



**MANUAL
DEL
PROFESORADO**

Programa: Bosque Encantado

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO DEL PARQUE ADAI.
3. METODOLOGÍA Y MOTIVACIÓN.
4. CONCEPTO DE CIRCUITO.
5. PROGRAMA: BOSQUE ENCANTADO
 - 5.1. Mini Granja
 - 5.2. Max, el conejo
 - 5.3. El pelo de los ponis
 - 5.4. Tugui la Tortuga
 - 5.5. Las cobayas Pincho y Lola
 - 5.6. Las abejas y el duende Tofu
 - 5.7. Lucia la chinchilla

1. 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 transmitírselo.

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 fantasiosas 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 7 actividades con una duración de 30 minutos, de los cuales 5 están destinados para las rotaciones, 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: 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.

5.1. **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.

5.2. **MAX. EL CONEJO**

- 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.

5.3. **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 Poní. 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).

5.4. **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 dejaran 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.

5.5. 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 y a las hormigas, 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.

5.6. LAS ABEJAS DE TOFU

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer de donde proviene la miel y sus cualidades.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Antes de entrar en la gran casa-seta de Tofu, un Hada nos contará porque fuera de ésta residen unas abejas 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 ayudaron a convertirse en el gran cocinero real del rey Ferrán Ocho peniques y su caballero Heraldo.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado de duende introduce la actividad con las marionetas.

5.7. LUCIA LA CHINCHILLA

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Clasificar a los animales según su hábitat
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Una **marioneta exploradora** 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.

6. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA

JUEGO 1:

OBJETIVO ESPECÍFICO: Diferenciar las estaciones del año según la ropa y complementos que usamos en cada época.

DESARROLLO: El profesor preparará unos muñecos de papel/cartón y distintas prendas y complementos de vestir relacionados con las estaciones (gorros, bufandas, camisetas de manga corta y larga, blusas...) para cada niño, o por grupos. Los niños pintarán las diferentes prendas y luego se recortarán dejando unas pestañitas para poder engancharlo al muñeco. Así podrán vestir al muñeco dependiendo de la estación del año que les vayamos diciendo.

JUEGO 2:

OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer el entorno del bosque

DESARROLLO: Pediremos a los niños que con hojas y ramitas que encuentren en los parques, jardín... nos hagan un árbol (pueden hacer la silueta en un folio o cartulina e ir pegando ahí las hojas), luego con todos los árboles haremos un mural grande para la clase o pasillo, en él pegaremos todos los árboles y podemos ir añadiendo cosas conforme vayamos preguntando a los niños si falta algo en el bosque, por ejemplo, podemos poner las nubes con algodón, el sol, dibujar algún animal...

JUEGO 3:

OBJETIVO ESPECÍFICO: Diferenciar los animales de distintos hábitats.

DESARROLLO: Haremos un mural dividido en 3 partes; en una dibujaremos, pegaremos cositas... que tengan relación con el paisaje del bosque; en otra, haremos lo mismo, pero en relación a animales que viven en el agua; y en la tercera parte, en relación a animales que viven en el desierto (según las edades se pueden hacer otros hábitats).

Luego podemos dar a los niños dibujos de distintos animales de estos hábitats para que los colorean y recorten (si son muy pequeños con un punzón), que los dibujen ellos, o que sean fotocopias de imágenes de algún libro... para que los tengan que colocar en el hábitat adecuado.

