



**MANUAL  
DEL  
PROFESORADO**

## **ÍNDICE:**

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO DEL PARQUE ADAI.
3. METODOLOGÍA Y MOTIVACIÓN.
4. CONCEPTO DE CIRCUITO.
5. PROGRAMA 1: GRANJA – ESCUELA.
  - 5.1. Taller de semillas en chozas indígenas y cuidado de huerto
  - 5.2. Paseo en poni
  - 5.3. Taller de elaboración de alimentos en cabañas vaqueras
  - 5.4. Tiro con arco infantil en la zona de los indios
  - 5.5. Taller de percusión en tipis indios
  - 5.6. Visita a la granja de mamíferos
  - 5.7. Visita a los Animales del Bosque y Aves.
6. PROGRAMA 2: EDUCACIÓN EN VALORES MEDIEVAL.
  - 6.1. Obra teatro
  - 6.2. Rocódromo infantil
  - 6.3. Cruzar la laguna misteriosa
  - 6.4. Paseo a caballo
  - 6.5. Tiro con ballesta y cerbatana
  - 6.6. Cuenta-cuentos con disfraces
  - 6.7. Actividad de juegos tradicionales
  - 6.8. Taller del escudo heráldico
7. PROGRAMA 3: SALVEMOS EL PLANETA.
  - 7.1. Planetario
  - 7.2. Juego de reciclaje
  - 7.3. Taller de reciclaje
  - 7.4. Energía renovables
  - 7.5. Taller infusión
  - 7.6. Animales en peligro de extinción
  - 7.7. Efecto invernadero
8. PROGRAMA 4: EDUCACIÓN EN VALORES EN EL OESTE.
  - 8.1. Cuento participativo
  - 8.2. Rastreo de señales indias
  - 8.3. Taller de pipa de la paz
  - 8.4. Visita a las mascotas indias
  - 8.5. Taller de pinturas indias
  - 8.6. Paseo en poni
  - 8.7. Pastoreo de cabras y gymkana
9. PROGRAMA 5: EL BOSQUE ENCANTADO
  - 9.1. Mini granja
  - 9.2. Max, el conejo gigante
  - 9.3. El pelo de los ponis
  - 9.4. Tugui la tortuga
  - 9.5. Las cobayas Pincho y Lola
  - 9.6. La casa de Tofu
  - 9.7. Lucia la Chinchilla
10. PROGRAMA 6: GESTION DE EMOCIONES A TRAVES DE LA MULTIASENTURA
  - 10.1. Dinamica introductoria
  - 10.2. Rocodrmo
  - 10.3. Palo autoescalable
  - 10.4. Tirolina
  - 10.5. Nudos
  - 10.6. Arco técnico
  - 10.7. Dinamica
11. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA.

## INTRODUCCIÓN

El presente dossier tiene varios objetivos; en primer lugar, el que le sirva a usted, profesor/a, como guía cuando realice la **memoria**, el detalle de cada actividad así como de sus valores pedagógicos, en segundo lugar pretendemos que si usted lo desea, pueda ir introduciéndoles a los niños las ambientaciones, actividades y animaciones que van a vivir para crear una mayor **expectativa** y poder así trabajar mejor los objetivos pedagógicos en el parque y en el aula; y por último, para que en las reuniones que tienen con los **padres**, tengan información precisa de los que van a hacer los niños para poder transmitirse.

Así pues, esperamos que sea de su utilidad y sea suficiente, ya que hemos tenido que resumir mucho el manual de trabajo de nuestros educadores, para que fuese una guía más ágil. No obstante si de alguna actividad desea ampliar más información estaremos encantados de dársela.

## 2. OBJETIVO/MISIÓN DEL PARQUE:

Conseguir apoyar la educación y formación del máximo número de niños y niñas e influenciar positivamente en su desarrollo personal, así como merecer ser un apoyo importante en la labor educativa y formativa de padres y profesores.

### VISIÓN DE PROYECTOS ADAI

Aportar al crecimiento, mejora y humanización de la sociedad, diferentes proyectos que apoyen la educación y formación de la infancia, a la vez que se generan recursos económicos y sociales que también apoyarán la formación y el crecimiento personal de la infancia más desfavorecida.

## 3. METODOLOGÍA y MOTIVACIÓN:

Al tratarse de un parque totalmente especializado en las edades de infantil y primer ciclo de primaria, alcanzamos los objetivos pedagógicos de las distintas actividades mediante la propia animación y ambientación de cada actividad, y mediante comentarios del educador basados en las animaciones en el momento de realizarlas.

Hacemos al niño partícipe y lo motivamos para que entienda el sentido de las actividades, al mismo tiempo que se divierte y disfruta realizándolas.

Se apoya todo en las ambientaciones temáticas de cada zona para desarrollar animaciones fantásticas en las que los niños se sienten protagonistas de su propia historia y encuentran un sentido dentro de la dramatización creada para realizar las actividades.

## 4. CONCEPTO DE CIRCUITO:

Para el desarrollo de las actividades los niños van divididos en grupos de 12 a 14 niños aproximadamente por educador/a y van realizando las actividades según un orden establecido con antelación.

Cada circuito tiene un contenido de 8 actividades con una duración de 25 minutos y 5 para las rotaciones e ir al baño, beber.... Para evitar aglomeraciones todos los grupos cambian a la vez de zona mediante la sincronización por medio de los cronogramas que lleva cada monitor

## **5. PROGRAMA 1: GRANJA-ESCUELA**

OBJETIVO GENERAL: Conocer y comprender los procesos de vida animal y vegetal a través de diversas culturas.

### **5.1. TALLER DE SEMILLAS Y CUIDADO DEL HUERTO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** : Conocer el ciclo de las plantas. Desde qué es una semilla, a cómo nacen y qué necesitan para crecer.  
Conciencia del cuidado y respeto de los bosques y medio en general.  
Mostrar a los niños un huerto y la procedencia de los alimentos así como el manejo de las herramientas necesarias para su cuidado
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En Esta actividad los niños visitaran las chozas indígenas y plantaran ellos mismos una semilla de pino que posteriormente se llevaran a casa.  
En la segunda parte de la actividad, saldrán a la parte de fuera donde encontrarán el huerto y los arboles frutales, Encontraran una mesa donde podrán experimentar y descubrir el tacto y olor de cada fruta o verdura.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Dentro de la zona indígena africana en las chozas donde vive "Baluba" y donde el educador les introduce en una historia para explicarles cómo "Baluba" utilizaba los semilleros para después cultivar el huerto.

### **5.2. PASEO EN PONI**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Tomar conciencia de la utilización del caballo como medio de transporte y aprovechamiento para el campo en otras épocas, así como del respeto y cuidado que requiere.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada niño va subiendo al poni con ayuda del educador/a de uno en uno y dan una vuelta por dentro del picadero.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en la zona vaquera del oeste donde vive el personaje del parque, "Sheriff Ronny" y el educador les introduce en una historia para explicarles las costumbres del personaje y de aquella época, donde el caballo era un protagonista importante de la vida diaria, poniéndoles un sombrero vaquero en la cabeza para introducirles en la historia fantásica.

### **5.3. TALLER DE ELABORACIÓN DE ALIMENTOS**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer la elaboración de alimentos de forma artesanal a partir de las materias primas que nos ofrece la naturaleza, así como los tipos de cocción en horno de leña (de las cabañas) o en horno eléctrico.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se les enseña y se les va explicando a los niños las diferentes materias primas necesarias para hacer la masa de galletas, pan... así como su procedencia. Hacemos la masa con la participación de los niños y se les da un trozo a cada uno para que la amasen y hagan la galletita.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Dentro de la zona vaquera, en las cabañas de troncos, donde vive el "Sheriff Ronny" y donde el educador les introduce en una historia para explicarles cómo se elaboraban en aquella cultura y en la actualidad los alimentos. Los niños llevan un gorro vaquero en la cabeza.

NOTA IMPORTANTE SOBRE ESTE TALLER: *En Parque ADAI, nunca se realizan talleres de transformación de alimentos frescos, solo de bollería y siempre son pasados por el horno eléctrico para la eliminación total de riesgos de infecciones alimentarias, aun así la Consellería de Sanidad y Parque ADAI advierten que no son alimentos preparados para el consumo humano por haberlos elaborado los niños y carecer de "carnet de manipulador de alimentos".*

### **5.4. TIRO CON ARCO INFANTIL.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Descubrir que con esfuerzo y constancia se consiguen los objetivos marcados. Enseñar a los niños como en otros tiempos y civilizaciones se valían de la caza para subsistir y como practicaban la puntería.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se les entrega a cada niño un tirachinas o un arco (según la edad de los niños) para practicar el tiro frente a una lona con agujeros de distintos tamaños de manera ordenada. Primero probarán en los agujeros más grandes y después en los pequeños.

En el caso de Escuelas Infantiles, en lugar de tirachinas le daremos pelotas de plástico.

- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en la zona india del oeste donde vive el personaje del parque, "Gran Jefe Tacoma" junto a su hija "Pluma Ligera" y donde el educador les introduce en un cuento indio sobre Pluma Ligera que entrena todos los días para tener más puntería y poder cazar, los niños llevan un penacho de plumas en la cabeza.

### **5.5. TALLER DE PERCUSIÓN.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer la forma de vida y costumbres de los indios, ver como la percusión formaba parte del día a día de la cultura india, tanto para las fiestas, como para sus costumbres cotidianas.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se les explica a los niños que es un tipi y se explica con su ayuda las diferencias entre las casas de los indios. También les explicamos que los indios utilizaban los tambores para muchas cosas diferentes, animar para ir a cazar, fiestas, comunicación entre tribus. Así que como nos hemos convertido en auténticos indios vamos a aprender a usar esos tambores. Se reparte un instrumento a cada niño, y formamos ritmos sencillos de repetición.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** En la zona india, dentro de las tiendas indias "tipis", donde vive "el Gran Tacoma y Pluma Ligera" y donde el educador les introduce en un cuento indio. Los niños siguen con el penacho de plumas en la cabeza.

### **5.6. VISITA A LA GRANJA DE MAMÍFEROS.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer los animales de la granja, su cuidado y que productos obtenemos de los distintos animales. Diferencias entre animales de granja/domésticos/salvajes, así como animales con pelo/pluma.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada grupo de niños irá entrando en los boxes de animales que podrán acariciar y tocar. Pasarán un tiempo conociendo a los cerditos, el burro, ovejas, conejos, cabritas y ternero; mientras el educador/a irá explicándoles cada animal. (Siempre son de tamaño pequeño o jóvenes para que no sea peligroso tocarlos).
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La granja está ubicada dentro del castillo medieval, donde a los niños se les introduce en un cuento medieval del caballero "Heraldo" dueño de aquel reino y del granjero "Jeremías" que le cuidaba su granja, el cuento es contado a la entrada de la Granja por "Aurelia" descendiente de "Jeremias".

### **5.7. VISITA A LOS ANIMALES DEL BOSQUE Y AVES.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer distintos animales del bosque y sus características principales, así como las aves de la granja.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada grupo de niños irá visitando la granja de las aves, y las jaulas de los animales del bosque, donde podrán tocar y estar con el hurón, las cobayas, chinchillas, tortugas y las gallinas y patos. Mientras el educador/a irá explicando las características de cada animal.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Los niños siguen detrás de la granja del castillo, con la ambientación del cuento medieval y del granjero Jeremías.

**NOTA IMPORTANTE SOBRE ESTE PROGRAMA:** Durante las visitas de un día los personajes del parque aparecen como marionetas, que se usan como recurso para las animaciones, durante las estancias con pernoctaciones o en las colonias de verano y pascua, los personajes del parque adoptan tamaño real y son de carne y hueso.

## **6. PROGRAMA 2: EDUCACIÓN EN VALORES MEDIEVAL**

**OBJETIVO GENERAL:** Educación por la igualdad de género y adquisición de valores humanos de superación personal (superación de miedos, perseverancia, toma de decisiones, etc.)

Nada más empezar la jornada se le dará a cada niño un medallón, donde irán cuñando un escudo conforme vayan superando cada prueba del programa.

### **6.1. OBRA TEATRO:**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Comprender que no hay diferencia de sexos ni de raza e introducir a los niños en la educación en valores que vamos a llevar durante todo el programa
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Unos educadores se quedarán en las gradas con los niños y otros participarán en la obra de teatro donde con ésta introducirán los valores y las actividades que se realizarán durante toda la jornada para llegar a convertirse en "Guardianes de la Paz" y velar por un mundo más igualitario.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada dentro del castillo medieval, donde algunos educadores representan la animación en la plaza central del anfiteatro. Todos los educadores van disfrazados de personajes medievales durante toda la jornada y de Piratas.

### **6.2. ROCÓDROMO INFANTIL.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Tomar decisiones correctas y aprender que, en caso de equivocarnos, podemos rectificar.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** De uno en uno todos los niños subirán al torreón de 4 mts sujetos siempre por un arnés y ayudados según niveles por el educador. Tendrán que saber elegir el camino correcto para llegar hasta la campana. Mientras los demás esperan pueden practicar en el Boulder horizontal o animar a sus compañeros.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en el torreón principal del castillo, donde el educador (disfrazado de algún personaje del cuento) les introduce a los niños en la prueba en la que deben subir a rescatar a princesas y deben tomar decisiones de qué camino es más fácil para llegar hasta lo más alto.

### **6.3. CRUZAR LA LAGUNA PIRATA**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Vencer los miedos, tomar conciencia de que el valiente no es el que no tiene miedo, sino el que lo vence.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Los niños van cruzando el puente de uno en uno sujetos con un arnés de seguridad unido por una polea a un cable de acero para que se sientan más seguros; mientras los demás niños pueden estar en el césped alejados de la piscina jugando a pasar por una baqueta sin caerse mientras los compañeros les lanzan pelotas hinchables para desestabilizarlos.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en el lago-piscina, lugar donde atraca su barco y encuentra descanso en el "Pulpo Cojo" nuestro amigo pirata "Carapata".  
El educador disfrazado les introduce en el cuento para superar otra prueba: cruzar el lago con cocodrilos (hinchables) para ser nombrados "Guardianes de la Paz".

#### **6.4. PASEO A CABALLO:**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Aprender a compartir las propiedades de cada uno con los demás, como lo hace el "Caballero Heraldo" con los niños. Respetar a los animales.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Los niños se sitúan fuera del picadero del castillo, mientras el educador, va llamando a cada uno para darles una vuelta al caballo del caballero "Heraldo". Mientras los demás niños esperan, pueden disfrutar de un juego de mesa formado por escudos medievales.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Se sigue en las inmediaciones del castillo con el educador disfrazado y siguiendo con el cuento y las enseñanzas del caballero.

#### **6.5. TIRO CON BALLESTA Y TORNEO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Aprender a ser constante y perseverante, a superarse a sí mismo. Aunque las cosas no salgan a la primera, seguir intentándolo y entender que lo importante no son las aptitudes de las personas (Ej. destreza con la ballesta) sino la actitud personal (tener la certeza de conseguirlo porque tengo la suficiente paciencia para seguir intentándolo hasta conseguirlo). Comprender adaptando a cada nivel que dicha actitud les dará la capacidad para conseguir lo que se propongan en la vida.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Esta actividad consta de dos partes. En la primera los niños practicarán en diferentes grupos el tiro con ballesta con ayuda del educador, insistiéndoles que si no les dan a la primera donde ellos querían que sigan insistiendo y seguro que lo consiguen. En la segunda intentaran coger con una lanza de gomaespuma unas anillas colgadas de una cuerda, mientras montan unos caballitos de madera, a modo de torneo medieval.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Seguimos en las inmediaciones del castillo con el educador disfrazado y les introducimos en la actividad diciéndoles que como somos aspirantes a Guardianes de la Paz, tenemos que ser muy hábiles en todas las artes.

#### **6.6. CUENTA-CUENTOS CON DISFRACES**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Fomentar la igualdad de género, al mismo tiempo que estimulamos las habilidades artísticas de los niños.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se provee a cada niño un peto para "disfrazarse" de niños medievales y se realiza un cuento-cuentos sobre la igualdad de género, donde ellos escenifican a los personajes con ayuda del educador.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Detrás del castillo, en uno de los sombreros medievales donde los niños representan el cuento vestidos con petos de la época medieval.



### **6.7. JUEGOS TRADICIONALES.**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Participar en juegos donde se sigan las normas y se respete a los compañeros. Educación para la paz y tolerancia mediante juegos tradicionales.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El educador explica diferentes juegos tradicionales donde juegan todos los niños.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Seguimos en la zona medieval detrás del castillo o junto a la entrada. El educador sigue disfrazado e introduce los diferentes juegos explicándoles que a estos juegos ya jugaban los niños medievales y por medio de la tradición se sigue jugando en nuestros días.

### **6.8. TALLER DEL ESCUDO HERÁLDICO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Sentir la pertenencia a un grupo.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El educador reúne a los niños alrededor de una gran mesa y les da un trozo de arcilla a cada uno. Esta arcilla la van amasando y moldeando los niños y sobre ella pondremos el molde del escudo de "Guardián de la Paz", el cual los niños lo recortarán y decorarán a su gusto.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Dentro de la plaza del castillo, en otro de los sombrajes medievales, donde el educador disfrazado les explica que el escudo que están haciendo les acredita como Guardianes de la Paz, y que son afortunados por pertenecer a él.

## **PROGRAMA 3: APROVECHAMIENTO DE LA NATURALEZA POR EL HOMBRE.**

OBJETIVO GENERAL: Conocer la problemática del medio ambiente, adquirir una conciencia ecologista.

### **7.1. PLANETARIO**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Tomar conciencia y ubicar nuestra posición en el universo
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Antes de empezar el monitor hará una pequeña introducción de como funciona el planetario, y como debemos colocarnos en el. Una vez dentro empezara la proyección de la "película". Esta película será diferente en función de la edad o la capacidad del grupo, teniendo videos separados para infantil y para primaria. El educador ira parando el video para preguntar cosas que aparezcan o resolver dudas.

### **7.2. JUEGO RECICLAJE**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: : Conocer la importancia de la separación de los residuos para su posterior reciclaje en las plantas de reciclaje.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se les explica a los niños la importancia de cuidar la naturaleza, de las posibles alternativas para tener un desarrollo sostenible ("Reducir, Reutilizar y Reciclar"), se les explica diferentes ejemplos de cómo debemos actuar. Hacemos actividades donde los niños deban saber a qué contenedor pertenece cada residuo.

### **7.3. TALLER DE RECICLAJE**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: : Conocer la importancia de la reutilización de materiales, para reducir la producción de basura y ayudar a nuestro planeta a estar más sano.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Para empezar explicaremos lo perjudicial que es el plástico (de un uso). Después de esto pasaremos a realizar el taller, que consistirá en una bolsa de maya reutilizable para ir a hacer la compra, de este modo, cada vez que vayamos a comprar estaremos reduciendo el consumo de plástico y ayudando a nuestro querido planeta.

### **7.4. ENERGÍAS RENOVABLES:**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Fomentar el uso de energías alternativas
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En esta actividad vamos a ver diferentes ejemplos de cómo funcionan las energías renovables. Para ello contaremos con diferentes maquetas que explican tal funcionamiento y en las que los niños podrán comprobar de primera mano cuál es su aplicación práctica. Empezaremos explicándoles cómo funciona cada maqueta para que después al separarlos en pequeños grupos ellos puedan experimentar con ellas

### **7.5. TALLER INFUSIÓN:**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Ver recursos que nos ofrece la naturaleza, y que perderíamos si no la cuidamos.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Dentro del tipi, explicaremos que la naturaleza nos ofrece unos recursos muy ricos, para ayudarnos a curar enfermedades o sentirnos mejor. Un gran ejemplo de ello son las plantas aromáticas ya que todas tienen propiedades curativas o que causan beneficio a nuestro organismo. Veremos diferentes ejemplos de estas plantas, que podremos oler y tocar, y entre todo el grupo prepararemos una infusión, y nos la beberemos para apreciar los valiosos recursos que nos ofrece la naturaleza y lo que podemos perder si no la cuidamos.

### **7.6. ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Concienciar de pequeños gestos que podemos hacer para salvar el planeta. Piensa globalmente, actúa localmente.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En las chozas tendremos peluches de diferentes animales que están en peligro, y se los daremos a los niños para que los cuiden. Después veremos un video que habla de los diferentes animales en peligro de extinción, y para finalizar haremos un concurso en el que los niños tendrán que elegir entre diferentes acciones que ellos hacen en el día a día y que pueden beneficiar a la naturaleza. Por cada buena acción descubriremos un animal de nuestro panel que estamos ayudando a salvar.

### **7.7. EFECTO INVERNADERO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer las consecuencias del efecto invernadero
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En esta actividad vamos a realizar un experimento, para comprobar las consecuencias en la tierra del efecto invernadero. Tendrán dos frascos transparentes, en los cuales colocaremos un termómetro. En una botella mezclaremos vinagre con bicarbonato sódico para producir CO<sub>2</sub> (es el gas causante del efecto invernadero) y con la ayuda de una pajita pasaremos el CO<sub>2</sub> a uno de los frascos y lo taparemos. Entonces pondremos los dos frascos (el del CO<sub>2</sub> y el que tiene oxígeno) debajo de un flexo para que este les apique calor. Podremos ir comprobando como la temperatura del frasco con CO<sub>2</sub> sube más deprisa que la del que solo contiene oxígeno. De esta manera es como actúa el efecto invernadero en la tierra.

## **8. PROGRAMA 4: EDUCACIÓN EN VALORES EN EL OESTE**

OBJETIVO GENERAL: Educación en la tolerancia para eliminar el bullying

Al empezar la jornada, los educadores explicarán a los niños que los indios y los vaqueros se llevan mal y son enemigos. Pero nada más lejos de la realidad. En el Parque Adai conviven en armonía y se ayudan en todo lo que pueden.

### **8.1. CUENTO PARTICIPATIVO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Entender que pese a las diferencias hay cosas que nos unen.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Les contaremos a los niños una historia de indios y vaqueros donde conocerán cómo son, dónde y cómo viven... (a través de un cuento con imágenes) será un cuento participativo en el que interactuarán los niños. Además harán una dinámica en la que se darán cuenta que tienen más cosas en común de lo que creen.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en la zona india, el educador irá disfrazado de indio o vaquero y actuando como tal.

### **8.2. RASTREO SEÑALES INDIAS**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Concienciar del poder de decisión ante el bullying
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Por toda la zona de indios y vaqueros hay unas señales ocultas y con una serie de jeroglíficos que tan sólo un verdadero indio podría descifrar, por ello, los niños van a emplearse a fondo para llegar a pergamino final del Gran Tacoma donde nos explica las claves de la conservación de la paz en los pueblos. En cada pista que encuentren se les harán preguntas para que vean que ante diferentes situaciones en las que se pueden encontrar, siempre tienen la opción de elegir como actuar.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La ambientación está ubicada en la zona india del oeste, donde el educador disfrazado de indio o vaquero, les cuenta que desde hace muchos años los indios han rastreado las huellas de los animales; los indios adultos, para enseñar a los más pequeños, les hacían un rastreo con pistas indias, los niños indios se metían en el bosque donde estaban las pistas y tenían que conseguir no perderse y llegar hasta la salida del bosque donde encontraban un mensaje sobre la paz del Gran Jefe Indio.

### **8.3. TALLER DE LA PIPA DE LA PAZ**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Aprender a escuchar y respetar las opiniones de los demás.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Les explicamos a los niños que los indios cuando están enfadados, para hacer las paces se sientan todos en círculo y comparten la pipa de la paz, de este modo solo puede hablar el que tiene la pipa en la mano, y todos los demás escuchan. Los niños harán una pipa de la paz con un vasito de cartón que decorarán a su gusto y una pajita. Conseguirán la pluma de PAZ.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada dentro de los tipis indios, donde los niños para entrar deben cantar una danza india alrededor del Sagrado Tótem y ponerse el penacho indio.

#### **8.4. VISITA A LAS MASCOTAS INDIAS**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Aprender que según la actitud que mostramos obtenemos un tipo de respuesta.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Cada grupo de niños irá visitando la granja de las aves, y las jaulas de los animales del bosque, donde podrán tocar y estar con el hurón, las cobayas, chinchillas, y las gallinas y patos. Se les explica que según la actitud que ellos muestren hacia los animales, estos reaccionarán.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de indio o vaquero introduce a los niños en la granja de animales del bosque con una historia sobre como los diferentes animales ayudaban a Castor Silencioso a hacer los guisos.

#### **8.5. TALLER DE PINTURAS INDIAS**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Educar para la tolerancia y respeto hacia otras culturas.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Les explicaremos el significado de las pinturas indias, y por qué los indios se pintaban la cara, y a continuación por parejas se pintarán la cara como ellos elijan. A continuación realizaremos una dinámica para que se den cuenta que lo importante no es el aspecto físico.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: La actividad está ubicada en la zona india del oeste, donde el educador disfrazado de indio o vaquero, les introduce en una historia sobre el objetivo específico.

#### **8.6. PASEO EN PONI**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Aprender a respetar los animales.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Cada niño va subiendo al poni cuando el educador lo llama. Mientras esperan su turno pueden ir montando puzles con sus compañeros.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: La actividad está ubicada en la zona india del oeste donde vive el personaje del parque, donde el educador, disfrazado de indio o vaquero, les introduce en la historia fantástica sobre Ronnykin. Los niños se ponen el sombrero vaquero.

#### **8.7. GYMKANA Y PASTOREO DE CABRAS**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Trabajo en equipo.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la explanada del oeste habrá un circuito con varios obstáculos, deberán realizar el circuito todo el equipo, ayudándose entre todos los miembros del grupo. También visitarán el corral de las cabras, donde colaborando entre todos podremos guiarlas como buenos pastores.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: La actividad se desarrolla en la zona temática del poblado vaquero, donde el educador disfrazado introduce la actividad con una historia sobre Ronnyking y Pluma Ligera.

## 9. PROGRAMA 5: EL BOSQUE ENCANTADO

OBJETIVO GENERAL: Diferenciar entre los animales de granja y los de bosque (salvajes). Además de introducir las estaciones del año y como afectan estas a los animales.

### 9.1. **MINI GRANJA**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer a los diferentes animales de granja.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El duende Oto (marioneta) nos cuenta como un ternero, gallinas, conejitos de granja, han acabado viviendo entre todos los animalitos del bosque a través de un cuento. Una vez seamos conocedores de la historia, entraremos a verlos, a acariciarlos y pasar un tiempo con ellos.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con una marioneta duende.

### 9.2. **MAX. EL CONEJO GIGANTE**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer animales del bosque (conejo)
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Cuando los niños entran al castillo descubren un enorme agujero en la pared donde vive un **conejo gigante** que ha sido agrandado con la magia del mago Sairon (pequeña **marioneta de duende-mago**) que les cuenta la historia y les hace ver que para crecer como él tienen que comer muchas verduras. Los niños realizarán un taller de plantación de champiñones.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende les introduce la actividad con una marioneta de mago-duende.

### 9.3. **EL PELO DE LOS PONIS**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Apreciar la relación entre las estaciones del año y el pelaje de los animales.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: La **marioneta duende-amazona** les hablará a los niños de los **Ponis** y su pelaje. Tras esto, los niños pasearán en Poni. Mientras esperan el turno, jugarán con Ponis de juguete, los cepillarán y pondrán la silla y cabezada.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con una marioneta duende amazona (Sira).

### 9.4. **TUGUI LA TORTUGA**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer animales que viven en el bosque.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: El educador introduce la actividad con una **marioneta pirata** contando que a las hadas les encantan las flores que flotan en la laguna, así que si recogemos las flores y las ponemos en la casa de Tugui, cuando vayan a recogerlas dejarán caer sus polvos de hada, responsables de que Tugui sea gigante. Para conseguir las flores, subiremos al barco pirata y con ayuda de cazamariposas las cogeremos para las hadas.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: La actividad se desarrolla en la zona del lago donde está el barco pirata y la casa de la tortuga. El educador disfrazado de duende les introducirá la actividad con una marioneta Pirata.

### **9.5. LAS COBAYAS PINCHO Y LOLA**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer los frutos de cada estación.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Baluba (marioneta indígena) presenta las **cobayas** a los niños, viven en la zona del huerto sin saber qué pueden comer en cada una de las estaciones del año. Nosotros vamos a enseñarles a comer bien, conociendo qué frutas y verduras comer en cada estación, dónde encontrarlas, si en un árbol, matorral o directamente en la tierra con la ayuda de un panel que nos permitirá jugar con frutas y verduras de trapo.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con una marioneta indígena.

### **9.6. LAS PERDICES DE TOFU**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Cómo afectan las estaciones al plumaje de las aves.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Antes de entrar en la gran casa-seta de Tofu, un Hada nos contará porque fuera de ésta residen unas perdices y la historia de amistad entre estas y Tofu. Una vez contada esa historia, entraremos a visitar al protagonista de esta aventura, Tofu, nos enseñará su casa, interactuará con nosotros y descubriremos cómo sus amigas lo ayudó a convertirse en el gran cocinero real del rey Ferrán Ocho Peniques y su caballero Heraldito.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con las marionetas.

### **9.7. LUCIA LA CHINCHILLA**

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Clasificar a los animales según su hábitat
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Una **marioneta explorador** les presenta a la **Chinchilla**, tras interactuar con ella, un gran tornado ha desubicado a todos los animales de la tierra, la exploradora nos pide ayuda para reorganizarlos, con la ayuda de tres maquetas que representan cada uno de los hábitats, animales de juguete y un gran panel visual podremos conseguirlo.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con una marioneta duende.

## **10. PROGRAMA 6. GESTION DE EMOCIONES A TRAVES DE LA MULTIAVENTURA.**

### **INTRODUCCIÓN:**

Profesores y padres somos muy conocedores de la importancia de saber gestionar bien las emociones para poder tener una vida más feliz en la niñez y más adelante como adulto. Sin embargo, dedicamos la mayoría de tiempo y esfuerzo a inculcar una educación cognitiva, dejando de lado o dando mucho menos énfasis a la educación emocional, aun a sabiendas de que es incluso mucho más importante que la cognitiva para desarrollar al máximo las capacidades de cada niño y poder aspirar a una vida más plena y feliz.

### **OBJETIVO GENERAL:**

- Reconocimiento de las diferentes emociones.
- Entender el proceso de que las emociones las generan nuestros pensamientos.
- Tomar conciencia de qué pensamientos están generando nuestras emociones.
- Conocer cómo puedo cambiar o influir en dicha emoción, cambiando el pensamiento.
- Ganar capacidad y habilidades sociales para poder aceptar nuestras emociones y poder expresarlas sin miedo a ser juzgados por los demás.

### **10.1. DINAMICA 1**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Reconocimiento de las diferentes emociones
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se pondrán todos los niños en grupo atendiendo al educador en la primera zona del cronograma.  
Se les introducirá al objetivo principal de la actividad (explicado arriba)  
Se les explicará que para ello deben confiar en el educador y en el grupo que les va a ayudar a aprender cómo hacerlo. Para ello se realizarán varias dinámicas de grupo en las que se tratara la confianza en el grupo.

### **10.2. ROCODROMO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Reconocer el miedo y la vergüenza y transformarlos en confianza y alegría
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En esta actividad iremos a escalar al rocódromo de detrás del castillo. Para ello colocaremos un arnés al niño que deberá escalar por las diversas presas hasta llegar a tocar la campama. Al finalizar con los emoticonos veremos lo que ha sentido y como se sentía antes y después de la actividad.

### **10.3. PALO AUTOESCALABLE**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Superar el miedo y comprender que no es una competición, sino una colaboración, por ello debemos eliminar la envidia, soberbia, etc.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El funcionamiento de esta actividad es muy similar a la de rocódromo, con la diferencia que el palo lleva un sistema de asegurado, así que no debemos asegurar nosotros. Además en esta actividad escalan por parejas (uno por cada lado del palo), y deben ayudarse y animarse para entre los dos conseguir subir hasta arriba.



#### **10.4. TIROLINA**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Reconocer la emoción del miedo y la vergüenza y transformarlos en confianza.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Los niños en la explanada se colocaran todos el arnés después de haber recibido la explicación, y según les toque por orden irán subiendo a la tirolina, donde un monitor les recibirá, les enganchara y se asegurara de que todo está correcto para poder lanzarse.  
En la parte de abajo estará el educar del grupo que cuando el niño llegue le ayudara a frenar y lo desenganchara del cable de la tirolina.

#### **10.5. NUDOS**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Transformar la rabia y el aburrimiento en paz y tranquilidad.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Antes de meterse de lleno con los nudos, haremos el juego de los errores (1, 2,3, sustituyendo números por gestos), y lo iremos complicando para que empiecen a frustrarse un poco cuando no les salga. De ahí pasaremos a la mesa que tiene las cuerdas y les iremos explicando paso a paso como hacer el nudo "as de guía". Cuando se frustren y se aburran porque no les sale utilizaremos el frasco de la calma para tranquilizarse.

#### **10.6. ARCO TECNICO**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Reconocer las emociones de ira, celos y gestionarlas para llegar a la tranquilidad y confianza.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Les explicaremos cómo funciona el arco y les enseñaremos a tirar las flechas.  
Podrán lanzar de cuatro en cuatro (así es menor el tiempo de espera) y todo el que esté esperando deberá estar fuera del recinto.

#### **10.7. DINAMICA 2**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Poner en común todas las emociones que hemos experimentado durante el día, y ver cómo han cambiado.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se repartirá a cada niño un cuaderno de campo y un lápiz y entonces hablaremos con ellos sobre las emociones que hemos experimentado en cada actividad. Nos ayudamos de las imágenes y los emoticonos.  
Todo esto el cuaderno de campo nos ayudara a expresarlo mejor.  
Podemos hablar de otras emociones como el apego o deseo con el antídoto de la renuncia y contento, disfrutar de las cosas sin miedo a la perdida por que nada es para siempre. No necesitamos nada. Buscar la satisfacción constante. Podemos hacernos adictos al miedo a no encontrar esa satisfacción. Si soltamos esa necesidad, dejará de ejercer poder sobre nosotros o la arrogancia con el antídoto de la humildad.