introducción:

Yo soy un vigilante del tesoro y soy elástico porque hay mucha gente que quiere colarse para conseguir vuestro tesoro y yo intento impedirselo. Vosotros tenéis que demostrarme vuestra elasticidad.

Juego del Twister.

(Para el juego deben remangarse los pantalones y dejárselos así hasta el final del juego).

8. juego de la dependienta

Introducción:

Hola chicos yo soy la dependienta de una pajarería, pero tengo un problema porque se me han escapado todos los loros que tenía. Para ayudarme tenéis que cruzar estos obstáculos y yo os daré una pista.

(Hacer un circuito de saltar y pasar por debajo pequeño). Dos bancos con cuerdas para crear un pequeño túnel. Saltar bancos. Tela para hacer túnel.

Se le pintara una cicatriz al pirata

.

9. Puesto del pirata

Hola chicos y chicas, aquí os dejo un mapa para que encontréis la x correcta con la cual ganareis la siguiente pista (desde donde estamos, 3 losas hacia delante, 4 a la derecha) cada mapa se pinta en una cartulina.

Se le entregara el mapa

10. puesto del sastre

Hola grumetes soy el sastre pintamin, deberéis hacer un gorro con esta tela (papel).

Se colocara el gorro al pirata. Con tela negra se cortan trozos para un pañuelo en la cabeza para cada monitor de grupo.

11. puesto del capitán

Soy el capitán del barco presentarme al nuevo pirata:

EN UN ÚLTIMO PUESTO SE PRESENTARÁN ANTE UN MONITOR, QUE COMPROBARÁ SI TIENEN TODO LO NECESARIO PARA SER PIRATAS

Al equipo que lo tenga todo se le dará unas indicaciones para que busquen su tesoro, que será un cofre con chucherías. Todos los grupos recibirán su premio.

4) CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS (SEXO, EDAD, Nº, ETC...):

Esta actividad está realizada para niños de entre 8-15 años, un mínimo de 50 personas divididas en diez grupos como máximo

5) RECURSOS MATERIALES, APROXIMACIÓN DEL COSTE DE LA ACTIVIDAD:

2 rollos de papel aluminio

Cartón

2 tijeras

Goma elástica (la de los pantalones) cantidad sin determinar

Cartulina negra aun sin determinar

Pintura negra de cara

Rotuladores

Tizas de colores

Varias cuerdas

Tela verde cartulina verde (disfraz de sirena)

Tela azul y cartulina azul, peluca y corona (disfraz de Neptuno)

Varios disfraces

6) SISTEMA DE EVALUACIÓN A EMPLEAR POR EL ALUMNO:

Aquí se buscará el alumno haya colaborado con su grupo para la consecución del objetivo, que es trabajo en grupo, desarrollando la imaginación y la colaboración.



## **FICHA BASICA**

### 1) DENOMINACIÓN:

#### **TALLER DE PINZAS PINZOO**

### 2) OBJETIVOS:

- Incrementar la motricidad fina
- Desarrollar la capacidad de observación.
- Aumentar la percepción táctil.
- Valoración de las producciones propias y de los demás.
- Adquirir destrezas.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación.
- Generar un espacio de creación donde puedan intercambiar ideas.

### 3) BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD, TAREAS, TÉCNICAS, FASES DE PUESTA EN MARCHA Y METODOLOGÍA EMPLEADA:

Usando palitos de pinzas para la ropa se crean los cuerpos y se pintan con temperas cuando la pintura este seca se les pegan las alas echas de papel

### 4) CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS (SEXO, EDAD, Nº, ETC...):

Grupo de jóvenes, niños y niñas de hasta 14 años

### 5) RECURSOS MATERIALES, APROXIMACIÓN DEL COSTE DE LA ACTIVIDAD:

- pinzas de ropa
- sedal de pesca (para colgar el insecto)
- papel cebolla o cartulina de colores para mariposas
- cola blanca
- alfileres para las antenas
- temperas de colores
- pinceles
- rotuladores

### 6) SISTEMA DE EVALUACIÓN A EMPLEAR POR EL ALUMNO:

Exposición de todos los insectos

## **FICHA BÁSICA**

### 1) DENOMINACIÓN:

**RUTA: VISITA A LA PLAYA.**

### 2) OBJETIVOS:

- Potenciar el contacto con la naturaleza del alumno/a.
- Entretener a los niños con los juegos de playa.
- Mejorar la comunicación entre niños/as mediante los juegos.

### 3) BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD, TAREAS, TÉCNICAS, FASES DE PUESTA EN MARCHA Y METODOLOGÍA EMPLEADA:

Esta ruta se realizará el primer día en que vengan los niños, los niños llegan a la casa, sueltan las maletas y directamente el mismo autobús que los trae, los lleva a la playa junto con los monitores.

Para almorzar se llevan de la casa bocadillos y latas de refresco.

Antes y después de almorzar los niños jugarán a juegos que se llevarán preparados para este día.

### 4) CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS (SEXO, EDAD, Nº, ETC...):

Niños y niñas de todas las edades.

### 5) RECURSOS MATERIALES, APROXIMACIÓN DEL COSTE DE LA ACTIVIDAD:

- Sombrillas
- Protector solar.
- After sun.
- Bocadillos y refrescos.
- Todo el material necesario para los juegos.