



PLIEGO de TÉCNICAS PARA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO de ACTIVIDADES DE INFANCIA Y JUVENTUD EN PERIODO ESTIVAL QUE EL AYUNTAMIENTO OFRECE PARA LOS NIÑOS Y JOVENES DE UTEBO EN EL ESPACIO JOVEN.

1.- CARACTERÍSTICAS DEL SERVICIO

OBJETIVO GENERAL: Se plantea la contratación para la realización de los proyectos que a continuación se detallan, dirigidos a infancia y juventud en periodo estival. dichos proyectos son los siguientes:

Pequelandia , talleres de verano tarde y noche joven.

El Número de usuarios que se beneficiaran de este servicio es el siguiente:

Pequelandia y Talleres de verano, un total de 400 niños

Tarde y noche joven unos 400 aproximadamente, este dato no es exacto ya que es una actividad abierta y el número de usuarios fluctúa cada día.

Los proyectos objeto de esta contratación son los siguientes;

Pequelandia: Proyecto de ocio y tiempo libre, dirigido a niños de 3, 4 y 5 años, el cual dinamizará dicho colectivo infantil mediante la educación en el tiempo libre. (Anexo 1)

Este programa será atendido en el siguiente horario por monitores de tiempo libre:

- Monitores de tiempo libre en jornada de 9 a 14 horas.
- Monitor de tiempo libre con formación especializada en discapacidad (magisterio educación especial, educación social, técnico en integración de personas con discapacidad) y experiencia en trabajo con menores discapacitados de al menos un año, en jornada de 9 a 14 horas.
- Monitores de tiempo libre en jornada de 8 a 15 horas

Talleres de verano: Proyecto de ocio y tiempo libre, dirigido a niños de 6 a 13 años, el cual dinamizará al colectivo infantil mediante la educación en el tiempo libre. (Anexo 2)

Este programa será atendido en el siguiente horario por monitores de tiempo libre:

- Monitores de tiempo libre en jornada de 9 a 14 horas
- Monitor de tiempo libre con formación especializada en discapacidad (magisterio educación especial, educación social, técnico en integración de personas con discapacidad) y experiencia en trabajo con menores discapacitados de al menos un año, en jornada de 9 a 14 horas.
- Monitores en jornada de 8 a 15 horas

Tarde y noche joven: Proyecto de ocio y tiempo libre, dirigido a jóvenes de 11 a 29 años en periodo estival, dinamizando al colectivo infantil mediante la educación en el tiempo libre.

Este programa será atendido en el siguiente horario por monitores de tiempo libre:

- Monitores de Tiempo Libre en jornada completa
- Monitor de tiempo libre en 2/3 de jornada.

HORARIOS Y FECHAS DE PRESTACIÓN EN EL ÁREA DE JUVENTUD

Pequelandia y talleres de verano: del 21 de junio al 22 de julio de 2016 ambos inclusive con el siguiente desglose horario:

De 8 a 15 horas---> 8 monitores jornada completa

De 9 a 14 horas---> 20 monitores 2/3 de jornada

Tarde y noche joven: del 21 de junio al de julio de 2015 ambos inclusive con el siguiente desglose horario:

De 16 a 21 horas---> 1 monitor 2/3 de jornada

De 17 a 24 horas---> 1 monitor jornada completa

De 18,30 a 1,30 horas---> 1 monitor jornada completa

1. Los monitores asignados al servicio deberán comenzar su horario con la suficiente antelación para la correcta preparación de las actividades del servicio y finalizarlo una vez quede el espacio en perfectas condiciones de orden y limpieza.

De 09.00 a 09.30

De 14.00 a 14.10

De 13.30 a 13.40

De 14.30 a 15.00

1. Respecto a los niños del barrio de Malpica inscritos con servicio de autobús, se continuará yendo a buscarlos a las 8,45 horas y se retornará a las 14,00 horas.
2. La debida atención prestada a los usuarios en todos los órdenes (vigilancia y cuidado, limpieza, etc.) además de lo concretamente fundamentado por los proyectos como la realización de actividades lúdicas tales como realización de juegos de mesa, lectura de cuentos, talleres manuales, grandes juegos, escenificaciones, excursiones, visitas culturales etc.
3. Acompañar a los usuarios en todo momento, sin dejarlos en ningún caso solos. Del mismo modo que años anteriores, cada grupo de edad tendrá una programación propia y específica adaptada a sus necesidades y a su momento vital, así como, unos monitores fijos desde el inicio de las actividades, convirtiéndose en una referencia clara dentro de cada proyecto. Con esto, se asegura que los chavales tengan claro qué actividades les corresponden, cuál es su grupo de pertenencia y la identidad de éste dentro del proyecto.
4. Comunicar a los coordinadores todo aquello que los padres o tutores de los usuarios le hayan comunicado al personal.
5. Llevar un control por escrito, en hojas que se proporcionarán desde el Espacio Joven, de los usuarios inscritos en cada proyecto y de las horas de entrada y salida de los mismos.
6. La empresa designará a un Coordinador responsable del correcto desarrollo de la prestación del servicio, así como para encargarse de los contactos con la oficina del Área de Juventud, pudiendo ser uno de los monitores u otra persona, sin perjuicio de que, en caso de emergencia, cualquier monitor asignado al servicio pueda tomar las iniciativas contempladas en el punto anterior.

7. El servicio estará siempre cubierto por el numero de monitores que el presente contrato marca, caso de ser necesaria la sustitución de alguno de ellos, el personal sustituto deberá presentar a los responsables Técnicos municipales la acreditación de la titulación requerida para el correcto desarrollo del trabajo, dicho personal Técnico municipal dará el visto bueno al personal sustituto.
8. En ningún caso, el personal contratado para este servicio podrá hacer uso ó envía fotografías a través de ningún medio de comunicación social, siendo estas de uso exclusivo del Ayuntamiento de Utebo.

INSTALACIONES Y GRUPOS POR PROYECTOS Y EDADES.

Las instalaciones que se utilicen para la realización de estos proyectos , en todo caso seran las que el Ayuntamiento designe en cada caso.

Cuando hablamos de servicio de guardería tanto en el proyecto Pequelandia como en talleres de verano, se refiere a un periodo de tiempo en el que no se realiza una actividad especifica.

MATERIAL Y PROYECTO DE ACTIVIDADES

1. El material fungible necesario para el desarrollo de estas actividades será aportado por la empresa adjudicataria, dicho material , se refleja en el anexo 4 del presente pliego de técnicas.
2. Los monitores asignados repartirán el material a utilizar por los usuarios (puzzles, construcciones, cuentos, muñecos, etc.) proporcionándoles distintas actividades, con el fin de evitar la monotonía.
3. Los monitores asignados a cada grupo deberán tener especial cuidado en el uso del material, administrándolo y recogéndolo al término de la actividad.
4. Los monitores asignados a cada proyecto conocerán a fondo y llevarán a cabo durante el horario del servicio las actividades correspondientes al proyecto a

realizar. Dicho proyecto de actividades podrá adaptarse a los posibles imprevistos (preferencias de los usuarios, períodos de bajas numerosas,...)

REUNIONES CON PADRES Y RESPONSABLES MUNICIPALES

1. Los monitores de cada servicio deberán atender diariamente las consultas habituales que les hicieran los padres. En caso de estimarse necesario, se podrán convocar reuniones por parte de los responsables municipales con los padres, para informarles de aspectos o incidencias del servicio.
2. Se emitirá por parte de la empresa un informe final de evaluación del servicio, en el que se refleje el cumplimiento del programa de actividades y todos aquellos aspectos que se consideren necesarios para la mejora del servicio.

ANEXO 1

PROYECTO PEQUELANDIA 2016

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Utebo se ha convertido en uno de los municipios aragoneses mas importantes en cuanto a población se refiere y esto lleva consigo la creación y consolidación de proyectos municipales que den el servicio necesario a sus vecinos. Este crecimiento se basa sobre todo en el aumento de familias jóvenes con hijos que eligen Utebo en numerosos casos por la calidad de los servicios municipales, produciendo un incremento notable en la demanda de actividades infantiles durante todo el año pero sobre todo en el periodo estival. Para cubrir esta demanda el Área de Infancia y Juventud oferta "PEQUELANDIA", proyecto destinado a los niñ@s que cursan Educación Infantil.

Los principios en los que se basa dicho proyecto son el JUEGO y la CREATIVIDAD;

Los niños de 3 a 5 años desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual y sus habilidades sociales mediante el juego y al mismo tiempo disfrutan y se entretienen. Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprender sino también a resolver los conflictos y las dificultades que se les presentan con ese aprendizaje. Así como descubrir y explorar este lugar mágico llamado mundo, les supone un ejercicio constante de desarrollo de su imaginación y creatividad.

2. OBJETIVOS

Se plantean dos líneas:

- **Como servicio público**, haciendo referencia a la posibilidad de prestación de servicios, repercusión social y rentabilidad social del mismo.
- **Como proyecto educativo**, haciendo referencia al desarrollo del proyecto y a los logros, destrezas y actitudes que se pretenda que alcancen los participantes.

2.1. OBJETIVOS DEL SERVICIO;

1. Facilitar el acceso de la población infantil del municipio a una propuesta de ocio infantil adaptada bajo parámetros de igualdad de oportunidad, pluralidad y universalidad.
2. Optimizar los espacios, instalaciones y recursos municipales, así como proyectos en funcionamiento, en momentos de mayor disponibilidad de tiempo libre de la población infanto-juvenil.

2.2. OBJETIVOS EDUCATIVOS;

A nivel Social:

1. Conocer a los compañeros creando interacciones positivas con niños de su misma edad.
2. Favorecer la comunicación y las relaciones que se establecen entre los niños y los monitores.
3. Conocer y ejercitar pautas elementales de convivencia fomentando el compañerismo, la empatía y las conductas asertivas entre los niñ@s.
4. Generar actitudes de respeto por las características de los demás, sin rechazo o discriminación por razón de sexo o cualquier otro rasgo diferenciador.

A nivel Educativo:

1. Desarrollar sus habilidades manuales y la creatividad con realización de talleres.
2. Desarrollar sus habilidades motrices mediante juegos dinámicos y de psicomotricidad.
3. Interiorizar rutinas valorando y respetando las normas grupales.
4. Desarrollar hábitos de autonomía acordes con las edades (ponerse y quitarse ropa, ir al baño, almorzar, higiene personal...)
5. Realizar ejercicios de memorización sencillos y de expresión de sentimientos y emociones.
6. Favorecer el desarrollo imaginativo, mediante la ambientación fantástica, el juego, las narraciones y las temáticas centrales de las semanas.
7. Dar a conocer realidades y problemas de nuestra cercanos y deducir pequeñas soluciones, utilización ambientaciones y juegos cercanos a los niñ@s.

A nivel Lúdico:

1. Disfrutar de la realización de juegos y de las actividades lúdicas.
2. Realizar de forma creativa talleres sencillos que luego puedan llevar a casa.
3. Descubrir y divertirse con actividades de expresión corporal y dramatización
4. Disfrutar de excursiones y salidas al entorno próximo

5. Divertirse en el agua y descubrir nuevas posibilidades que les ofrece la piscina.
6. Fomentar la creatividad, la imaginación.
7. Conseguir que los niños disfruten del verano, conociendo y relacionándose con otros compañeros de su edad.

3. METODOLOGÍA

Para generar un ambiente creativo y atractivo para los usuarios, trabajamos como tema principal la diversidad, haciendo hincapié de una forma entendible para los niños que el que seamos distintos no implica que seamos mejores o peores. Este hilo conductor serán los medios audiovisuales y cuentos relacionados. Todo esto nos marcará la ambientación de las actividades semanales (juegos y talleres).

Organización de los usuarios:

* Este proyecto se organiza en base a tres grupos de edad;

- 1º de Educación Infantil
- 2º de Educación Infantil
- 3º de Educación Infantil

* A la hora de organizar las actividades para cada grupo se tiene en cuenta;

- Programación propia adaptada.
- Equipo de monitores estable y de referencia.

Control y seguimiento de los usuarios:

IDENTIDAD. Por parte del Área de Juventud se regala una camiseta del mismo color a todos los usuarios del proyecto, con la intención de mantener la misma identidad y facilitar la organización (sobre todo en las excursiones).

ENTRADA Y SALIDA. Se lleva un registro de entrada y salida del niño diario.

CARNÉ PARA LA RECOGIDA. Todas las familias reciben dos carnes que les autorizan para recoger a los niños. Deben presentárselo al monitor encargado de controlar las salidas.

4. RECURSOS MATERIALES

a. Aquellos englobados dentro de los Servicios Municipales:

*Museo Mariano Mesonada: Proporciona la posibilidad de visitar las

exposiciones que en dicho centro se encuentren recogidas a lo largo de la duración de los Talleres de Verano.

*Piscina de Verano: Permite realizar actividades náuticas que engloban tanto el aprendizaje y perfeccionamiento de la natación, como el desarrollo de juegos relacionados con este deporte.

b. Aquellos adquiridos específicamente para la realización de cada actividad de Pequelandia. Instalaciones del Espacio Joven.

*Sala de ordenadores con 5 equipos informáticos.

*Sala de vídeo y proyección.

*Sala de usuarios con amplias mesas.

*Salas para talleres y actividades manuales.

5. UBICACIÓN

El año pasado la ubicación de la actividad fueron los gimnasios del Palacio de Deportes, pero este año la actividad se desarrollara en otro lugar por la coincidencia de fechas con el Mundial U17 de baloncesto.

6. PROGRAMACIÓN. Cuadrantes de programaciones grupales.

Debe primar el juego y la diversión como método educativo, por ello la programación irá encaminada sobre esta línea de actuación, siempre sin descuidar otros aspectos. Contando que las actividades están detalladas en un cuadrante que se les entregará a cada monitor.

Se pasa a especificar el cuadrante a llevar a cabo por franja de edad.

Grupo de 1º Infantil (3 años)

1º SEMANA "VAMOS A CONOCERNOS"

			Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00 09.30			Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30			Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00			Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00			Manualidad MEDALLA CON MI	Piscina	Psicomotricidad NOS MOVEMOS A

			NOMBRE		SON DE LA MUSICA
12.00 13.00			Psicomotricidad CIRCUITO DEPORTIVO	Piscina	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras
13.00 14.00			JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad ANIMALES DIVERTIDOS	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras
14.00 15.00			Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación

Grupo de 1º Infantil (3 años)

2º SEMANA – “TODOS SOMOS RAROS”

	Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del Cuento LOS MEJORES AMIGOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad CON TELAS y AROS	Excursión MARIANO MESONADA	Manualidad RETRATOS ROBOT	Piscina	Psicomotricidad CIRCUITO COOPERATIVO
12.00 13.00	Manualidad SOBRES DE FIESTA	Excursión MARIANO MESONADA	Psicomotricidad CON PELOTAS	Piscina	Mural despedida LOS MEJORES AMIGOS
13.00 14.00	JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad PINTAMOS NUESTRO CUADRO	Manualidad MAQUILLAJE FANTASÍA	PAJITAS DE FIESTA	Mural despedida LOS MEJORES AMIGOS
14.00	Servicio	Servicio	Servicio	Servicio	Servicio Guardería

15.00	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Canciones Relajación
-------	--	--	--	--	---------------------------------

Grupo de 1º Infantil (3 años)

3º SEMANA – “YO DE AQUÍ Y TU DEL ESPACIO”

	Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO HABLAME DE TI	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad JUEGOS CON MUSICA	Excursión BIBLIOTECA MUNICIPAL	Manualidad COLLAGE INTERCULTURAL	Piscina	Psicomotricidad CON TELAS
12.00 13.00	Manualidad IMAN ANIMALES	Excursión BIBLIOTECA MUNICIPAL	Psicomotricidad CIRCUITO DEPORTIVO	Piscina	Mural DESPEDIDA del cuento HABLAME DE TI
13.00 14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Manualidad DIBUJO sobre la excursión	JUEGOS DIDÁCTICOS y CONSTRUCCIONES	Manualidad MARCOS DE FOTOS	Mural DESPEDIDA del cuento HABLAME DE TI
14.00	Servicio	Servicio	Servicio	Servicio	Servicio Guardería

15.00	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones Relajación	Canciones Relajación
-------	--	--	--	--	---------------------------------

Grupo de 1º Infantil (3 años)

4º SEMANA – “SOMOS IGUALES”

	Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO LAS PRINCESAS TAMBIEN SE TIRAN PEDOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad BAILES CON MÚSICA Y GLOBOS	Excursión TEATRO MUNICIPAL	Manualidad DIBUJOS RELIEVE	Piscina	Psicomotricidad FIESTA DE DISFRACES
12.00 13.00	Manualidad MARCALIBROS	Excursión TEATRO MUNICIPAL	Psicomotricidad CIRCUITO MUSICAL	Piscina	Mural Despedida LAS PRINCESAS TAMBIEN SE TIRAN PEDOS

13.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Manualidad DIBUJO sobre excursión	JUEGOS DIDÁCTICOS y CONSTRUCCIONES	Manualidad CAJA DE COLORES	Mural Despedida LAS PRINCESAS TAMBIEN SE TIRAN PEDOS
14.00	Servicio Guardería	Servicio Guardería	Servicio Guardería	Servicio Guardería	Servicio Guardería
15.00	Canciones Relajación	Canciones Relajación	Canciones Relajación	Canciones Relajación	Canciones Relajación

Grupo de 1º Infantil (3 años)

5º SEMANA "COMO PASA EL TIEMPO"

	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	
09.30-10.30	Presentación del CUENTO MI ABUELO	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
10.30-11.00	Almuerzo	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
11.00-12.00	Preparando actuación CANCIONES PARA LA RESIDENCIA	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
12.00-13.00	TALLER DIBUJO A MIS ABUELOS	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
13.00-14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
14.00-	Servicio	Servicio	Servicio Guardería	Servicio	

15.00	Guardería Canciones Relajación	Guardería Canciones/Relajación	Canciones/Relajación	Guardería Canciones/Relajación	
-------	--	--	-----------------------------	--	--

Grupo de 2º Infantil (4 años)

1º SEMANA "VAMOS A CONOCERNOS"

			Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00 09.30			Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles y Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30			Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00			Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00			Manualidad MEDALLA CON MI NOMBRE	Piscina	Psicomotricidad NOS MOVEMOS A SON DE LA MUSICA
12.00 13.00			Psicomotricidad CIRCUITO DEPORTIVO	Piscina	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras
13.00 14.00			JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad ANIMALES DIVERTIDOS	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras

14.00 15.00			Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación
----------------	--	--	---	---	---

Grupo de 2º Infantil (4 años)

2º SEMANA – Un Libro- “TODOS SOMOS RAROS”

	Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles y Rompecabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del Cuento LOS MEJORES AMIGOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad CIRCUITO COOPERATIVO	Piscina	Manualidad SOBRES DE FIESTA	Excursión MARIANO MESONADA	Psicomotricidad CON PELOTAS
12.00 13.00	Manualidad RETRATO ROBOT	Piscina	Psicomotricidad CON TELAS y AROS	Excursión MARIANO MESONADA	Mural despedida LOS MEJORES AMIGOS
13.00	JUEGOS	Manualidad	Manualidad	PINTAMOS	Mural despedida

14.00	DIDÁCTICOS	PAJITAS DE FIESTA	MAQUILLAJE FANTASÍA	NUESTRO CUADRO	LOS MEJORES AMIGOS
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación				

Grupo de 2º Infantil (4 años)

3º SEMANA – “YO DE AQUI Y TU DEL ESPACIO”

	Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles y Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO HABLAME DE TI	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad CON TELAS	Piscina	Manualidad IMAN ANIMALES	Excursión DE BIBLIOTECA MUNICIPAL	Psicomotricidad JUEGOS DE MUSICA
12.00 13.00	Manualidad MARCO DE FOTOS	Piscina	Psicomotricidad CIRCUITO Obstáculos Carreras	Excursión BIBLIOTECA MUNICIPAL	Mural DESPEDIDA del cuento CARRERA DE ZAPATILLAS

13.00 14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Manualidad COLLAGE INTERCULTURAL	JUEGOS DIDÁCTICOS y CONSTRUCCIONES	Manualidad DIBUJO sobre excursión	Mural DESPEDIDA del cuento CARRERA DE ZAPATILLAS
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación				

Grupo de 2º Infantil (4 años)

4º SEMANA – “SOMOS IGUALES”

	Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO LAS PRINCESA TAMBIEN SE TIRAN PEDOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Almuerzo	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Psicomotricidad FIESTA DE DISFRACES	Piscina	Manualidad MARCALIBROS	Excursión TEATRO MUNICIPAL	Psicomotricidad BAILES CON MÚSICA Y GLOBOS
12.00 13.00	Manualidad DIBUJO EN	Piscina	Psicomotricidad CIRCUITO	Excursión TEATRO	Mural Despedida LOS TROTAMÚSICOS

	RELIEVE		MUSICAL	MUNICIPAL	
13.00 14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Manualidad CAJA DE COLORES	JUEGOS DIDÁCTICOS y CONSTRUCCIO	Manualidad DIBUJO sobre excursión	Mural Despedida LOS TROTAMÚSICOS
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación				

Grupo de 2º Infantil (4 años)

5º SEMANA

	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00- 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	
09.30- 10.30	Presentación del CUENTO MI ABUELO	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
10.30- 11.00	Almuerzo	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
11.00- 12.00	Preparando actuación CANCIONES PARA LA RESIDENCIA	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
12.00- 13.00	TALLER DIBUJO A MIS ABUELOS	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
13.00-	JUEGOS DE MESA,	VISITA	PISCINA	FIESTA FINAL	

14.00	PUZZLES ROMPECABEZAS	Y ABUELOS RESIDENCIA	GRUPAL		
14.00- 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones/ Relajación	Servicio Guardería Canciones/Relajación	Servicio Guardería Canciones/Relajación	

Grupo de 3º Infantil (5 años)

1º SEMANA "VAMOS A CONOCERNOS"

			Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00 09.30			Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30			Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00			Almuerzo	Piscina	Almuerzo
11.00 12.00			Manualidad MEDALLA CON MI NOMBRE	Piscina	Psicomotricidad NOS MOVEMOS A SON DE LA MUSICA
12.00 13.00			Psicomotricidad CIRCUITO DEPORTIVO	Piscina	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras

13.00 14.00			JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad ANIMALES DIVERTIDOS	Mural GRUPAL con fotos de nuestras caras
14.00 15.00			Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación

Grupo de 3º Infantil (5 años)

2º SEMANA –“TODOS SOMOS RAROS”

	Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles y Rompecabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del Cuento LOS MEJORES AMIGOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Piscina	Psicomotricidad CON PELOTAS	Manualidad PAJITAS DE FIESTA	Psicomotricidad CIRCUITO COOPERATIVO	Excursión MARIONO MESONADA
12.00 13.00	Piscina	Manualidad COLLAGE de DIF.	Psicomotricidad CON TELAS y AROS	Psicomotricidad MULTIDEPORTE	Excursión MARIONO MESONADA

		COLORES, TEXTURAS			
13.00 14.00	JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad MAQUILLAJE FANTASÍA	Manualidad SOBRE DE FIESTA	Manualidad RETRATO ROBOT	Mural despedida LOS MEJORES AMIGOS
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación

Grupo de 3º Infantil (5 años)

3º SEMANA –“YO DE AQUI Y TU DEL ESPACIO”

	Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles y Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO HABLAME DE TI	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Piscina	Psicomotricidad MULTIDEPORTE	Manualidad MARCO DE FOTOS	Manualidad COLLAJE INTERCULTURAL	Excursión BIBLIOTECA MUNICIPAL
12.00 13.00	Piscina	Manualidad IMAN DE ANIMALES	Psicomotricidad CIRCUITO Obstáculos	Psicomotricidad JUEGOS CON MUSICA	Excursión BIBLIOTECA MUNICIPAL

			Carreras		
13.00 14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Psicomotricidad CON TELAS	JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad MOVIL MARINERO	Mural DESPEDIDA del cuento HABLAME DE TI
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación				

Grupo de 3º Infantil (5 años)

4º SEMANA –“SOMOS IGUALES”

	Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00 09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	Servicio Guardería Puzzles Rompe cabezas	Servicio Guardería Recortables y Collage
09.30 10.30	Presentación del CUENTO LAS PRINCESAS TAMBIEN SE TIRAN PEDOS	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1	Juegos dirigidos Anexo.1
10.30 11.00	Piscina	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 12.00	Piscina	Psicomotricidad CIRCUITO MUSICAL	Manualidad CAJA DE COLORES	Manualidad DE ANIMALES DIVERTIDOS	Excursión TEATRO MUNICIPAL

12.00 13.00	Piscina	Manualidad DIBUJO EN RELIEVE	Psicomotricidad CIRCUITO MUSICAL	Psicomotricidad BAILES CON MÚSICA Y GLOBOS	Excursión TEATRO MUNICIPAL
13.00 14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	Psicomotricidad FIESTA DE DISFRACES	JUEGOS DIDÁCTICOS	Manualidad MARCALIBROS	Mural Despedida LAS PRINCESAS TAMBIEN SE TIRAN PEDOS
14.00 15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones Relajación

Grupo de 3º Infantil (5 años)

5º SEMANA

	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Colorear Dibujos	Servicio Guardería Visión Película	Servicio Guardería Juegos Mesa	
09.30-10.30	Presentación del CUENTO MI ABUELO	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
10.30-11.00	Almuerzo	JUEGOS en el PARQUE	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
11.00-12.00	Preparando actuación CANCIONES PARA LA RESIDENCIA	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
12.00-	TALLER	VISITA ABUELOS	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	

13.00	DIBUJO A MIS ABUELOS	RESIDENCIA			
13.00-14.00	JUEGOS DE MESA, PUZZLES Y ROMPECABEZAS	VISITA ABUELOS RESIDENCIA	PISCINA GRUPAL	FIESTA FINAL	
14.00-15.00	Servicio Guardería Canciones Relajación	Servicio Guardería Canciones/Relajación	Servicio Guardería Canciones/Relajación	Servicio Guardería Canciones/Relajación	

EVALUACIÓN

Cada equipo de monitores rellenará diariamente una ficha donde se evaluara la actividad y todas las incidencias reseñables en su transcurso.

ANEXO.1 JUEGOS DIRIGIDOS.

MONA RABONA

Un terreno limitado. Uno de los niños hará de mona. Los niños echaran a correr para que la mona no los toque, mientras le van cantando:

Mona rabona,
Un cuarto me debes.
Si no me lo pagas mona te quedas.

El niño que sea tocado por esta, ocupara su lugar.

EL CHIVATO

Material: un pañuelo por jugador y un cascabel atado a un cordel

Todos los jugadores con los ojos vendados, menos uno que llevara una campanita atada a un pie de forma que la vaya arrastrando y así poder ser oído por sus perseguidores. El campo ha de ser limitado y sin obstáculos y el jugador de la campanita estará siempre en movimiento. Se trata de que los jugadores de los ojos

vendados lo persigan y traten de cogerlo, y el trate de evitarlo. El primero que lo toque cambia de sitio con el de la campanita.

LAS AVES VUELAN

Los niños colocados frente al que dirige sin orden determinado. Este ira nombrando animales añadiendo detrás del nombre "El..... Vuela muy bien ". Si el animal que ha nombrado es un ave, los niños menean los brazos y manos imitando el volar de un ave, mientras van piando y saltando. Si el animal nombrado no es un ave, se quedaran quietos en su sitio y deberán imitar la voz del animal nombrado. Cualquiera que vuele al nombrar el nombre de un animal que no es un ave, queda fuera de juego. Y si no vuela al nombrar a un ave, también. Se elimina a la tercera falta que cometa.

PISAR LAS SOMBRAS

Se ha de escoger a uno de los niños para que haga de pisador. Delimitar un campo no demasiado grande .El pisador debe pisar la sombra de sus compañeros. Al pisar la sombra de un compañero se cambian los papeles.

PARQUE CURIOSO

Campo de juego no demasiado amplio. Dentro de el hay unos conejitos que corren a la pata coja. Se introduce un zorro que se los quiere comer y que corre en cuclillas, su misión es la de tocar algún conejito. Al final han de ser todos zorros.

SALTAR EL CARTON

Material: obstáculos

Se colocan los obstáculos en línea recta para que los vayan saltando luego se van levantando los obstáculos de manera que tengan que saltar mas alto, el que los tire queda eliminado y al final queda un ganador.

POLICIAS Y LADRONES

En un terreno de juego amplio y relativamente llano.

Se hacen dos grupos policías y ladrones.

Los policías llevaran algún distintivo como gorras, pañuelos....

Los policías han de perseguir a los ladrones. Si los ladrones son tocados por la policía se quedaran allí donde han sido tocados. Para salvarlos sus compañeros libres tienen que tocarlos. Si los policías logran atrapar a todos los ladrones habrán ganado.

BLANCOS Y AZULES

Se dividen los jugadores en dos bandos: blancos y azules. Se colocan los jugadores indistintamente en la línea central del campo mirando cada uno a su zona de refugio.

El árbitro dice por ejemplo: blancos. Y estos correrán a su refugio perseguidos por los azules. Todo blanco que es tocado por un azul queda eliminado.

Pierde el equipo que antes se queda sin jugadores.

LA CUERDA FLOJA

Con cinta adhesiva se pega en el suelo en línea recta en curvas.....

Tienen que pisar la cuerda sin salirse, se pueden cronometrar o hacer dos cuerdas y echar carreras.

JUEGOS DE PISTAS

Esconder objetos por el parque y ayudarles con frío y caliente.

SALTAR EL RIO

Hacer un río dos cuerdas. Los niños tienen que saltar el río sin pisar las cuerdas y sin mojarse. Cuando salten todo el río se va haciendo más grande. Gana el último que queda sin mojarse.

BOMBA

Material: una pelota se ponen los niños en círculo y el monitor dentro con los ojos cerrados va diciendo "primer aviso, segundo aviso, cambio y bomba" mientras los niños se pasan la pelota y el que la tenga cuando han dicho bomba se sienta.

ANEXO 2

TALLERES DE VERANO

ÍNDICE.

8. INTRODUCCIÓN.

9. JUSTIFICACIÓN.

10. OBJETIVOS.

- 1. OBJETIVOS GENERALES.**
- 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

11. METODOLOGÍA.

12.TEMPORALIZACIÓN

13. RECURSOS.

- 1. HUMANOS.**
- 2. MATERIALES.**

14. PROGRAMACIÓN Y CUADRANTES POR GRUPOS DE EDAD.

- 1. GRUPO PEQUEÑOS 1**
- 2. GRUPO PEQUEÑOS 2**
- 3. GRUPO PEQUEÑOS 3**
- 4. GRUPO MEDIANOS 1**
- 5. GRUPO MEDIANOS 2**
- 6. GRUPO MAYORES.**
- 7. GRUPO JÓVENES.**

15.APORTE DE ACTIVIDADES MANUALES

16.APORTE DE JUEGOS.

17.EVALUACION.

18.ANEXO 1. CUADRANTE DE GRUPOS.

INTRODUCCIÓN.

La actividad denominada **Talleres de Verano** es uno de los principales proyectos del Ayuntamiento de Utebo dentro del Área de Infancia y Juventud. Se desarrolla con carácter anual en la época comprendida entre la finalización del curso escolar y el comienzo de las fiestas patronales de Santa Ana. Este año las fechas de la actividad son del **21 de Junio al 22 de Julio**.

Dicho proyecto se lleva a cabo en las instalaciones del Espacio Joven, aunque se proyectan actividades en otros centros municipales (Pabellón Polideportivo Las Fuentes, Centro Cultural El Molino, Piscina Municipal, Centro Cultural Mariano Mesonada,...). Como además, Utebo consta de dos núcleos de población separados, todos los días los chavales del barrio de Malpica se trasladan en autobús hasta el

Espacio Joven acompañados por un grupo de monitores, siendo el punto de recogida el Centro Polifuncional "María Moliner".

JUSTIFICACIÓN

Los Talleres de Verano son una alternativa de ocio para el periodo vacacional de los niños de 6 a 13 años. Asentamos nuestra propuesta educativa en una filosofía que otorgue prioridad en los chavales al estímulo de su creatividad, a la formación de actitudes y valores que impulsen el desarrollo de la libertad, el respeto y la participación solidaria.

OBJETIVOS.

3.1. GENERALES

- Educar en el Tiempo Libre.
- Ocupar aquellos espacios dónde es posible el Tiempo Libre en el propio municipio.
- Compartir actividades Utebo/Malpica.

3.2 ESPECÍFICOS

3. Incidir en el proceso de socialización de los chavales contribuyendo a su desarrollo integral.
4. Desarrollar una diversidad de situaciones en las que se puede desenvolver el Tiempo Libre, presentando, con ello, oportunidades para la adquisición de habilidades motrices, de adaptación y control.
5. Proporcionar un marco adecuado para el aprendizaje de habilidades tales como la capacidad de argumentar, presentar, escuchar, comprender, expresarse corporalmente, establecer contactos y manifestar afectos.
6. Potenciar la interpelación y el compañerismo entre los chavales.
7. Acercar a los chavales a aquellos espacios del municipio dónde pueden desenvolver su Tiempo Libre, ofreciéndoselos como lugares idóneos para la realización de sus actividades más divertidas.

METODOLOGÍA.

La metodología empleada se basa en el trabajo por grupos de edad, estos se dividirán en siete bloques;

- 1. Grupo de Pequeños azul:** 6-7 años.
- 2. Grupo de Pequeños rojo:** 6-7 años.
- 3. Grupo de Pequeños verde:** 8 años.
- 4. Grupo de Pequeños amarillo:** 8 años.
- 5. Grupo de Medianos rojo:** 9 años.
- 6. Grupo de Medianos azul:** 10 años.
- 7. Grupo de Mayores:** 11 años.
- 8. Grupo de Jóvenes:** 12-13 años.

Esta estructura de trabajo puede ser modificada en función de las necesidades y en la edad de los inscritos. Por otro lado, esta actividad atiende exclusivamente el ámbito infantil y por lo tanto la edad de los participantes no superara los 13 años, salvo en casos especiales valorados por el Educador Municipal.

Cada grupo de edad tendrá una programación propia y específica adaptada a sus necesidades y a su momento vital, así como, unos monitores fijos desde el inicio de los talleres convirtiéndose en una referencia clara dentro de la actividad. Con esto, aseguramos que los chavales tengan claro qué actividades les corresponden, cuál es su grupo de pertenencia y la identidad de éste dentro del proyecto.

5. TEMPORALIZACIÓN.

El tiempo en el que se desarrollan los Talleres de Verano comprende cuatro semanas y las sesiones de talleres propiamente dichas son tres a la semana. Muchas veces dos horas condensadas en una mañana es un tiempo muy limitado para la realización de un taller con un grupo numeroso de usuarios por lo tanto proponemos que cada semana, ó sea tres mañanas de taller, sea ocupada por una misma

actividad, así aseguramos la finalización del taller y un alto grado de satisfacción de los usuarios.

Algo muy importante desde el punto de vista educativo es que los chavales tengan una referencia acabada del taller antes de comenzar la actividad, por lo tanto los monitores deberán tener una muestra de la manualidad totalmente acabada para utilizarla como ejemplo.

Como viene siendo habitual se ofrecen diferentes horarios de entrada a la actividad. Para garantizar la calidad y la seguridad del servicio se ofrecerán tres horas de entrada:

9. 8:00 a 8:05.

10. 8:30 a 8:35.

11. 9:00 a 9:30.

Los padres o tutores deberán indicar en el momento de la inscripción el horario de entrada de los menores, estos horarios de entrada no serán flexibles, con esto adecuaremos la ratio niño/monitor asegurando la planificación del servicio de recogida.

Respecto a la recogida de los niños de Malpica inscritos con servicio de autobús, se continuará yendo a buscarlos a las 8,45 horas y se retornará a las 14,00 horas, puesto que valoramos que ir a buscar a los chavales a las 09,00 horas y devolverlos a sus padres a las 13,45 horas es quitarles media hora de actividad, no solo a ellos sino también a sus compañeros que tiene que esperar su llegada para iniciar ó terminar la actividad.

RECURSOS.

1. HUMANOS

Propios del Espacio Joven:

3. Un coordinador.
4. Monitores en prácticas.

5. Voluntarios del Espacio Joven.

Proporcionados por la empresa adjudicataria del proyecto:

6. monitores contratados.

Proporcionados por otros recursos municipales:

7. Diferentes monitores deportivos especializados en cada actividad realizada en el Palacio de Deportes.

Además este proyecto cuenta con un responsable de la actividad, Educador Social del Ayuntamiento y Director del Espacio Joven que supervisa toda la propuesta.

6.2 MATERIALES

a. Aquellos englobados dentro de los Servicios Municipales:

*Museo Mariano Mesonada: Proporciona la posibilidad de visitar las exposiciones que en dicho centro se encuentren recogidas a lo largo de la duración de los Talleres de Verano.

*Piscina de Verano: Permite realizar actividades náuticas que engloban tanto el aprendizaje y perfeccionamiento de la natación, como el desarrollo de juegos relacionados con este deporte.

*Palacio de Deportes: Facilita la práctica inicial de ciertos deportes que lleva a cabo dicho centro.

b. Aquellos adquiridos específicamente para la realización de cada actividad de Talleres de Verano. Instalaciones del Espacio Joven.

*Sala de ordenadores con 5 equipos informáticos.

*Sala de vídeo y proyección.

*Sala de usuarios con amplias mesas.

*Salas para talleres y actividades manuales.

8. PROGRAMACIÓN Y CUADRANTES POR GRUPOS.

7.1. GRUPOS DE PEQUEÑOS (De 6 a 8 años). Consideramos que en este grupo debe primar sobre todo el juego y la diversión como método educativo, por ello la programación irá encaminada sobre esta línea de actuación, siempre sin descuidar otros aspectos. Contando que las actividades de talleres quedan abiertas al criterio de los monitores encargados del grupo, el coordinador les entregará un cuadrante provisional.

7.2 Grupos DE MEDIANOS 1 y 2 (9 y 10 años). De igual manera que en el grupo de pequeños, valoramos que la constante de las actividades debe ser el juego y en torno a esto tenemos que centrar nuestro trabajo. El cuadrante provisional de actividades se les entregará por le coordinador del proyecto, el cuál podrán modificar.

7.3. GRUPO DE MAYORES (De 11 a 12 años)

Seguiríamos con la misma dinámica, el juego como vehículo educativo, éste y el resto de las actividades se adaptarán a los intereses y posibilidades de los niños. El cuadrante provisional de actividades se les entregará por le coordinador del proyecto, el cuál podrán modificar.

7.4. GRUPO DE JÓVENES (12 años en adelante).

Volvemos al principio fundamental de la educación infantil, el juego toma el valor más importante. De todos modos, en este grupo de edad ya adquieren mayor relevancia actividades relacionadas con valores sociales como la tolerancia, cooperación, respeto, compañerismo y otros muchos, no dejando por ello, de dar importancia al desarrollo manual.

En este grupo tomarán importancia las dinámicas de grupo con la finalidad de sensibilizar a los chavales hacia los colectivos con problemas de marginación, dándoles a conocer mecanismos de intervención con ellos, así como de profundizar en la actitud de escucha, empatía y respeto hacia el otro, como medio de abrirse a la diversidad y enriquecer la capacidad de expresar acciones, emociones, ideas sentimientos, sensaciones y vivencias a través de la comunicación grupal.

ANEXO. 2. APORTE DE ACTIVIDADES MANUALES.

A continuación, se enumeran aquellos talleres que provisionalmente se llevarán a cabo este año. Talleres que son generales para todos los grupos de edad, siempre adaptados a los momentos vitales de cada uno, además de otros talleres específicos como juegos de pistas, elaboración de manualidades, excursiones y grandes juegos.

*** JUEGO RECOGEPELOTAS:**

Materiales:

Una botella de plástico
Trozos de foamy de diferentes colores o cartulinas
Un pompón grande
2 pompones blancos medianos
1 pompón negro pequeño
1 trozo de cinta
2 ojos móviles
Tijeras
Pegamento

Desarrollo:

Cortar la botella de plástico por la mitad con ayuda de las tijeras, dejando la forma de las orejas.
Pegar en la botella con el pegamento los ojos móviles, los pompones blancos recreando las mejillas y el pompón pequeño negro que hará de nariz.
Pegar la cinta al pompón de mayor tamaño e introducirla en la boca de la botella. Fijar la cinta a la botella enroscando el tapón.
Cortar 2 triángulos o formas ovaladas de foamy o cartulina y pegarlos en las orejas.

*** DOMINO CON PIEDRAS:**

Materiales:

Piedras
Pincel
Pinturas

Instrucciones:

Imprime un dibujo o créalo manualmente
Una vez que tengas listo tu diseño, aplica una primera capa de pintura. Y luego decórala con lunares de color blanco

Para darle una apariencia más chula, añádele barniz a cada una de las piezas

***COMETAS CON PAJITAS:**

Materiales:

Cuerda

Papel

Pegamento

Sorbetes

Tijeras

Instrucciones:

Coloca y pega las pajitas sobre el papel de seda en forma de cometa

Recorta cada uno de ellos y cuando termines decóralos. Pega papel de seda de otro color y lazos colgantes

Sigue el mismo procedimiento para hacer una mariposa

*** PUZZLE CON PALITOS DE HELADO:**

Materiales:

Cinta Adhesiva

Palitos De Helado

Pincel

Pinturas

Rotulador

Instrucciones:

Decide el tamaño de del puzzle y de acuerdo a eso reúne todos los palitos de helado que necesites

Pinta los palitos primero de un lado, espera a que sequen y haz lo mismo con el otro lado, pero con otro color

Monta un cuadrado con ellos y para fijarlos pégalos por detrás con cinta adhesiva o cinta de papel

Decora los palitos con tus rotuladores. En el caso de los niños quedarán bien flores, animales u objetos que les sean familiares
Retira la cinta adhesiva. Ahora haz el otro diseño

***FRISBEES CON PLATOS DESECHABLES:**

Materiales:

Plato Desechable

Rotulador

Tijeras

Instrucciones:

Coloca los platos con la base sobre una mesa y cúbrelos con papel film transparente

Gira los platos y decóralos con rotuladores de la forma que prefieras

Recorta el círculo central de cada plato. Si quieres puedes hacer este paso antes de decorarlo

Une ambos platos con la parte decorada hacia afuera

Al final, cubre ambos platos con cinta de embalaje transparente. Haz un cálculo y el sobrante dóblalo hacia en el centro del círculo

*** JUEGO DE MEMORIA:**

Materiales:

Latas

Papel

Pegamento

Tijeras

Instrucciones:

Recorta las tapas de las latas

Recorta papel de distintos diseños en forma circular

Pega el papel sobre las latas

*** EL CALEIDOSCOPIO:**

Materiales:

3 espejos pequeños (3,50 cm de ancho por 9 cm de largo)

Un rollo de papel higiénico vacío,

Un trocito de papel vegetal,

Un trocito de cartulina negra,

Un trocito de plástico transparente y unos abalorios.

Instrucciones:

1º) Pegamos los 3 espejos formando un prisma triangular, con la parte que refleja hacia dentro.

2º) Introducimos la estructura de los espejos dentro del rollo de papel.

3º) Cubrimos un extremo del rollo con papel vegetal.

4º) Preparamos un círculo de cartulina negra del tamaño del rollo y lo agujereamos por dentro.

5º) Tapamos el agujero del círculo negro con plástico transparente.

6) Introducimos los abalorios que nos gusten dentro del prisma de espejos.

7º) Colocamos el círculo negro a modo de tapa en el extremo del rollo que estaba abierto y si nos apetece, lo podemos decorar con los abalorios que nos sobraron.

8º) Decoramos el rollo a nuestro gusto (con papel, confeti, lentejuelas, purpurina,...).

9. ANEXO 3. APORTE DE JUEGOS.

El juego es una de las piedras angulares de los Talleres de Verano y estos son algunos ejemplos de los distintos juegos que se realizarán durante la actividad. Tanto estos juegos como los talleres que se realizarán son flexibles en función del perfil de los monitores contratados.

Juegos de Presentación**CORAZONES**

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo

Participantes: para 40 personas.

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante. Reglas: a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc. e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

LA MALETA CON SOMBREROS

Material: Una maleta (Valija o bolso) - Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia

Organización: Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza.

Reglas: Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza. (El animador también debe hacer su presentación) Lo que se espera - Formar un grupo - Crear ambiente - Percibir los distintos caracteres de unos y otros. Otros posibles usos: Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc. Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse. Algunas dificultades: Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas. El animador nunca debe presentarse el primero.

Reflexión: El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

LA PELOTA PREGUNTONA

Material: pelotas

Reglas: El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio. · Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio. · La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres. · El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

Juegos de conocimiento

BOTELLA LOCA

Objetivo: Generar conocimiento y confianza en el grupo.

Desarrollo: Las personas se colocan en pequeños círculos hombro con hombro. Uno de los participantes se coloca en el centro del círculo y con los ojos cerrados y los pies juntos se deja caer sobre los demás, éstos han de cogerlo y volverlo a lanzar sobre otro del círculo.

Observaciones: Después es positivo que la persona lanzada explique sus sensaciones, si ha tenido miedo, inseguridad, etc....

Las condiciones para que esta técnica esté bien hecha son:

Las personas deben dejarse caer en los brazos de otro.

No gastar bromas.

El grupo debe estar conjuntado.

EL BALANCIN

Objetivo: Desarrollar el conocimiento y la confianza de un grupo por medio de la relajación.

Desarrollo: Las personas se colocan por parejas. Hay que colocarse hacia atrás unidos por las muñecas y con los brazos rectos. Mientras uno flexiona las rodillas, el otro se estira y al subir la otra persona las va doblando.

Observaciones: Antes de que las personas se coloquen por parejas hay que advertirles que tengan el mismo peso aproximadamente.

SALIR DEL CÍRCULO

Objetivo: Desarrollar la confianza grupal.

Desarrollo: Todas las personas se colocan en un círculo y cogidos de la mano. Una persona se colocará dentro del círculo e intentará salir de él. El resto del grupo debe impedirlo, agachándose, juntándose, etc.... pero sin mover los pies del suelo.

Observaciones: Esta técnica también se utiliza para evitar tensiones en el grupo. Hay que ponerse o abrirse dependiendo de las características de la gente con la que se esté trabajando.

Juegos de Afirmación

SPLASH

Objetivo: Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as. Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

Desarrollo: El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.

CORTAHILOS

Objetivo: Se trata de cruzarse entre el perseguidor y el perseguido evitando que te pillen.

Desarrollo: El perseguidor nombra a alguien del grupo a quien intenta cazar. El resto trata de cruzarse entre ambos, como si cortara un hilo entre ambos y llevándose consigo. El perseguidor irá a por el que se cruzó en medio. Si se toca al cortahilo o perseguido se cambian los papeles.

Variantes:

Hacerlo por parejas.

Si el perseguido puede dar la mano a alguien debe escoger a otra presa.

LAS LANCHAS

_Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Tratar de ayudar a los compañeros.

Desarrollo: Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

Evaluación: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".

Variantes:

Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

Juegos de confianza

TRENES LOCOS

Desarrollo: hacer trenes con cuatro-cinco participantes. Sólo la última persona de cada tren tiene los ojos abiertos, las demás personas los mantienen cerrados.

Para hacer que el tren se ponga en marcha, la última persona que es la que lleva los ojos abiertos, dirige el movimiento dando una palmada a la persona que tiene delante, ésta pasa la consigna igual que la ha recibido a la persona que tiene delante y así hasta llegar a la primera persona del tren. Las consignas son.

- palmada en el centro de la espalda: andar recto hacia delante
- palmada sobre el hombro derecho: hacer un giro de un cuarto hacia la derecha
- palmada sobre el hombro izquierdo: hacer un giro de un cuarto hacia la izquierda
- palmada suave sobre la cabeza: andar recto hacia atrás

- apretón sobre la parte alta de ambos brazos: detener la marcha

Se puede hacer un recorrido con obstáculos (cojines, sillas) a sortear por los trenes.

Una variante de este juego es realizarlo por parejas, como una propuesta de lazarillo.

EL LAZARILLO

Desarrollo: por parejas, uno se venda los ojos a modo de ciego y el otro hace de lazarillo.

Hay varias maneras de jugar, siempre teniendo en cuenta de remarcar la seguridad para que el ciego no sufra ningún daño, el lazarillo deberá estar atento en todo momento.

Se puede empezar a jugar en un espacio cerrado despejado de objetos, si bien teniendo la precaución adecuada se puede también practicar en el exterior.

- Manteniendo el contacto con el ciego: el lazarillo lo sujeta con una mano por un brazo y así lo guía, dirige su movimiento. Sin hablar, sólo pronunciando STOP si requiere que el ciego se pare de golpe.

- Sin contacto con el ciego: el lazarillo lo guía indicándole si tiene que girar, seguir recto, parar, ir hacia atrás: recto / derecha + recto / izquierda + recto / hacia atrás / stop / cualquier combinación necesaria para guiar los pasos del ciego.

- Pronunciando el nombre del ciego: aconsejable en sala o espacio sin obstáculos, el lazarillo guía al ciego llamándole por su nombre. Primero puede llamarle desde muy cerca para luego alejarse un poco, tomar más distancia, llamarle más flojo, más fuerte.

- Haciendo un sonido que previamente el lazarillo le hará escuchar al ciego: de la misma manera que la variante de pronunciar el nombre pero en este caso con un sonido. El facilitador puede indicar los sonidos a cada pareja, pueden ser sonidos de animales u otras cosas, o dejar que cada lazarillo escoja el sonido que quiera.

DEJARSE CAER

Desarrollo: por grupos de 4 a 6 personas, una va andando por el lugar mientras las

otras se colocan detrás. Cuando la que va delante lo decida, se deja caer y las que están detrás la recogen.

Todas las personas del grupo deben estar atentas para recibir a la que va delante.

Conviene que todas tengan un peso y una constitución similares para que puedan manejar de forma segura y cómoda a la persona que se deja caer.

Juegos de cooperación

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Organización: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Descripción: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados

GLOBO ARRIBA

Materiales: Globos

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no

toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Variantes:

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.

2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

LA ISLA

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Descripción: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado.

El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.

2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

Juegos para Fiestas

PON LA COLA AL BURRO

Descripción: Un juego tradicional y muy sencillo. Consiste en poner en la pared el dibujo de un burro sin cola. Podemos hacer una cola con lana y le pondremos un poquito de velcro, colocando la otra banda adhesiva en el dibujo del burro. Un niño se sitúa frente al dibujo y le tapamos los ojos, le decimos "pon la cola al burro" y tiene que intentar ponerla. Casi nunca aciertan, pero se lo pasan pipa. Gana el que más se acerque al lugar correcto.

LA PASARELA SOBRE EL MAR

Descripción: Marcamos una pasarela estrecha con globos. Los niños, con los ojos vendados, tienen que caminar a lo largo de la pasarela sin tocar los bordes. Los que lleguen al final sin tocar los bordes pasarán a la segunda ronda. El juego se repite hasta que todos los niños, menos uno, queden eliminados. Con niños mayores puedes, cada ronda, hacer la pasarela más estrecha.

10. EVALUACION

Se realizará una evaluación diaria del desarrollo de la actividad por el equipo de monitores y voluntarios con el coordinador del proyecto, de esta manera cada grupo

de monitores deberá rellenar diariamente una ficha dónde evaluarán las actividades del día y aquellas incidencias reseñables en su transcurso.

Al final de los Talleres de Verano se llevará a cabo la evaluación general del proyecto con los chavales y otra con el equipo de monitores y voluntarios.

Mayores

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.00	09.30-13.30	09.30-10.30
División de	Golf	Juegos
los grupos		(Parque)
10.00-14.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Juegos de	Taller	Piscina
Presentación	13.00-14.00	13.30-14.00
(Parque)	Juegos parque	Juegos
		(Parque)

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Badminton	Badminton	Gymkana	Excursión	Juegos
				(Parque)
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Taller	Taller	Tenis mesa	Excursión	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos
				(Parque)

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Golf	Hockey	Gran juego	Juegos	Juegos
				(Parque)
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Taller	Taller	Taller	Tenis mesa	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos
				(Parque)

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Taller	Datchball	Juegos	Datchball	Juegos
				(Parque)
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Hockey	Taller	Taller	Taller	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos
				(Parque)

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-10.30	
Basket	Gymkana	Juego pistas	Juegos	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Taller	Taller	Taller	Piscina	
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	13.30-14.00	Fiestas
			Juegos	

Jóvenes

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.00	09.30-13.30	09.30-10.30
División de los grupos	Campeonato Tenis mesa	Campeonato Tenis mesa
10.00-14.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Juegos de Presentación (Parque)	Taller 13.00-14.00	Taller 13.00-14.00
	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-13.00
Juegos (Parque)	Golf	Golf	Excursión	Piragua
10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Piscina	Taller	Taller	Excursión	Taller
13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos (Parque)	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-13.00
Juegos (Parque)	Datchball	Gran juego	Hockey	Senderismo
10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Piscina	Taller	Taller	Taller	Taller
13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos (Parque)	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-13.00
Juegos (Parque)	Hockey	Badminton	Badminton	Escalada
10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Piscina	Taller	Taller	Taller	Taller
13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos (Parque)	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-10.30	
Datchball	Gymkana	Juego pistas	Juegos	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Taller	Partido hockey	Taller	Piscina	
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	13.30-14.00	Fiestas
			Juegos	

Medianos AZUL

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.00	09.30-11.00	09.00-10.30
División de los grupos	Taller	Juegos (Parque)
10.00-14.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Juegos de Presentación (Parque)	Tenis mesa 13.00-14.00	Piscina 13.30-14.00
	Juegos parque	Juegos

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Badminton	Badminton	Cine	Excursión	Juegos (Parque)
11.30-13.00	11.30-14.00	11.30-14.00	11.30-14.00	10.30-13.30
Taller	Taller	Taller	Excursión	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos (Parque)

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Hockey	Tenis mesa	Hockey	Taller	Juegos (Parque)
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30
Taller	Taller	Taller	Tenis mesa	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos (Parque)

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-13.00	09.30-10.30
Datchball	Taller	Datchball	Gymkana	Juegos (Parque)
11.30-13.00	11.30-14.00	11.30-14.00	11.30-14.00	10.30-13.30
Taller	Golf	Taller	Taller	Piscina
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos (Parque)

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-11.30	09.30-10.30	
Taller	Juegos	Taller	Juegos	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Juegos	Taller	Gran juego	Piscina	
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	13.30-14.00	Fiestas
			Juegos	

Medianos ROJO

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-10.00	09.30-11.30	09.30-11.30
División de los grupos	Tenis de mesa 11.30-13.00	Taller 11.30-13.00
10.00-14.00	Taller	GINCANA
Juegos de Presentación (Parque)	13.00-14.00 Juegos parque	13.00-14.00 Juegos parque

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-10.30	09.30-11.30	09.30-13.00	09.30-11.00
Taller	Juegos	Taller	Excursión	Taller
11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Badminton	Piscina	Badminton	Excursión	Juegos
13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-10.30	09.30-11.30	09.30-13.00	09.30-11.00
Taller	Juegos	Taller	Tenis de mesa	Cine
11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Hockey	Piscina	Hockey	Taller	Taller
13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-10.30	09.30-11.30	09.30-13.00	09.30-11.00
Taller	Juegos	Taller	Taller	Datchball
11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Golf	Piscina	Datchball	Gymkana	Taller
13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos	Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	
Juegos	Taller	Gran juego	Juegos	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Golf	Juegos	Taller	Piscina	
			Grupal	Comparsa
13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	Fiestas
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	

Pequeños AZUL

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-10.30	09.30-11.00
División de los grupos y Juegos de	Juegos	GINCANA
Presentación	10.30-13.30 Piscina	
11.30-13.00		11.30-13.00
Taller	13.30-14.00	Karate
13.00-14.00	Juegos	13.00-14.00
Juegos parque		Juegos parque

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Datchball	Datchball	Tenis mesa	Juegos	Gran Juego
			10.30-13.30	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	Piscina	11.30-13.00
Taller	Taller	Juegos		Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Cine	Excursión	Hockey	Juegos	Juego de pistas
			10.30-13.30	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	Piscina	11.30-13.00
Juegos	Juegos	Taller		Juegos
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Taller	Golf	Juegos	Juegos	Gymkana
			10.30-13.30	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	Piscina	11.30-13.00
Hockey	Taller	Badminton		Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	
Golf	Juegos	Tenis mesa	Juegos	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Juegos	Karate	Taller	Piscina	
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos	13.30-14.00	Fiestas
			Juegos	

Pequeños VERDE

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-11.00	09.30-11.00
División de los grupos y Juegos de Presentación	Taller	Gran Juego
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00
Taller	Hockey	Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos	Juegos	Juegos

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00
Taller	Taller	Juegos	Juegos	Gran Juego
11.30-14.00	11.30-14.00	10.30-13.30	11.30-14.00	11.30-14.00
Datchball	Datchball	Piscina	Tenis mesa	Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos	Juegos	Juegos	Juegos	Juegos

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00
Tenis mesa	Taller	Juegos	Tenis mesa	Gymkana
11.30-14.00	11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-14.00	11.30-14.00
Taller	Golf	Piscina	Juegos	Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos	Juegos	Juegos	Juegos	Juegos

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00
Taller	Taller	Juegos	Golf	Taller
11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00	11.30-13.00
Karate	Karate	Piscina	Taller	Gran Juego
13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos	Juegos	Juegos	Juegos	Juegos

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.00-10.30	
Badminton	Taller	Taller	Juegos	
			(Parque)	
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	16.30
Taller	Badminton	Hockey	Piscina	Comparsa de Fiestas
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	
Juegos	Juegos	Juegos	Juegos	

Pequeños AMARILLO

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-11.00	09.30-11.00
División de los grupos y Juegos de Presentación	Taller	Gran Juego
11.30-14.00	11:30-13:00 Hockey	11:30-13:00 Taller
Taller	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.3-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00
Taller	Taller	Juegos	Tenis mesa	Taller
11:30-13:00 Datchball	11:30-13:00 Datchball	10.30-13.30 Piscina	11:30-13:00 Taller	11:30-13:00 Juego de pistas
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00
Taller	Golf	Juegos	Karate	Gymkana
11:30-13:00 Tenis mesa	11:30-13:00 Taller	10.30-13.30 Piscina	11:30-13:00 Taller	11:30-13:00 Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00	09.30-11.00
Taller	Excursion	Juegos	Taller (Pabellón)	Taller
11:30-13:00 Karate	11:30-13:00 Excursion	10.30-13.30 Piscina	11:30-13:00 Golf	11:30-13:00 Gran Juego
13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque	Juegos parque

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida		
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.00-10.30	
Juegos	Badminton	Taller	Juegos	
11:30-13:00 Badminton	11:30-13:00 Taller	11:30-13:00 Hockey	10.30-13.30 Piscina	16.30 Comparsa
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	13.30-14.00 de Fiestas	
			Juegos	

Pequeños ROJO

Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.30	09.30-10.30	09.30-11.00
División de los grupos y Juegos de Presentación	Juegos	Gymkana
11.30-14.00	10.30-13.30	11.30-13.00
Taller	Piscina	Juegos
	13.30-14.00	13.00-14.00
	Juegos	Juegos parque

Lunes 27	Martes 28	Miércoles 29	Jueves 30	Viernes 1
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Karate	Taller	Karate	Juegos	Gran Juego
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00
Juegos	Tenis mesa	Juegos	Piscina	Taller
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Datchball	Tenis mesa	Datchball	Juegos	Taller
			10.30-13.30	
11.30-14.00	11.30-14.00	11.30-14.00	Piscina	11.30-14.00
Taller	Juegos	Taller		Gymkana
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	09.30-11.00
Hockey	Badminton	Golf	Juegos	Taller
11.30-13.00	11.30-13.00	11.30-13.00	10.30-13.30	11.30-13.00
Taller	Juegos	Taller	Piscina	Gran Juego
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	13.30-14.00	13.00-14.00
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	Juegos	Juegos parque

Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	08.00-09.30 Acogida	
09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-11.00	09.30-10.30	
Hockey	Taller	Badminton	Juegos	
11.30-14.00	11.30-14.00	11.30-14.00	10.30-13.30	16,30-20,00
Taller	Golf	Juegos	Piscina	
13.00-14.00	13.00-14.00	13.00-14.00	Grupal	Comparsa
Juegos parque	Juegos parque	Juegos parque	13.30-14.00	Fiestas
			Juegos	

ANEXO III

PROYECTO TARDE Y NOCHE JOVEN 2016

1. JUSTIFICACION. Presentación del Servicio y finalidad

La propuesta de ocio "Tarde y Noche Joven" promovida por el Ayuntamiento de Utebo y realizada desde el Espacio Joven, tiene una dilatada carrera y un gran reconocimiento entre los jóvenes del municipio.

El "Espacio Joven" de Utebo es uno de los pioneros en el desarrollo de un programa continuado e integral para jóvenes en Aragón y todo un referente para proyectos semejantes que se desarrollan en poblaciones de mediano tamaño.

Cuenta con una programación muy desarrollada y es un espacio (físico) de envergadura en lo que a tamaño, recursos y equipamiento se refiere. Un elevado número de chicos/as a partir de 12 años hacen uso a diario de sus instalaciones y servicios.

Las propuestas de complementación de actividades convergen en los momentos de inactividad escolar, que es el momento de mayor tiempo de ocio de los potenciales usuarios. Estas propuestas dan respuesta a una **vertiente educativa** del proyecto, un **valor como servicio público** y una importante **labor preventiva** en una serie de conductas entre los jóvenes por medio de la participación, información y cooperación. Es, dentro de este marco general, en el que se inscribe el programa de **Tarde y Noche Joven** para verano aprovechando el periodo vacacional, incidiendo en la educación en el tiempo libre y buscando una propuesta alternativa y preventiva al ocio estándar e individual de los jóvenes de Utebo, con la triple finalidad de ser:

- **Servicio público de ámbito municipal** que responde a una necesidad de parte de la población (jóvenes con más tiempo libre) y sus familias (trabajen los dos padres o busquen un ocio más educativo)
- Como **proyecto socio-cultural** que espera conseguir de sus destinatarios unas metas y una implicación en su sociedad, utilizando estrategias educativas entre otras cosas.

- Como **proyecto preventivo** que facilita la interrelación entre los participantes, promueve un ocio educativo y supone una alternativa al ocio general y cotidiano.

Para esta edición la propuesta se va a desarrollar entre el **21 de junio y el 22 de julio**. Comienza con el cierre de curso escolar y finaliza con el comienzo de las Fiestas Populares de Santa Ana.

2. CARACTERÍSTICAS.

Las características fundamentales del servicio que se presta son:

- Se trata de una oferta abierta que no tiene cupo de plazas concreto, salvo actividades puntuales.
- Se dirige a jóvenes nacidos entre los años 2005 y 2002 años como usuarios de la Tarde Joven. Y nacidos a partir del 2002 hasta los 29 años para la Noche Joven.
- Se desarrolla de lunes a viernes, la tarde y de lunes a jueves la propuesta nocturna.
- Lo ejecuta un equipo de Monitores de Tiempo Libre titulados y el personal del Espacio Joven.
- El espacio de referencia es el propio Espacio Joven de Utebo, incluyendo este año actividades en el nuevo Centro Joven del barrio de Malpica; también se plantea el uso puntual de otros espacios municipales como la piscina municipal.
- El programa reúne variedad de actividades como talleres manuales, actividades de expresión, campeonatos deportivos y lúdicos, sesiones de formación, sensibilización y/o debate, juegos de mesa, hinchables.
- Semanalmente se programa una Actividad especial de gran atractivo, aprovechando la tarde y la noche para optimizar costes.

- Se genera un modelo adecuado de participación, respeto, colaboración, responsabilidad y un ambiente positivo y lúdico para el desarrollo de la acción.
- Se aprovechan todos los recursos que el Espacio ofrece para realizar el programa.

3. OBJETIVOS.

3.1 Objetivos del servicio.

- Facilitar el acceso de la población infantil y juvenil del municipio a una propuesta de ocio, bajo parámetros de igualdad de oportunidad, pluralidad y universalidad.
- Optimizar los espacios, instalaciones y recursos municipales, así como proyectos en funcionamiento, en momentos de mayor disponibilidad de tiempo libre de la población infanto-juvenil.

3.2 Objetivos educativos del proyecto.

- Ofrecer un programa de ocio distinto que suponga un alternativa juvenil real a las tardes y noche de verano y que facilite a los jóvenes propuestas diferentes a las cotidianas de esta población.
- Facilitar la relación grupal mediante la participación en actividades colectivas.
- Favorecer la necesidad de relacionarse mediante espacios de actividad libre, propuesta según sus centros de interés y otras posibilidades.
- Disfrutar con otros compañeros de una manera diferente del ocio educativo.
- Mantener una actitud de compañerismo, cooperación, tolerancia y educación en las actividades, grupos y espacios físicos.

- Desarrollar habilidades manuales, artísticas, de expresión y deportivas.
- Sensibilizarse sobre distintas realidades sociales del mundo actual (de las más cercanas a otras más lejanas) mediante la reflexión, conocimiento en implicación en acciones sencillas.

3.3 Objetivos como acción preventiva.

- Reflexionar sobre algunos de los problemas que pueden afectar a los jóvenes, desde el prisma de la información y prevención.
- Generar un ambiente agradable, lúdico y de confianza entre todos.
- Incidir en hábitos saludables relativos a nosotros, nuestra mente, los demás y nuestro alrededor; así como valorar las consecuencias de no tenerlos presentes.
- Facilitar cauces para que el grupo desarrolle actitudes positivas de tolerancia, igualdad y respeto.

4. BASES DE ACTUACIÓN.

A lo largo de este apartado se presentan las bases metodológicas que van a sustentar nuestra labor, el modo de organizar a los participantes, espacios, tiempos o la organización de la coordinación con los profesionales y el seguimiento de los participantes.

4.1 Elementos fundamentales de actuación.

Se trata de un proyecto de ocio y tiempo libre que fundamentalmente busca la creación de una oferta DISTINTA a lo que los jóvenes hacen habitualmente en el

verano (tiempo de ocio por excelencia), pero que además supone una continuación de una intervención que ya funciona establemente durante el curso.

Los fundamentos base de esta intervención se sustentan en la animación sociocultural y son:

Como **proyecto socio-educativo**, nuestra acción se basará en:

- El grupo como Base de actuación. Existe una necesidad de reunión y de pertenencia a un grupo y éste es el cauce de crecimiento personal. Por eso se programa para grupos.
- La referencia del territorio. Es imprescindible conocer donde desarrollar la acción para conseguir una implicación vital. Además es el referente en estas edades. Por ello se busca que el Espacio Joven sea un lugar de referencia y se planifican acciones para conocerlos más
- Buscar la acción. Se deja de lado las estructuras formales de formación para incidir en propuestas en las que se adquiere la experiencia participando e implicándose.
- El aspecto lúdico como motor. Que las propuestas sean divertidas es una fórmula de enganche que nos puede permitir realizar luego acciones más complejas.
- Programas variados. Basadas en nuestra intencionalidad y sobre todo captando sus intereses. Por ello la programación tiene mucho de ellos y ellas.

Como **tiempo limitado y especial de intervención**, el proyecto se adapta a ello.

- Como momento de mayor ocio, el centro abre más horas (la noche) y quiere posibilitar el acceso al mayor número de usuarios, por eso duplica las actividades más atractivas o interesantes.

- Por otro lado, el Espacio Joven mantiene buena parte de su rutina (servicios de préstamo, hemeroteca, uso de ordenadores) amplificando algunos e integrando un programa de mayor actividad.
- El programa se adapta a la realidad de los participantes y otros proyectos en tiempos de apertura y usos; optimizando los espacios y utilizando otros adicionales.

Como destinatarios. El programa se dirige a un colectivo más maduro o en proceso de ello, y al que es más difícil captar con cualquier propuesta. La programación se basará en:

- Promover actividades según sus propuestas y centros de interés y combinarlas con otras de interés para la finalidad del proyecto; buscando un cóctel atractivo.
- Intentaremos captar a líderes grupales que arrastren a su grupo natural.
- Promoveremos entre los usuarios la implicación en la organización de actividades y la búsqueda de voluntarios para realizar labores en el EJ.

4.2 Control y seguimiento de los participantes

Este Proyecto de Verano dirigido a esta franja de edad difiere enormemente en este aspecto respecto a los otros dos con los que convive en este periodo. Esto es debido sobre todo al perfil de participantes y a la rutina de funcionamiento del centro. No hay entradas y salidas con horario fijado, los padres ya no intervienen, etc.

Pero esto no quita para que se establezcan algunos elementos o instrumentos que faciliten tanto la organización, como la valoración final de la intervención.

En este sentido proponemos:

- **Listado de ACTIVIDAD:** Las actividades son gratuitas y abiertas, pero se requiere una inscripción preliminar que ayude a planificar y optimizar recursos. También sirve para un control de usos.

- **INFORMACION:** Existe una **FICHA de INSCRIPCION** previa que facilita el conocimiento de los usuarios, los datos base (familia, contactos, etc.), autorización para los menores. Posibilita también remitir información específica sobre estas y otras acciones posteriormente.
- **REDES SOCIALES:** captación de datos para la ampliación/mantenimiento de la red social del Servicio y la remisión de información general.
- **EVALUACION:** Ficha para la evaluación de actividades; realizándola sistemáticamente en las actividades principales del programa.

4.3 Valoración y seguimiento del proyecto:

Es muy importante poder tener el pulso del proyecto y de allí generar correcciones y mejoras. Para ello proponemos los siguientes mecanismos de control y evaluación:

- **FICHA semanal** con relación de actividades realizadas e incidencias
- **FICHA de control de participación:** Para valorar flujos y medias de participación.
- Realización de una **evaluación semanal** del equipo
- Realización de evaluaciones parciales **con los participantes...**
- Una evaluación **final de cierre** del proceso de intervención.

4.4 Organización de los espacios.

El proyecto se desarrolla fundamentalmente en el **Espacio Joven contando con los siguientes** espacios útiles.

ESPACIO	USO PRINCIPAL	ESPACIO	USO PRINCIPAL
Sala de usuarios	Reunión Actividades Videojuegos Campeonatos	Sala de talleres	Talleres grupos Otras actividades

Sala de vídeo	Proyecciones y Activ. puntuales	Sala conferencias	Sesiones Sensibilización
Sala polivalente	Baile/Expresión Masterclass	Hemeroteca	Reuniones equipo
Patio Exterior	Juegos Otras actividades	Sala informática	Uso del servicio
Nave	Preparación carrozas Otras actividades	Exterior	Campeonatos Juegos

Además, se hacen usos para la realización de deportes y actividades especiales el **Polideportivo** municipal, **el parque** "las Fuentes" y puntualmente, **otros espacios** adicionales. Algunas de las propuestas (grandes juegos incluidos) suponen el uso de todos **los alrededores del Espacio** y de la población de Utebo.

5. PROGRAMA "TARDE JOVEN". CARACTERÍSTICAS DE PLANIFICACIÓN.

En cuanto a los horarios de la TARDE Joven, proponemos la siguiente estructura de horas y contenido general diario:

Horario General	De 17 a 22 horas. De lunes a viernes.
Horario fin de semana	De 17 a 22 horas. Funcionamiento de servicios básicos.
Estructuración horaria	
17:00-18:00horas	Propuesta de actividad inicial.
18:00-21:00horas	Propuestas centrales del programa.
21:00-22:00horas	Recogida y preparación de la instalación para la noche.
Servicios habituales del centro	FUNCIONAN TODOS: Sala de usuarios, Servicio de préstamo, Hemeroteca y sala de ordenadores. Se limita algún uso en función del programa puntualmente

Se mantiene la apertura en FINES de SEMANA, pero sin programaciones especiales; solo uso habitual del centro y actividades estables.

6. PROGRAMA "NOCHE JOVEN". CARACTERÍSTICAS DE PLANIFICACIÓN

El programa "NOCHE JOVEN" se desarrolla de forma paralela al proyecto "TARDE NOCHE", por lo que comparte fechas, estructuración de los días y gran parte de las actividades; diferenciándose en el horario de realización –la noche- y en los días de desarrollo.

El ritmo estructural general es el mismo que se ha reflejado en lo que se ha detallado al Proyecto de Tarde.

El horario de desarrollo sí que difiere y también varían los días de actividad.

- Se desarrolla –tras experiencias realizadas- de **lunes a jueves**; ya que los viernes la afluencia decrecía notablemente, bien por viajes, bien por otros planes de los jóvenes.
- Las actividades se desarrollan entre las **22:00 y las 1:30 horas**.

La estructuración horaria para el proyecto de "Noche Joven" sería el siguiente:

22:00-22:30 horas	Apertura, organización y distribución de grupos.
22:30-1:00 horas	Propuestas centrales del programa
1.00-1:30 horas	Recogida y cierre instalación horario tarde.
Servicios habituales	Se mantienen los servicios de Sala de usuarios

7. PROPUESTA DE PROGRAMAS.

Programación inicial desarrollada entre el **21 de junio y el 22 de julio** diferenciado entre las **actividades de tarde** y las de **noche joven**. En el primero con actividades de **LUNES a VIERNES**, en el segundo, de **LUNES a JUEVES**.

El número de participantes será variable en función de la actividad de cada día. Todas las actividades son gratuitas y solo es necesaria la inscripción previa al programa.

7.1. ACTIVIDADES BASICAS de TIEMPO LIBRE.

Agrupamos aquí a las propuestas más "clásicas" de cualquier programa de tiempo libre y que inciden en la socialización, el aspecto lúdico y los centros de interés fundamentales. En este sentido incluiremos en el programa:

- **Talleres.** De entre 90 minutos y 120 y con una o dos jornadas de duración en función de las necesidades (secados, consolidación, etc.) o complejidad del mismo.
- **Actividades de sala lúdicas.** Con la intención de aprovechar la sala de usuarios. En esta línea se proponen campeonatos de juegos, cartas, juegos de mesa...entre otros.
- **Actividad deportiva.** Fundamentalmente centradas en campeonatos sencillos de varios deportes, conocidos y otros nuevos, con la intención de que sea lo más mayoritario posible.
- **Juegos.** Diversas posibilidades lúdicas y formatos, del campeonato a la muestra, de la estrategia a la fantasía. Cada semana se incluyen al menos 2 propuestas.
- **Otras actividades** En este apartado incluiríamos propuestas no incluidas en las anteriores que son de tipo colectivo. Fiestas, Inauguraciones, etc.

7.2. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

Diferenciamos en este apartado distintas propuestas –todas desde el punto de vista del tiempo libre- que inciden o suponen el uso de nuevas tecnologías. Éstas están relacionadas con tres ideas fundamentales: **uso de ordenadores en su desarrollo, imagen digital y videojuegos.**

7.3. ACTIVIDADES FORMATIVAS/ TALLERES ESPECIALES.

Incluimos en este apartado, por su especialización, actividades relacionadas con un centro de interés concreto, que pueden ampliarse a un aprendizaje más profundo, más largo en el tiempo y que puede suponer creación de grupos de actividad más estable para el curso. Se programan con formato “Masterclass” de 120’, incluyendo una cada semana.

* TARDE JOVEN. CUADRANTE

	TARDE	JOVEN	UTEBO	
		Miércoles 22 HINCHABLE ATRACCIÓN	Jueves 23 KIN BALL PENDIENTES DE ALAMBRE	Viernes 24 TORNEO WII PLAYSTATION ALFOMBRILLA PC DE G.EVA
Lunes 27 FUTBOLIN MONEDERO DE FIELTRO TALLER DE BATUCADA	Martes 28 4X4 FUTBOL DOOBLE PINTAR CAJAS DE MADERA	Miércoles 29 PISCINA FIESTA con HINCHABLE	Jueves 30 TORNEO TENIS MESA COLONOS DE CATÁN JARDÍN RECICLADO	Viernes 1 TORNEO WII PLAYSTATION FIMO
Lunes 4 BILLAR PYSSLA SESIÓN DE RISOTERAPIA	Martes 5 3X3 BALONCESTO JUNGLE SPEED CUADRO CLAVOS/HILO	Miércoles 6 RUGBY TAG MINDMAZE LIENZO FOTO	Jueves 7 HINCHABLE ATRACCIÓN	Viernes 8 TORNEO WII PLAYSTATION REPOSTERÍA
Lunes 11 FUTBOLIN	Martes 12 BADMINTON	Miércoles 13 HINCHABLE	Jueves 14 4X4 FUTBOL	Viernes 15

MARCOS DE FOTOS KARAOKE	CUADRADO PINTAR CD CON MANDALAS	ATRACCIÓN	UNNO LETRAS CON TRAPILLO	(REUNIÓN CAMPAS)
Lunes 18 BILLAR PINTURA EN TELA DANCE HALL	Martes 19 VOLLEY SHUSI GO WASABI DEPRESORES	Miércoles 20 HINCHABLE ATRACCIÓN	Jueves 21 GRAN JUEGO	

TARDE JOVEN MALPICA. CUADRANTE

	TARDE	JOVEN	MALPICA	
		Miércoles 22 HINCHABLE	Jueves 23 4X4 FUTBOL MINDMAZE MISTERMIND	Viernes 24 PLAYSTATION LETRAS CON TRAPILLO
Lunes 27 FUTBOLIN PYSSLA	Martes 28 TENIS DE MESA DOOBLE	Miércoles 29 WII ALAMBRE	Jueves 30 3X3 BALONC. COLONOS DE CATÁN	Viernes 1 PLAYSTATION PINTAR CAJAS DE MADERA
Lunes 4 FUTBOLIN MONEDEROS DE FIELTRO	Martes 5 TENIS DE MESA JUNGLE SPEED	Miércoles 6 HINCHABLE	Jueves 7 4X4 FUTBOL RISK	Viernes 8 PLAYSTATION DECORAR CD,S CON MANDALAS
Lunes 11 FUTBOLIN FIMO	Martes 12 TENIS DE MESA CUADRADO	Miércoles 13 WII ALFOMBRILLA GOMA EVA	Jueves 14 3X3 BALONC UNNO	Viernes 15 PLAYSTATION MARCOS DE FOTOS
Lunes 18 FUTBOLIN CUADRO CLAVOS	Martes 19 TENIS DE MESA SHUSI GO WASABI	Miércoles 20 WII PYSSLA	Jueves 21 HINCHABLE	

* NOCHE JOVEN. CUADRANTE

	NOCHE	JOVEN	
		Miércoles 22 PISCINA FIESTA HINCHABLE	con Jueves 23 KIL BALL CAMPEONATO GUIÑOTE COMPLEMENTOS DE ALAMBRE
Lunes 27 FUTBOLIN MONEDEROS DE FIELTRO TALLER BATUCADA	Martes 28 4X4 FUTBOL REPOSTERIA CASERA	Miércoles 29 PISCINA FIESTA HINCHABLE	con Jueves 30 TORNEO TENIS DE MESA CAMPEONATO GUIÑOTE JARDÍN RECICLADO
Lunes 4 BILLAR PYSSLA SESIÓN RISOTERAPIA	Martes 5 3X3 BALONCESTO CAMPEONATO POCHA CUADRO CLAVOS E HILO	Miércoles 6 HINCHABLE ATRACCIÓN (Centro Joven Malpica) UTEBO CERRADO	Jueves 7 HINCHABLE ATRACCIÓN
Lunes 11 FUTBOLIN MARCOS DE FOTOS KARAOKE	Martes 12 BADMINTON CAMPEONATO RABINO FIMO	Miércoles 13 MINI ZORB	Jueves 14 4X4 FUTBOL DECORA CON WHASI TAPE
Lunes 18 BILLAR ALFOMBRILLA DE GOMA EVA CLASE DE DANCE HALL	Martes 19 VOLLEY CAMPEONATO DARDOS PINTAR CAJAS DE MADERA	Miércoles 20 HINCHABLE ATRACCIÓN	Jueves 21 GRAN JUEGO

8. RECURSOS

8.1 HUMANOS.

Equipo de animación y organización del mismo.

Según las condiciones de contratación del servicio, se requieren **3 monitores** de tiempo libre para la prestación de este servicio. **Dos** con contrato **a jornada completa** y el tercero a **dos tercios** de jornada.

Las características y condiciones laborales del servicio prestado son:

- Personal con Titulación exigida para la contratación del servicio.

Serán responsabilidades de los monitores las siguientes:

- Realizar el programa previsto según las directrices de los responsables municipales y coordinadores del espacio joven.
- Responsabilizarse de los espacios y usos del Centro.
- Realizar las inscripciones a las actividades que lo requieren.
- Realizar el seguimiento de las actividades y grupos
- Prestar los materiales que se soliciten y llevar un control de los mismos
- Apoyar a los grupos.
- Tener preparadas las actividades
- Administrar y controlar el material de actividades.
- Recibir a los participantes y organizar los grupos.
- Realizar las evaluaciones y ficha del día

Con respecto a la **organización del equipo, horarios y jornadas:**

- Los monitores de tiempo libre a **JORNADA COMPLETA** realizan el horario de 17,00 a 24,00h y de 18:30 a 1:30h alternando las semanas.

8.2 MATERIALES.

Material fungible común a los tres proyectos (Pequelandia, Talleres de Verano y Tarde/Noche Joven) por valor total de **2000€**. **Según anexo 4**

8.3 ESPACIALES.

- Instalaciones del Ayuntamiento
- Parque Las Fuentes
- Piscina cubierta

Anexo 4

anexo1

2-Cajas de folios blancos, 4 paquetes de 80gr.500 hojas.

1-Paquete de folios amarillos, 80gr, 500 hojas.

1-Paquete de folios azules 80gr.500 hojas.

1-paquete de folios verdes, 80gr.500 hojas.

1-Paquete de folios rosas, 80gr.500 hojas.

1-paquete de folios naranjas, 80gr.500 hojas.

1-Paquete de folios rojos, 80gr.500 hojas.

1-Paquete de cartulinas negras, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas blancas, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas rojas, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas moradas ,25 unidades.

1-Paquete de cartulinas amarillas, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas verdes, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas rosas, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas azules, 25 unidades.

1-Paquete de cartulinas marrones, 25 unidades.
2-Rollos de papel de embalaje.
2-Cajas de tijeras de 25 uds.
10-Cuters.
10-Reglas.
3-Pegamento fuerte (loctite).
3-Cajas de pegamento de barra ,40 gr.12 unidades/caja.
2-Cajas de pegamento imedio, 24 unidades/caja.
5-Botes de cola blanca, 500gr.
5-Botes de tempera azul, 500ml.
5-Botes de tempera roja, 500ml.
5-Botes de tempera verde, 500 ml.
5-Botes de tempera amarilla, 500 ml.
5-Botes de tempera blanca, 500ml.
5-Botes de tempera negra, 500ml.
5-Cajas de rotuladores de 24 colores.
5-Cajas de plastidecor de 24 colores.
1-Caja de rotuladores permanentes color negro, 10 unidades / caja.
1-Caja de rotuladores permanente color rojo, 10 unidades /caja.
1-Caja de rotuladores permanentes color azul, 10 unidades / caja.
5-Bolsas de globos normales, 100 unidades/bolsa.
5-Bolsas de globos de Globoflexia, 100 unidades/bolsa.
5-Cajas de abalorios distintos tamaños.
3-Cajas de clips, 100 unidades/caja.
3-Cajas de chinchetas, 100 unidades/caja.
1-Cajas de Bolígrafos, 100 unidades/caja.
1-Cajas de lapiceros, 100 unidades / caja.
2-Cajas de gomas de borrar ,50 unidades/caja.
2-Cajas de sacapuntas, 50 unidades/caja.
5-Grapadoras.
5-Cajas de grapas por 1000 unidades/caja.
4-Taladradora de papel.
50-Punzones.
5-Paquetes de cinta de carroceros, 6 unidades/paquete.
5-Paquetes de precinto transparente, 6 unidades /paquete.

5-Paquetes de precinto marrón, 6 unidades /paquete.

10-Rollos de celo.

50-Pinceles de manualidades.

3-Paquetes de pajitas,100 unidades/paquete.

1-Ovillo de lana de cada color:

-Blanco

-Negro

-Rojo

-Amarillo

-Verde

-Morado

-Azul

-Rosa

-Naranja

1-Bote de pintura de camiseta de cada color.

-Blanco

-Negro

-Carne

-Rojo

-Amarillo

-Verde

-Naranja

-Morado

-Marrón

-Azul

1- Bote de Pintura de vidrio de cada color:

- Negro

-Rojo

-Azul

-Amarillo

-Verde

1-Pastilla de Maquillaje de fantasía de cada color:

- Blanco
- Negro
- Rojo
- Amarillo
- Verde
- Azul
- Rosa
- Morado

- 1-Caja de imperdibles, 100 unidades/caja.
- 2- Botes de aceite corporal.
- 3-Paquetes de vasos de plástico, 50 unidades/paquete.
- 3-Paquetes de platos de plástico, 50 unidades/paquete.
- 5-paquetes de gomets ,50 unidades/paquete.
- 3-Botes de Pyssla.
- 5-Plantillas para Pyssla.
- 10-Paquetes de Arcilla de Modelar color blanco.
- 2-Cajas de plastilina colores varios, 10 colores / caja.
- 3-Cajas de tizas de colores , 24 colores/caja.
- 1-Paquete de bolsas de basura de distintos colores.
- Blanco
- Negro
- Amarillo
- 3-Paquetes de pinzas, 24 unidades/paquete.
- 6-Paquetes de pantys ,1 par /caja.
- 2-Pelotas de fútbol.
- 2-Pelotas de baloncesto.
- 2-pelotas de playa.
- 5-Juegos de baraja española.
- 1-Juego cartas UNO