



**MANUAL
DEL
PROFESORADO**

Programa: Castillos y Piratas

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO DEL PARQUE ADAI.
3. METODOLOGÍA Y MOTIVACIÓN.
4. CONCEPTO DE CIRCUITO.
5. PROGRAMA: CASTILLOS Y PIRATAS
 - 5.1. Obra de Teatro
 - 5.2. Rocódromo infantil
 - 5.3. Cruzar laguna Pirata
 - 5.4. Paseo a caballo
 - 5.5. Búsqueda del Tesoro
 - 5.6. Cuenta cuentos con disfraces
 - 5.7. Juegos tradicionales

 - 5.8. Taller Escudo Heráldico

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: CASTILLOS Y PIRATAS

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

5.1. 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.

5.2. 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.

5.3. 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".

5.4. PASEO A CABALLO:

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Aprender a compartir las propiedades de cada uno con los demás, como lo hace el "Caballero Herald" 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 "Herald". 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.

5.5. BUSQUEDA DEL TESORO

- **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 para encestar el aro) 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 3 partes, está planteada a modo de "scape room", debemos seguir un orden correlativo para encontrar las llaves que finalmente abrirán el cofre del tesoro.

En la primera parte pondremos a prueba la habilidad de lanzamiento junto a la coordinación óculo - manual, debiendo lanzar unas anillas a los garfios y conseguir puntos gracias a nuestra puntería. Con los puntos obtenidos, el monitor/a nos dará la opción a canjearlo por puertas piratas, las cuales deberán elegir los niñ@s en equipo y las abrirán en la segunda parte de la actividad.

Finalmente, en las diferentes puertas irán apareciendo llaves, pero solo una será la correcta. Cuando tengan todas las llaves se sentarán en círculo para descubrir cual es la buena y abrir el cofre.

- **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.

5.6. CUENTA-CUENTOS CON DISFRACES

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Fomentar la igualdad, 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 cuenta-cuentos sobre la igualdad donde ellos escenifican a los personajes con ayuda del educador.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Detrás del castillo, en uno de los sombrajes medievales donde los niños representan el cuento vestido con petos de la época medieval.

5.7. 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.

5.8. 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.

6. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA

- **JUEGO 1:** OBJETIVO ESPECÍFICO: Vencer los miedos.
- **DESARROLLO:** Se dispondrán los niños por parejas uno delante y otro detrás (tipo trenecito) El de atrás llevará los ojos vendados y el de delante guiará al de atrás por toda la clase muy despacito y con cuidado salvando todos los obstáculos. Según edades lo pueden hacer todas las parejas a la vez o de uno en uno o de tres en tres.

Lo importante de este juego es el diálogo que se crea después o antes en el que se hace entender al niño que cuando vas detrás sientes miedo porque te enfrentas a algo desconocido que no controlas (también se puede extrapolar al miedo a la oscuridad, a hacer algo nuevo a aprender algo a conocer a alguien a cosas que no conoces) pero debes confiar en el de delante que sí que ve y te puede guiar, para ello debes confiar (se puede extrapolar que esa figura pueden ser los padres o educadores) Ellos tienen que saber distinguir en quien confiar y después pensar en vencer su miedo, ya que si el de delante (la figura del guía) lo lleva por un sitio debe confiar en que no le va a pasar nada.

Puede ser muy interesante el diálogo generado con ellos aunque sean pequeños de que cosas les dan miedo, en quien confían para superarlo y cómo se sienten cuando lo han superado.

- **JUEGO 2:** OBJETIVO ESPECÍFICO: Tolerancia.

DESARROLLO: Los niños se colocarán por parejas unos enfrente de otros. Se entregan pinturas de maquillaje a unos y tienen que maquillar al de enfrente como quiera el que maquilla, no el que es maquillado. (Se tienen preparadas toallitas desmaquilladoras).

La idea del juego es ver cómo reaccionan los niños ante la acción de su compañero ya que debe tolerarla, aunque no le guste como lo ha hecho. Percibiremos como hay niños con poca destreza y habilidades, más dominantes, más narcisistas, los que se ríen de ellos mismos, los que no aceptan que se rían de sí mismos, los agresivos, etc...

Lo importante es abrir debate sobre lo que nos cuesta aceptarnos a nosotros mismos (yo quería un maquillaje como ese, pero tienes este...) y lo que nos cuesta aceptar los actos de los demás, aunque no nos gusten, incluso hasta cuando nos afecta a nosotros (me ha pintado fatal y no se lo consiento...) Todo ello se puede extrapolar a la vida cotidiana haciendo hincapié en que si nos aceptamos a nosotros mismos como somos (con nuestras diferencias, virtudes y defectos) podemos entender y aceptar las diferencias virtudes y defectos de los demás.

- **JUEGO 3:** OBJETIVO ESPECÍFICO: Educación para la paz.
- **DESARROLLO:** Se dividirá la clase en dos grupos (dos reinos), a unos se les dotará ficticiamente con unas tarjetas representativas, y según niveles, de unos elementos materiales como mantas, sartenes, arroz, azúcar, cerillas, azadas, legumbres, sal, etc... y al otro reino por ejemplo aceite, leña almohadas, pasta, pollo, leche, agua, rastrillos, palas, colchones, carros, etc...

Para poder subsistir deberán plantearse 2 opciones o roban al reino de al lado o negocian y llegan a un acuerdo con ellos para subsistir. Se debe sopesar las dos opciones y las consecuencias tanto positivas como negativas que podrían tener ambas opciones para ellos y el reino vecino. Al elegir la de negociar deben plantearse como hacerlo, si elegir a un

Manual del profesorado. Parque ADAI

interlocutor o todos a la vez. Pueden intercambiarse cosas o compartir. Pero lo importante es que no digamos nosotros que es la mejor opción, sino que ellos mismos se den cuenta y vivan sopesen todas las posibles opciones. Al final del todo se puede extrapolar según niveles a la vida cotidiana comparando esa situación con la que tienen muchos países para que los niños entiendan y vivan como realmente se crean las guerras y los papeles de los interlocutores (nuestros políticos)

