

CAMPAMENTO
NAVIDAD



BRAINFACTORY



BRAINFACTORY

Índice

1. Introducción	p. 2
2. Justificación	p. 2
3. Público y horario	p. 2
4. Instalaciones	p. 3
5. Metodología	p. 3
6. Objetivos	p. 3
7. Contenido y estructura	p. 4
8. Actividades	p. 5
9. Recursos materiales y recursos humanos	p. 6
10. Formación y seguimiento	p. 6
11. Programación.....	p .6





BRAINFACTORY

1. Introducción

Los talleres navideños surgen, para responder a la necesidad de esta época del año, en la que termina el curso escolar y las actividades de los colegios, quedando los niños sin clases ni obligaciones académicas, y con el consiguiente inconveniente a la hora de buscarles ocupación mientras las familias trabajan.

2. Justificación

Los talleres navideños de BrainFactory están diseñados para cubrir estas necesidades. Este proyecto de talleres tiene una base pedagógica fundamentada en el juego como medio de aprendizaje. Todos estos juegos y actividades están orientados a potenciar el desarrollo de las habilidades que ya poseen los niños pero que no siempre se consiguen aprovechar al máximo.

3. Público y horario

3.1. Público

Los talleres BrainFactory van dirigidos a alumnos de entre 3 a 12 años de edad. Las actividades están enfocadas de modo que se pueden realizar tanto en grupos homogéneos en cuanto a edad como heterogéneos. El mínimo de niños que se recomienda por grupo, por las características de las actividades, es de 10 niños y el máximo es de 22. En aquellos grupos en que los niños sean de edades más tempranas reducimos al máximo de alumnos por grupo.

3.2. Horario

El taller se desarrollará los días 23, 24, 26, 27, 30, 31 de Diciembre y 2, 3 y 7 de Enero. El horario será de 9.00h a 14.00h.
Habrá flexibilidad de 30 minutos tanto para la entrada como para la salida de los niños.



BRAINFACTORY

4. Instalaciones

Para el desarrollo de las actividades es necesario un espacio abierto en el que se puedan realizar actividades físicas, un espacio cerrado (aula con mesas y sillas), donde desarrollar las actividades de carácter manipulativo. El pabellón del colegio El Greco cumple con estas exigencias, ya que es un espacio abierto y siempre contamos con rincón con mesas y sillas.

5. Metodología

La metodología que se aplica en estos talleres es activa y participativa donde los niños son los agentes principales en la construcción de los aprendizajes. Se parte del nivel de conocimientos y destrezas de los niños así como de sus intereses y motivaciones dentro de una temática preestablecida, en este caso realizaremos actividades y juegos que potencian el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños.

Las actividades que se incluyen en los talleres se desarrollan con la ayuda y guía de dos superhéroes, John Neurón y Rebeke Eureka, protagonistas ficticios de las aventuras que suceden en la Galaxia Braintrix. A través de estos personajes y de diversos escenarios se motiva a los alumnos en la realización de las actividades ya que sin nuestra ayuda estos superhéroes no lograrán vencer a los malvados villanos que viven en los diferentes planetas de la Galaxia Braintrix, donde se desarrolla la trama de los talleres.

6. Objetivos

A continuación se especifican los objetivos generales de los talleres BraiFactory.

6.1. Hacia los niños

- Educar en el respeto y la tolerancia.
- Utilizar los recursos que nos ofrecen las diferentes culturas como forma de mejorar la relación interpersonal, la comunicación y el respeto a la diversidad.
- Fomentar el conocimiento de uno y de los otros a través de actividades.
- Aprender a resolver pequeños conflictos.
- Valorar positivamente y de forma crítica las opiniones y creaciones de otros.
- Potenciar la convivencia y la colaboración entre alumnos.
- Transmitir la importancia de una alimentación sana y equilibrada.
- Inculcar hábitos y actitudes como el orden, la limpieza y la responsabilidad en el cuidado de los espacios y materiales.



BRAINFACTORY

- Respetar, valorar y enriquecer el lenguaje corporal como medio de expresión y comunicación.
- Respetar, valorar y potenciar el diálogo corporal como medio para conocer el espacio y los otros.
- Compartir un proyecto común a partir de la diversidad e ideas del grupo.
- Obtener conocimientos básicos sobre cine, olimpiadas, culturas milenarias e historia de los videojuegos.
- Fomentar el juego limpio en las actividades deportivas.
- Mostrar la diversidad de ocio existente con actividades individuales y grupales.
- Aprender a valorar y hacer uso de materiales cotidianos reutilizables como fuente de material lúdico.
- Potenciar a través del juego las inteligencias múltiples.

6.2. Hacia las familias

- Implicar a las familias en la puesta en práctica de los talleres a través de la recogida de material reutilizable.
- Hacer partícipes a las familias de los conocimientos adquiridos por sus hijos.
- Apoyar a las familias que durante los meses de diciembre y enero tienen dificultades para compatibilizar la vida laboral y la atención a los menores.
- Ofertar a las familias espacios seguros y lúdicos para el desarrollo educativo de sus hijos en verano.

6.3. Hacia las AMPAS/ Centros escolares / Ayuntamientos.

- Dotar de un valor añadido al centro en el que se imparte dando la posibilidad a las familias de dar continuidad a la formación de sus hijos en la época estival.

7. Contenido y estructura de los talleres

7.1. Contenido

En todos los talleres se trabajan todas las habilidades que posee un niño, pero en cada uno de ellos se hace un trabajo más específico centrado en una habilidad a través de una temática concreta.



BRAINFACTORY

7.2. Estructura

Cada día comenzaremos haciendo una Asamblea, en la que se realizará lluvia de ideas sobre la temática del día, se contarán cuentos y se animará a los niños a rellenar su pasaporte viajero.

Posteriormente, se realizarán juegos en pequeño y gran grupo, gincanas, búsqueda de tesoro, pintacaras, manualidades, etc.

Además se incluirán algunas actividades y juegos en inglés una o dos veces a la semana.

Actividades

Las actividades que se llevan a cabo son muy variadas tanto en estructura como en contenido. En estos talleres encontramos:

- Actividades en grupo clase, pequeño grupo e individuales.
- Actividades con manualidades.
- Juegos: populares, equilibrio, expresión corporal, velocidad, razonamiento, creatividad, deportes, geografía, gymkanas, orientación espacial, juegos de agua, astronomía, observación, respiración, imaginación, relajación, música, atención, escucha, etc.
- Actividades con materiales reciclados.



BRAINFACTORY

Además las actividades están pensadas para que se pueda adaptar el nivel de dificultad de las mismas según la edad de los niños.

8. Recursos materiales y recursos humanos

8.1. Recursos materiales

Será conveniente que los niños traigan estuche. Además cada niño traerá su propia merienda de media mañana y botella de agua. El resto de materiales será aportado por la organización.

8.2. Recursos humanos

Para la impartición de los talleres será necesario personal con título de monitor o director de tiempo libre, así como titulaciones específicas relacionadas con la docencia: magisterio, licenciatura con CAP (máster en educación), licenciados en psicología, pedagogía, psicopedagogía y educación social.

El ratio máximo por monitor será de 18 alumnos en caso de alumnos de Primaria y 15 alumnos en caso de alumnos de Educación Infantil. No obstante, se valorará el ratio teniendo en cuenta las características individuales de cada grupo, reduciéndose este al máximo si se considera oportuno.

Se dividirá a los niños por grupos de edades.

9. Formación y seguimiento

Para la impartición de estos talleres es necesario que sean monitores diplomados en Magisterio.

Del mismo modo habrá un Director de Campamento encargado de supervisor el correcto orden de las actividades, solucionar incidencias y ser vía de comunicación entre los miembros de la organización y en AMPA.

Programación

Cada día se trabajará una inteligencia de una forma más concreta.

Programación diaria

- 9.00h a 9.30h Asamblea
- 9.30h a 10.30h Cuentos y manualidades
- 10.30h a 11.00h. Juegos
- 11.00h a 11.15h Merienda
- 11.15h a 11.45h Juego libre
- 11.45h a 13.00h Juegos y gincanas
- 13.00h a 14.00h rellenar pasaporte viajero y juegos de rincones