

EUREKA

Un viaje al
País de las
Maravillas



info@eurekazgz.es

Mar Dubón y Danae Navarro

ÍNDICE

Justificación del proyecto	2
Datos identificativos del centro	2
Objetivos	3
Metodología	3
Organización	4
Servicio de comedor	4
Planificación	5-9
Evaluación	10
Cuotas e información	10



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Desde hace trece años, Eureka ha implementado proyectos del programa "Abierto por vacaciones" con la intención de facilitar la vida familias y la laboral a través de proyectos de carácter lúdico y educativo.

Sabemos que el juego es, para los niños y niñas, la posibilidad de recortar un trocito del mundo y manipularlo en compañía de amigos. A través de él, queremos que exploren todas sus posibilidades. En este caso, realizaremos un viaje hacia un lugar muy frío y lleno de tradición.

Con la intención de ofrecer a los niños y niñas participantes una opción divertida y entretenida durante los días anteriores al inicio del nuevo curso, hemos elaborado "¡Un viaje al País de las Maravillas!", una programación inspirada en la obra "*Alicia en el País de las Maravillas*" repleta de dinámicas, juegos y actividades de este mundo de fantasía.

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CENTRO

El centro educativo donde se va a llevar a cabo el proyecto es el CPI Rosales del Canal situado en C/San Juan Bautista de la Salle, 21, Zaragoza.



OBJETIVOS

GENERALES

- Facilitar la conciliación de la vida laboral y familiar.
- Potenciar la autonomía e iniciativa personal.
- Impulsar la creatividad y la imaginación
- Fomentar valores como la tolerancia, el respeto, la responsabilidad y la colaboración.

ESPECÍFICOS

- Fomentar el interés por las obras del género de fantasía.
- Desarrollar destrezas y habilidades artísticas.
- Trabajar la psicomotricidad y la coordinación.
- Favorecer el conocimiento y dominio del cuerpo de los/as niños/as de manera eficiente y ordenada.
- Potenciar las relaciones intergrupales mediante actividades recreativas.

METODOLOGÍA

- Practicar una pedagogía del placer, afrontando cada una de las actividades propuestas sin la exigencia de un resultado bueno o malo.
- Analizar cada uno de los ejercicios prácticos propuestos y realizados por los niños/as, recalcando los logros alcanzados, los mejores momentos o los avances individuales y grupales en el proceso de aprendizaje.
- Utilizar el juego como elemento que aglutina diversión, imaginación, descubrimiento y entrega.
- Establecer objetivos definidos y compartidos para que el equipo trabaje de modo conjunto, armónico y decidido.
- Fomentar el juego en equipo a través de actividades en grupo donde se desarrollarán la cooperación, tolerancia y solidaridad entre compañeros.
- Potenciar el desarrollo del ingenio, de la investigación y de la imaginación en cada participante.

ORGANIZACIÓN



GRUPOS Y ESPACIOS

Debido a que durante estos periodos vacacionales suelen presentarse grupos reducidos, los niños y niñas participantes se dividirán en un único grupo y realizarán todas las actividades juntos, puesto que ya se contempla que estas se adapten a todos los rangos de edad del centro.

Se priorizará la utilización de espacios de interior para la realización manualidades, las actividades de expresión corporal y las dinámicas, las gymkhanas y los juegos de equipo.

ACCESOS Y SALIDAS

No se permitirá el acceso al recinto a personas que tengan fiebre, signos de enfermedad o síntomas de infección respiratoria.

El acceso al edificio será ordenado:

- Entrada: desde las 8:00 hasta las 9:00
- 1ª Salida (sin comedor): desde las 13:15 hasta las 13:30
- 2ª Salida (con comedor): desde las 14:45 hasta las 15:00

SERVICIO DE COMEDOR

El servicio de comedor se ofrece a través de la empresa Combi (línea caliente).

Se enviarán los menús a las familias teniendo en cuenta las alergias e intolerancias alimentarias indicadas en la inscripción.



PLANIFICACIÓN

HORARIO	VIERNES 1	LUNES 4	MARTES 5	MIÉRCOLES 6
8:00 – 9:00	Recibimiento	Recibimiento	Recibimiento	Recibimiento
9:00 – 9:15	Asamblea: Persiguiendo al conejo blanco	Asamblea: Fiesta del té	Asamblea: La reina de corazones	Asamblea: El gato Risón
9:15 – 10:00	Dinámicas de presentación	Dinámicas de grupo	Dinámicas de grupo	Dinámicas de grupo
10:00 – 11:00	Manualidad: Llave	Manualidad: Diseño de Sombreros	Manualidad: Rosas rojas	Manualidad: Sonrisa de gato
11:00 – 11:45	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:45 – 12:45	Manualidad: Personajes	Taller: Sombreros	Experimento: Las rosas hay que pintar	Gymkhana: Buscando la salida
12:45 – 13:30	Yoga en el País de las Maravillas	Fiesta del té	Acrossport de la Baraja	Cierre de colonia
13:30	1ª Salida	1ª Salida	1ª Salida	1ª Salida
13:30 – 15:00	Comedor	Comedor	Comedor	Comedor
15:00	2ª Salida	2ª Salida	2ª Salida	2ª Salida



VIERNES 1 DE SEPTIEMBRE

ASAMBLEA: PRESENTACIÓN DE LA COLONIA

Comenzaremos la mañana presentando la colonia (equipo, participantes, organización...) y, después, descubriremos qué sabemos sobre la historia de Alicia en el País de las Maravillas con una lluvia de ideas.

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

- **Espejo:** En círculo, cada uno dirá su nombre y hará un gesto o movimiento después, el resto del grupo imitará su movimiento y le contestará: ¡Bienvenido (nombre)!
- **1,2,3, ¡Grupos!**: Comenzarán andando y corriendo por toda la sala y, cuando el monitor diga: 1,2,3, Grupos de (un número) deberán agruparse tanto niños y niñas como haya indicado el monitor.
- **Estatuas musicales:** Nos moveremos bailando sobre el espacio al ritmo de la música y, cuando pare la canción, nos quedaremos quietos como estatuas porque, quien se mueva, quedará eliminado.

MANUALIDAD: LLAVE

Para poder adentrarnos en el mundo de fantasía, necesitaremos una llave capaz de abrir la puerta. Por lo tanto, cada uno elaborará y decorará su llave.

Materiales: Arcilla y témperas.

Comenzaremos dibujando la silueta de la llave y la modelaremos con un trozo de arcilla la llave por partes. Una vez seque la masa, la decoraremos.

MANUALIDAD: PERSONAJES

Pintaremos los personajes en tamaño real que habrán dibujado previamente los monitores entre todos y todas. Después, recortaremos la parte correspondiente a la cabeza para poder jugar a ser ellos.

YOGA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Viajaremos al País de las Maravillas a través de una actividad de yoga dirigida.



LUNES 4 DE SEPTIEMBRE

ASAMBLEA: FIESTA DEL TÉ

Tras pasar lista, comentaremos la organización del día. También, cantaremos "Feliz no cumpleaños" para celebrar nuestro no-cumpleaños. Cada uno dirá qué le gustaría tomar en su fiesta del Té (ejemplo: en mi taza de té me encantaría que hubiese chocolate y, para acompañarlo, un sándwich de queso). ¡Seguro que nos divertimos con las propuestas!

DINÁMICAS DE GRUPO

- **Bajo y alto:** Sin poder hablar, deberán colocarse en orden de más bajo a más alto sin poder hablar.
- **Globos voladores:** Tendremos que pasarnos el globo sin que la misma persona lo toque dos veces seguidas y, sin que el globo toque el suelo. Irá aumentando la dificultad con pautas marcadas por los monitores como: utilizar sólo una mano, darle con el pie, apoyar sólo un pie en el suelo, o darle con la cabeza.
- **Juegos de los aros:** Los niños y niñas se moverán por el espacio al ritmo de la música, cuando esta pare, se meterán dentro de un aro. Cada ronda se irán quitando aros.

MANUALIDAD: DISEÑO DE SOMBREROS

Elaboraremos unos sombreros a nuestro gusto.

Materiales: Plantillas de máscara, lápices, gomas de borrar, rotuladores, tijeras, celo, cola blanca, goma eva, pegatinas brillantes, plumas.

Primero, recortaremos la plantilla con ayuda de los monitores y dibujaremos su silueta sobre goma eva, la cual también recortaremos. Después, lo decoraremos pintándola con rotuladores, pegándole trozos de goma eva, pegatinas, plumas...etc.

FIESTA DEL TÉ

Celebraremos nuestra fiesta del té con bailes y karaoke.



MARTES 5 DE SEPTIEMBRE

ASAMBLEA: LA REINA DE CORAZONES

Hoy tendremos que lidiar con la malvada Reina de Corazones para ello, empezaremos dibujando cómo nos la imaginamos.

DINÁMICAS DE GRUPO

- **Pelota compañera:** De espaldas y con una pelota en medio, deberán ir de un punto al otro del espacio sin que se caiga. En caso de que toque el suelo, volverán a empezar.
- **Los animales:** Un niño/a la pagará y deberá atrapar al resto de sus compañeros desplazándose como el animal que indique el monitor (por ejemplo: serpiente, arrastrándose por el suelo) y, cuando los pille, se convertirán en ese mismo animal y también irán a atrapar. El último que quede en pie será el siguiente animal. Cada ronda se cambia de animal y de forma de desplazarse.
- **El espejo:** Por parejas, se colocarán uno enfrente del otro y, una persona hará los movimientos y la otra la imitará. Después invertirán los roles.

MANUALIDAD: ROSAS ROJAS

Los monitores habrán preparado unos arbustos en papel continuo y deberemos pintar las rosas rojas para que la Reina de Corazones no se enfade.

Para hacer la manualidad necesitaremos: papel continuo, témperas roja y verde, pinceles y platos.

EXPERIMENTO: LAS ROSAS HAY QUE PINTAR

Realizaremos un experimento donde los colores viajarán de un vaso a otro.

Materiales: vasos, colorantes, agua y papel absorbente.

Colocaremos en fila siete vasos y verteremos agua en el primero, el tercero, el quinto y el séptimo hasta llenarlos. Después, agregaremos cinco gotas de colorante distintos en cada uno de ellos. Doblabamos las hojas de papel absorbente por la mitad y las colocaremos de un vaso a otro, conectándolos. Finalmente, el agua empezará a caminar y mezclaremos los colores.

ACROSSPORT: LA BARAJA

Como ocurre con la baraja de cartas de la Reina de Corazones, haremos figuras corporales fijándonos en las fichas que nos mostrarán los monitores.



MIÉRCOLES 6 DE SEPTIEMBRE

ASAMBLEA: EL GATO RISÓN

Hoy nos visitará el Gato Risón, amante de las historias graciosas y los chistes. Pondremos a prueba a los y las participantes pidiéndoles que cuenten chistes al grupo.

DINÁMICAS DE GRUPO

- **Mensaje averiado:** Nos colocaremos en círculo y el monitor le dirá una frase rápidamente al niño o niña que tenga al lado, este tendrá que repetir el proceso hasta que le llegue de vuelta el mensaje al monitor, el cual comprobará si lo ha recibido correctamente.
- **La cadena:** Una persona tendrá que ir corriendo a pillar al resto. Cuando toque a alguien, se engancharán de los brazos e irán juntos a por el resto, y, sucesivamente, se irán añadiendo niños y niñas a la cadena.
- **¡A correr!** Se colocarán todos y todas en la línea de salida y el monitor dará indicaciones sobre quién tendrá que ir corriendo hasta la línea de meta. Por ejemplo: Los que tengan la letra A en su nombre, los que tengan menos de 6 años, etc.

MANUALIDAD: SONRISA DE GATO

Haremos nuestra sonrisa de gato.

Necesitaremos: palitos de madera, cartulina morada y blanca, goma eva rosa y lana morada.

Comenzaremos decorando el palito de morado o amarillo. Después, cortaremos la cartulina con la forma de boca y le añadiremos dientes. Terminaremos con la nariz de goma eva y los bigotes con lana morada.

GYMKHANA

Para salir del país de las maravillas, necesitaremos encontrar las llaves que ha escondido la Reina de Corazones. Deberemos cruzar el circuito y encontrar las imágenes de llaves.

CIERRE DE COLONIA

Haremos un resumen de nuestro paso por la colonia, rellenaremos las evaluaciones del proyecto junto con los niños y, finalmente, nos despediremos.



EVALUACIÓN

EVALUACIÓN REALIZADA POR LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPANTES

Pintarán casillas con los ítems que se indican a continuación según les haya gustado la colonia: verde si les ha gustado mucho, amarillo si sólo les ha gustado un poco, y rojo si no les ha gustado nada:

- Las manualidades.
- Los juegos.
- Las actividades (yoga, gymkhana...).
- La comida del comedor.
- El trato de los monitores y monitoras.

Se añadirá al final un espacio para que indiquen cuál es la actividad que más y la que menos les ha gustado.

EVALUACIÓN REALIZADA POR LAS FAMILIAS

Se mostrarán una serie de ítems que puntuarán del 1 al 10 siendo uno el valor más bajo y diez el más alto. Añadiendo al final un apartado de Observaciones y/o Sugerencias.

- Nivel de satisfacción con la temática de la colonia.
- Nivel de satisfacción con las actividades realizadas.
- Organización y horario de entradas y salidas.
- Trato de los monitores hacia los niños/as.
- Trato hacia la familia por parte del personal de Eureka.
- Capacidad y rapidez de resolución de problemas en caso de que los haya habido.
- Información recibida antes y durante la colonia.
- Servicio de comedor (sólo en caso de que haya hecho uso).
- Probabilidad de que su hijo/a repita en la colonia el curso siguiente

CUOTAS E INFORMACIÓN

	HORARIO	PRECIO
COLONIA SIN COMEDOR	De 8:00 a 13:30	55€
COLONIA CON COMEDOR	De 8:00 a 15:00	85€

Para poder realizar la colonia será necesario un número mínimo de 20 niños/as.

El mínimo de niños para ofrecer el servicio de comedor es de 15.

