EVALUACIÓN DE PROYECTOS Y PROGRAMAS DE VOLUNTARIADO

Comunidad de Madrid

GARAJE

1.1 SOSTENIBILIDAD Y EDUCACIÓN AMBIENTAL

ACTIVIDADES MEDIOAMBIENTALES

Las actividades en el medio ambiente están rodeadas por un **halo** especial. Todo lo que realizamos en el medio natural lo percibimos como más valioso y significativo.

Estas actividades nos ponen en **primer plano** los espacios que no son las ciudades o los núcleos urbanos, nos acercan a cómo es el resto del mundo. Son perfectas para la educación ambiental, la **sensibilización** y la **concienciación**, entre otras cosas:

- Crear una conciencia en los jóvenes, haciéndoles ver los problemas ambientales que existen y los perjuicios que provocan al medio.
- Promover su interés y participación en las actividades que beneficien al medio ambiente.
- Hacer que los jóvenes desarrollen un interés y curiosidad sobre el medio ambiente.
- Hacer que los jóvenes comprendan la importancia de proteger al planeta.

LA ACAMPADA

Es la **actividad estrella** dentro de las actividades medioambientales. Se puede acampar en lugares dedicados para esta actividad como, por ejemplo, los **campings**. Para disfrutar de ella en otros entornos deberemos tener en cuenta los siguientes aspectos legales:

- **Decreto 7/93 de acampadas juveniles**
  - La acampada libre está prohibida en toda la Comunidad de Madrid (Existe una excepción para grupos juveniles organizados).
  - Deberá acompañar a los participantes en las acampadas un monitor por cada diez personas o fracción igual o superior a cinco.
  - El 50 por 100 de los monitores, sin contar al responsable, habrán de estar en posesión del título de Monitor de Tiempo Libre.

VIVAC

PERNOCTA SIN TIENDA DE CAMPAÑA NI DOBLES TECHOS

- **PORN (Plan de Ordenación de Recursos Naturales)**
  - "…salvo en las Zonas de Reserva y Asentamientos Tradicionales, se autoriza con carácter general la pernocta "al raso", es decir, **vivac**.
- **PRUG: Plan Rector de Uso y Gestión**
  - Debe de estar asociada a la práctica del montañismo.
  - Grupos menores de 11 personas.
  - Se debe garantizar la conservación del medio natural.
  - Debe tener lugar a más de 50m de charcas y lagunas.
  - No se podrá permanecer más de una noche en la misma zona.
  - No se permite la acumulación de piedras a modo de parapeto ni la apertura de zanjas de drenaje.

TRUCOS

PARA CUANDO NO CONSEGUIMOS REALIZAR LOS TRÁMITES PERTINENTES EN TIEMPO O FORMA

- **Acuerdos con propiedades privadas**
  - Particulares (fincas, patios, patatales, etc.)
  - Negocios (albergues, hoteles, campings, etc.)
- **Refugios de la Comunidad de Madrid**
  - Con guarda.
  - Sin guarda.
  - Previa reserva.

Estos espacios cumplen, o deberían de cumplir la normativa y en cualquier caso, es su responsabilidad.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

- **Construir una charca**
  - Dar oportunidad para observar la naturaleza.
  - Sensibilizar sobre la fragilidad de los ecosistemas.
  - **Para ello:**
    - Cavaremos una fosa.
    - Llenaremos la fosa con agua.
    - Pondremos unas plantas acuáticas.
    - Observar y apuntar los animales que acuden a la charca.
- **Realizar un herbolario**
  - Fomentar la búsqueda activa en el entorno natural.
  - Aprender diferentes tipos de vegetaciones.
  - **Para ello:**
    - Daremos una clase previa explicando la vegetación de la zona.
    - Investigaremos por grupos la zona en busca de variedades de plantas y árboles.
    - Recogeremos una hoja de cada especie siempre del suelo.
    - Pondremos las hojas en un cuaderno junto con un dibujo del árbol o planta en cuestión, su nombre y una breve descripción.

1.2
FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES EN EL TIEMPO LIBRE CONECTADAS CON LA ESCUELA

Son varios los momentos en que actividad de tiempo libre y escuela se entrelazan, por ejemplo:

- Ruta de transporte escolar.
- Programas de animación en comedor y patio.
- “Los primeros del cole”/”los últimos del cole”.
- Ludotecas.
- Programas compensatorios y de apoyo educativo.
- Campamentos urbanos en centros educativos.
- Dinamización de bibliotecas y otros espacios escolares.
- Viajes de fin de curso.
- Granjas escuela.
- Olimpiadas escolares.
- …

¿QUÉ ES UNA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR?

Oferta educativa complementaria a la escolar que se realiza en un horario diferente a esta: actividades que no forman parte de los planes de estudio y se realizan fuera del horario lectivo.

Tienen como fin complementar la formación integral del alumnado.

El fondo de las actividades extraescolares es favorecer la socialización de las y los menores, acostumbrarles a nuevas rutinas y ampliar su campo de conocimientos en diversas disciplinas.

Son voluntarias para el alumnado y el profesorado.

TIPOS DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Deportivas: enfocadas a la práctica del deporte o el desarrollo de la psicomotricidad. Fútbol, voleibol, patines, artes marciales, yoga…

Creativas: en este tipo de actividades extraescolares, los niños/as aprenderán a enfocar y desarrollar su creatividad en ejercicios como: música, cine y cortos, arte, magia, huerto, cocina creativa…

Refuerzo académico: en esta categoría, las extraescolares se convierten en una forma de apoyar y consolidar el aprendizaje lectivo que se realiza en el colegio o instituto. El objetivo es trabajar un hábito de estudio, y aprovechar para practicar conocimientos y resolver dudas.

De idiomas: con unas características más lúdicas y flexibles que las del aula.

Tecnológicas: la práctica de actividades tecnológicas es una de las últimas novedades en las actividades extraescolares. Robótica, taller de experimentos …

Otras.

PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

- **Requiere planificación, organización y coordinación (no se improvisa).**
- **Pueden organizarlas las Administraciones Públicas (Consejería de Educación, Ayuntamientos, Asociaciones de Familias y otras organizaciones).**
- **Pueden ser gratuitas, por estar subvencionadas o pagadas por el alumnado.**
- **Su realización la aprueba el Consejo Escolar del Centro y deben incluirse en la Programación General Anual.**

PROYECTO DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Antes de ponerse en marcha, debe elaborarse un “Proyecto”.

El proyecto debe recoger todos los aspectos de la actividad o actividades a realizar:

1. **Objetivos:** ¿qué quiero conseguir con la actividad?
2. **Temporalización:** ¿qué horario?
3. **Recursos e infraestructura:** ¿con qué materiales y espacios?
4. **Monitores/as:** ¿quiénes van a trabajar?
5. **Alumnado:** ¿a qué menores se dirija?
6. **Coordinación:** ¿quién se responsabiliza de la organización?

1. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Aunque se organizan fuera del horario escolar y son voluntarias, sus objetivos deben ser educativos, no sólo lúdicos ni de conciliación familiar. Ejemplo de objetivo: **“Establecer vínculos afectivos sanos entre las niñas y los niños”**.

Otras claves fundamentales:

- Respeto a personalidad e intereses del niño y de la niña.
- Libertad, autonomía y dinamismo.
- Visión educativa individual y social.
- Aprendizaje fuera del aula.
- Disciplina personal libremente aceptada.
- Cooperación y afecto.
- Coeducación.

2. TEMPORALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Debemos indicar el horario en que se realizará la actividad y su frecuencia, adaptándola a las características de las niñas y los niños.

3. RECURSOS E INFRAESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

El proyecto debe reflejar el lugar y la infraestructura necesaria para la realización de la actividad.

La infraestructura puede ser la propia del centro educativo u otra.

4. MONITORES/AS DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

El proyecto debe recoger los siguientes aspectos relativos a monitores/as:

- Cualificación: Los monitores y monitoras deben tener cualificación específica en la materia que imparten.
- Relación laboral:
  - Los monitores y monitoras deben estar dados de alta como autónomos o, en todo caso, pertenecer a una empresa de servicios que será la responsable del servicio.
  - Las y los monitores deberán cumplir con todas las condiciones legales exigidas por Ley.
  - Si las y los monitores son voluntarios/as (por ejemplo, scouts), deberá existir una organización /institución que se haga responsable a nivel legal de dicha actividad.

5. ALUMNADO DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

El proyecto debe indicar el número de alumnos/as, sus edades y toda característica que sea relevante para el desarrollo de la actividad.

En ocasiones, podrán realizar actividades extraescolares alumnos y alumnas de otros centros educativos (eso lo decide el centro).

Se procurará que ningún/a alumno/a se quede fuera de una actividad por cuestiones económicas.

6. COORDINACIÓN DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

En el proyecto debe constar quién realizará la función de “coordinación”.

La relación con los/as voluntarios/as que imparten las actividades extraescolares suele estar organizada por la figura de un/a coordinador/a de actividades.

Monitores/as y coordinado/a deben estar en comunicación constante para asegurarse del correcto desarrollo de las actividades.

TAREA

- Imagina que eres voluntaria en actividades extraescolares de un centro educativo. En función de lo que indica el material, elabora un proyecto para tu actividad extraescolar, indicando cada uno de los 6 puntos que se explican.

  Puedes escoger el tipo de actividades que desees. También puedes fijarte en los ejemplos que aparecen en el programa de extraescolares adjunto.

1.3 FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE ACAMPADAS Y CAMPAMENTOS

UN POQUITO DE HISTORIA

- Fines del siglo XIX: “Colonias escolares de verano”
  - Real Orden de 26 de julio de 1892
  - Carácter **higienista y pedagógico**
  - Enfoque **caritativo**
- Época franquista:
  - Legislación acorde con los principios morales del Estado
  - **Disciplina y el adoctrinamiento**
- Constitución de 1978:
  - Comunidades Autónomas
  - **Educación e integridad física**
  - **Protección y conservación de los recursos naturales**
  - Seguridad y **responsabilidad** de asumir la **dinamización** de menores de 18 años

LOS CAMPAMENTOS

- Sociedades a pequeña escala pensadas para el recreo y la educación no formal
- Necesitadas (como las sociedades) de distintos ámbitos de actuación para que las cosas funcionen con normalidad

TIPOS DE CAMPAMENTO

- **Urbanos:**
  - De 8:00 a 16:00 horas
  - De lunes a viernes)
  - Acogidas, comida…
- **Externos:**
  - Con pernocta
  - Multiaventura, itinerantes, multideporte, náuticos, de fortuna, temáticos

NIÑOS Y NIÑAS DESEAN

- Vivir e imaginarse cosas diferentes: hacer cosas NUEVAS
- Hacer nuevas amigas y amigos
- Sentir que se les quiere y respeta
- No acordarse del colegio
- Jugar, reír, cantar, bailar y que les persigas todo el rato corriendo
- Vivir una aventura significativa en sus vidas
- Ser libres

LAS FAMILIAS

Los conflictos con las familias son evitables con un poco de prevención:

Seguridad
Control y orden
Cuidados
Que haya monitores mayores
Que se lo pasen bien pero que aprendan

Las cremas: que nadie se queme

Las ropas marcadas: que nada se pierda

El dinero: que nadie lo robe

Medicaciones: que sólo las administren profesionales autorizados/as

Los móviles: que su uso se organice

VOLUNTARIOS/AS

- No estás ahí para divertirte
- Es muy gratificante sentirse querido/a por niños y niñas, pero no a cualquier precio (“el peligro de el/la monitor/a guay”)
- Que no le pase nada malo a ningún niño o niña también es tu trabajo
- Que tus compañeros y compañeras de equipo sean ideales mola, pero si no es así hay que “superarlo”
- Saber improvisar es menos importante que saber programar
- Educamos, no solo entretenemos

ACTIVIDADES EN CAMPAMENTOS Y ACAMPADAS: CUESTIONES BÁSICAS

Es SU ocio y tiempo libre: AUTONOMIA Vs dirigismo

Con carácter lúdico y educativo

Con temática (ambientación) y secuencia lógica

Las normas claras y las actividades no excluyentes

FLÍPATE!

PLANING CAMPAMENTO COORDINADORES/AS T.L SAN CRIST DEL MAR (BENICARLO)

		LUNES 1	MARTES 2	MIÉRCOLES 3	JUEVES 4	VIERNES 5	SÁBADO 6	DOMINGO 7	LUNES 8
MAÑANA	10 - 13 h	Llegada	Juegos playa	Deportes grupales en la playa	Centro de interpretación	Grabación de Cortometrajes	Grabación Lipdub	VIAJE A COLUMBRETES	Vuelta
TARDE	16:30 – 20 h	Paseo pueblo Playa	16:30 - 18:30 h Grupos Reflexiva Reflexión acerca del futuro de la educación no formal. Conceptual Concepto-elemento a de salir 18:45 – 20:00 h Gran Grupo Reflexión acerca del futuro que nos gustaría. Guión Llpdub	16:30 -18:30 Creativa Idea Guión Finalización Guión 18:45-20:00 h Video-forum	Senderismo Sierra D´Irta	Exhibición de cortos Un disco Crear un tema musical	Actividades de dinámicas de grupo Evaluación conjunta		
NOCHE	22 – 23:00 h	Asamblea Normas de funcionamiento-tareas y responsabilidades	Noche de puro teatro	Actividades relacionadas con la temática de género	Concierto Plaza de Santa María Jazz	Sesión música Estudio de Grabación	Velada nocturna y Fiesta	Libre	

TALLERES Y MANUALIDADES

- Que se puedan realizar de manera autónoma
- Que no se autodestruyan en 15 segundos
- Que no sean “lo de siempre”
- Que cuenten con los recursos de la zona
- Que no malgasten materiales
- Mejor si se integran en algo más amplio

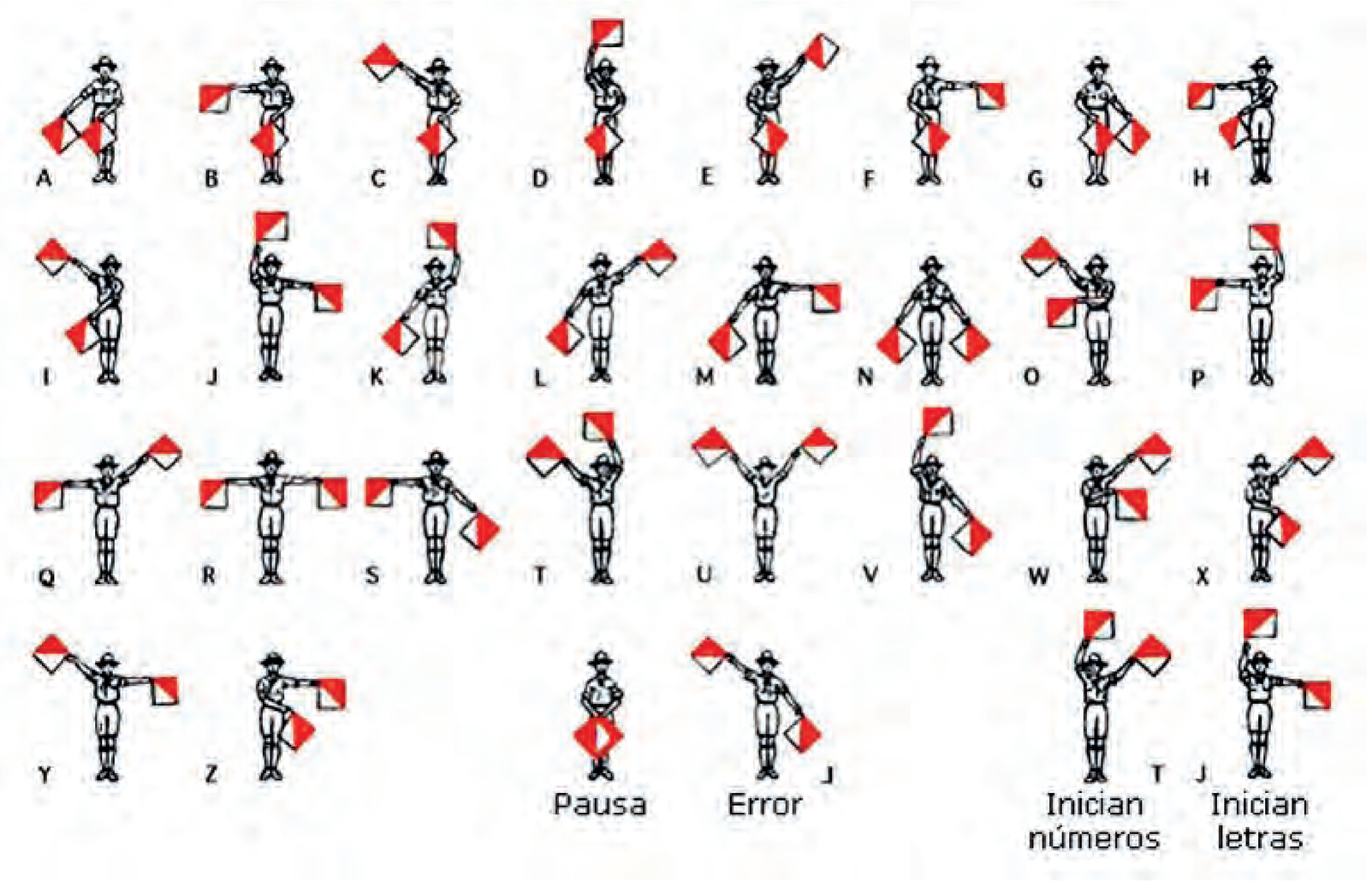
MARCHAS, OLIMPIADAS, JUEGOS DEPORTIVOS

- Venimos a disfrutar, no a ganar la medalla de oro
- Equilibrados (movimiento/tranquilidad; competitivos/cooperativos)
- Siempre inclusivos y que compensen cualidades (flexibilidad/fuerza)
- Distancias previamente medidas y adaptadas al grupo
- Bien abastecidos de agua, gorras y sombra
- La zona previamente rastreada para evitar lesiones (piedras, desniveles, etc.)

GYMKANNAS Y MACROJUEGOS

- Huye del estándar: cabeza en harina, monedita en el agua, dar vueltas sobre ti misma, etc.
- Tiempos de grupos bien medidos (no ver al otro grupo, mantener la incertidumbre)
- Distancias demasiado largas desmotivan
- Con una temática y un sentido en si mismo
- Equipo organizador bien distribuido
- Las pistas, morse, etc., pueden darle salero

A: ·—	B: —···	C: —·—·
D: —··	E: ·	F: ··—·
G: ——·	H: ····	I: ··
J: ·———	K: —·—	L: ·—··
M: ——	N: —·	O: ———
P: ·——·	Q: ——·—	R: ·—·
S: ···	T: —	U: ··—
V: ···—	W: ·——	X: —··—
Y: —·——	Z: ——··	


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
Pausa
Error
J
T
J
Inician números
Inician letras

VI SONO SEGNI NEL BOSCO
DIREZIONE DA EVITARE
PERICOLO
NON FERMARECI QUI
FERMATEVI
FATE SILENZIO
SPARPAGLIATEVI E NASCONDETEVI
CAMPO IN QUESTA DIREZIONE
TORNATE INDIETRO
GENTE POCO BUONA
LATRINA
VIA DA SEGUIRE
ASPETTATE QUI
SIAMO PARTITI
SIAMO TORNATI A CASA
OSTACOLO DA SUPERARE
SIAMO NASCOSTI QUI VICINO
MESSAGGIO NASCOSTO A 6 PASSI
CI SIAMO DIVISI
SEGUITE IL SENSO CONTRARIO
SIAMO SEGUITI
SIAMO PRECEDUTI
ACCELERATE
RALLENTATE
ACQUA NON POTABILE
ACQUA POTABILE
CANE CHE MORDE
FINE PISTA

LA NOCHE

- Cuidado con la banalización de ciertas formas de violencia
- Cuidado con las preparaciones interminables (la espera antes del miedo genera tensión)
- Nadie debe estar obligado a participar (pasajes del terror)
- Que tenga una historia, que no sea una progresión de sustos sin más
- Las linternas molan
- La noche es el espacio ideal para la intimidad y la risa: veladas

1.4
FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE EVENTOS CULTURALES

¿POR QUÉ ORGANIZAR UN EVENTO?

El rap es cercano a adolescentes y jóvenes, lo que permite organizar eventos educativos y/o de cierre de actividades en los que este sea el protagonista.

Desarrollar eventos educativos de rap nos permite que las y los jóvenes no sólo participen, sino que se impliquen:

- Actúen sobre el escenario
- Que participen activamente de la organización del evento
- Que sean el grupo promotor del evento

¿CUÁL SERÁ SU OBJETIVO?

- Es fundamental plantearnos para qué sirve el evento, su objetivo.
- Si no encontramos un objetivo, es mejor no hacerlo.
- Es aconsejable encontrar una temática para nuestro evento:
  - Causa social
  - Motivación solidaria
  - Iniciativa de transformación social
  - Etc.

LAS Y LOS ARTISTAS

- Cuida el **mensaje que transmiten** las y los artistas que suben al escenario, que sea coherente con tu leitmotiv.
- Tiene que haber una **presencia equitativa de mujeres y hombres.**
- Firma con ellas y ellos un **contrato legal.**
- Antes de redactar el contrato, estúdialo con atención: recuerda que **lo que se firme será vinculante tanto para las y los artistas como para ti.**
- **Cuida mucho las pruebas de sonido,** que todas y todos tengan 30 minutos para probar.

CONDICIONES DEL EVENTO

- **Programa con tiempo,** establece plazos con tu equipo y calendariza todo.
- **Invierte en un buen sonido,** es imprescindible para el éxito.
- **Cuida la imagen/diseño,** invierte en ella.
- **Programa bien la promoción,** a día de hoy es imprescindible para diferenciarte.
- Puede **ser o no gratuito,** pero ten en cuenta:
  - **A qué destinas la recaudación.**
  - Si es **accesible o no a la gente joven y/o con menos recursos.**
  - Si **necesitas financiación:**
    - Puede ser tanto **pública como privada.**
    - **Desarrolla un dosier** adecuado a lo que le interese el posible financiador.

La jornada de festival va a ser dura, todo el equipo tendrá que estar preparado: **escalona las tareas y trabaja en equipo.**

Cuando acabes, **evalúa.**

En función de la evaluación, **plantead o no una nueva edición.**

EJEMPLOS DE BUENA PRÁCTICAS

WEB INTERRAPCIÓN

WEB LANZAFEST

2.1 RESPONSABILIDAD LEGAL DEL/DE LA VOLUNTARIA

CAPACIDADES FUNCIONALES

- Conseguir un ambiente propicio donde sea posible desarrollar las iniciativas de los y las participantes.
- Crear un clima de confianza y apoyo entre individuos donde cada uno tenga su labor en el grupo en un ambiente solidario y no competitivo.
- Dar respuesta a los sentimientos y conductas sobre todo con su propio ejemplo.
- Resolver conflictos de forma constructiva y positiva.
- Saber explicar antes que imponer o dejar hacer.
- Saber organizar, estructurar y animar un grupo.
- Tener un grado de implicación personal muy alto.

CAPACIDADES PERSONALES

- Equilibrio emocional.
- Personalidad sin altibajos.
- Control de sus emociones.
- Radical en actos de relevancia.
- Madurez y estabilidad psíquica (no tener el mismo universo mental que los participantes).
- Ser comunicativo.
- Crítica y autocrítica.

CONOCIMIENTOS BÁSICOS

- Formación cultural suficiente.
- Educación para el desarrollo saludable, ambiental y en valores.
- Etapas de formación y evolución de un grupo.
- Características psicológicas de infancia y juventud. Técnicas y recursos de diferentes áreas (expresión y creatividad, aire libre, deporte, juegos, etc.).

CONOCIMIENTOS

- Conocer y colaborar con los y las participantes en los programas.
- Informar de las actividades y programas, darse a conocer.
- Educar, formar, enseñar.
- Incentivar.
- Divertir.
- Programar.
- Alcanzar acuerdos. mediar.
- Enseñarnos mutuamente y aprender.
- Trabajar en equipo.
- Conseguir información e informar.
- Analizar la realidad social.
- Recursos varios: centro de salud, protección civil, centros de juventud,…
- Medios de transporte: horarios, precios, rutas,…
- Tiendas y proveedores de venta: alimentación, taller, deporte,…

CUALIDADES DE BUEN VOLUNTARIO/A

EDUCADOR/A: en todo momento pretende con su ser y hacer que las personas sea mejor, más valiosa para sí misma y para la sociedad. Educa sacando de las personas sus valores, su riqueza, fomenta la autoestima, ayudando a madurar y estimular el desarrollo íntegro de la persona, atendiendo a todas sus dimensiones y capacidades: salud, higiene, amista, igualdad,…

PARTICIPANTE: es siempre parte activa del grupo, no un mero espectador,/a no un simple organizador/a.

MODERADOR/A: provoca el diálogo y lo dirige. Distribuye las intervenciones y la participación en las actividades. No desvía el tema ni deja que lo desvíen.

RELACIONADOR/A: establece relaciones abiertas en el grupo.

ENTRENADOR/A: desarrolla las facultades de todo miembro.

COMPROMETEDOR/A: aviva el fuego de cada uno/a, intentando que las reuniones no se apaguen y siga habiendo aportaciones.

EJEMPLO: pues no se puede educar a una persona en unas virtudes en las que no se cree y que no se practican.

ESTIMULADOR/A: intenta ser creativo/a; algo novedoso llama más la atención que la rutina. Siempre a punto para la improvisación, para poder salir a flote y sorprender.

FÁCIL, ¿NO?

NUESTRAS CLAVES

- **Auto-evalúate**, pero no te castigues (**equilibrio**)
- **Explota** tus cualidades y **minimiza** tus debilidades (**equipo**)
- Reparte **AMOR**
- Sé consciente y coherente: **Responsabilidad**

RESPONSABILIDAD

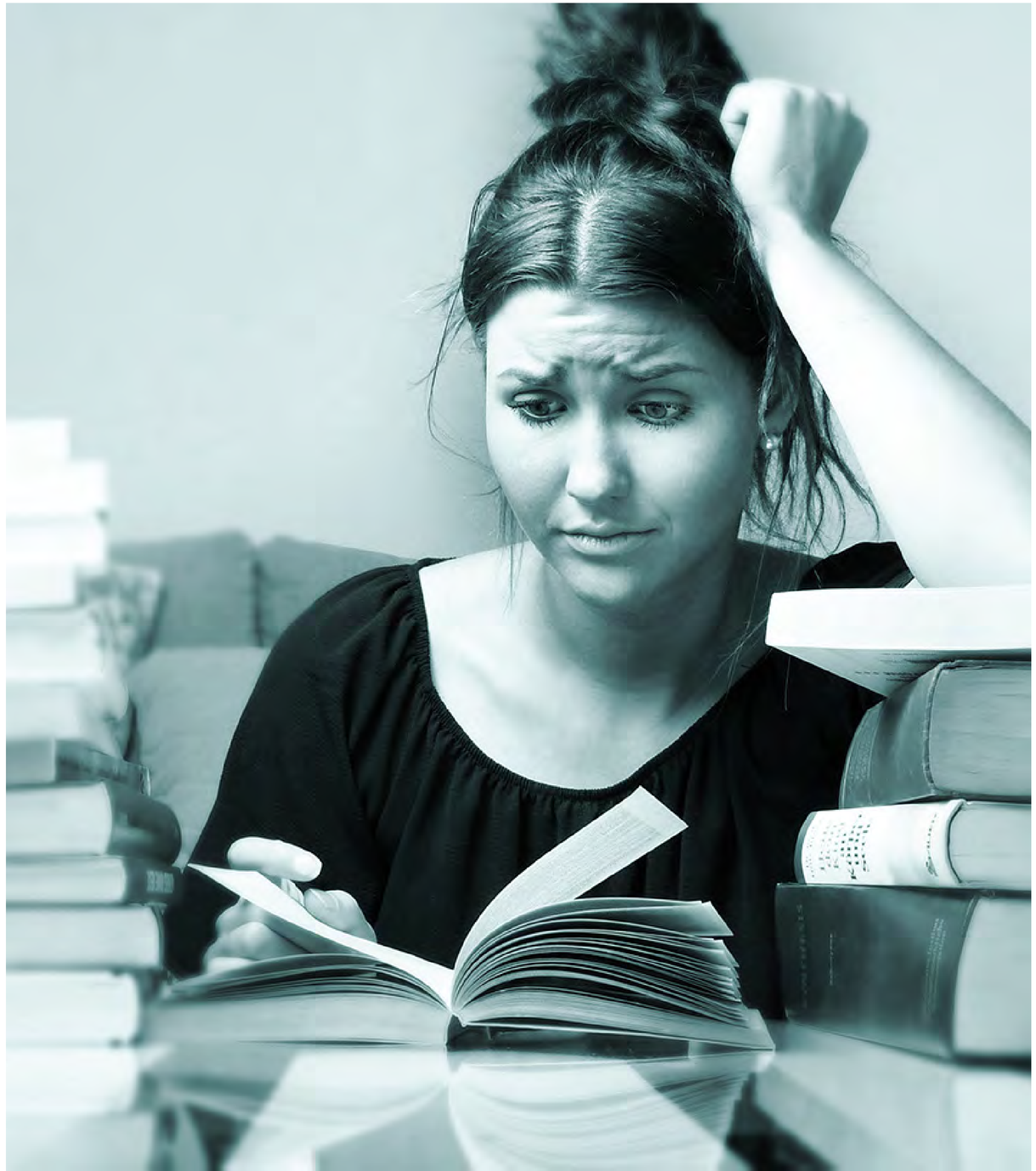
Real Academia Española:

1. **CUALIDAD**.

2. **DEUDA**, obligación de reparar y satisfacer, por sí o por otra persona, a consecuencia de un delito, de una culpa o de otra causa legal.

3. Cargo u **OBLIGACIÓN MORAL** que resulta para alguien del posible yerro en cosa o asunto determinado.

4. Capacidad existente en todo sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las **CONSECUENCIAS** de un hecho realizado libremente.



TIPOS DE RESPONSABILIDAD

- **MORAL/DEONTOLÓGICA**
  - Con el/la participante, su familia y con la entidad
- **LEGAL**
  - Civil
  - Penal
- **ADMINISTRATIVA**
  - Cubierta por los seguros

RESPONSABILIDAD MORAL O DEONTOLÓGICA

- **Intencionalidad educativa** (proyecto pedagógico)
- **Actividades idóneas** (gratificantes, libremente elegidas, autónomamente realizadas y con una motivación que justifica su práctica en sí misma)
- **Metodología y personal adecuados a los fines**

RESPONSABILIDAD ADMINISTRATIVA

- **Cumplimiento de la normativa vigente**:
  - Titulaciones del personal adecuadas (ratios)
    Certificados de delitos de naturaleza sexual
  - https://sede.mjusticia.gob.es/cs/Satellite/Sede/es/tramites/certificado-registro-central
  - Autorizaciones de menores
  - Declaración responsable de participantes mayores de edad
  - Ley de Protección de Datos/Derechos de Imagen
  - Hacienda y Seguridad Social (en caso de contrato)
  - Seguros (de responsabilidad civil, especiales, accidentes y a todo riesgo)
  - …
- Su incumplimiento puede acarrear un **aviso** o **sanción** por parte del órgano regulador competente

RESPONSABILIDAD LEGAL

Prima siempre el interés superior del menor sobre cualquier otro interés legítimo

- **CIVIL**:
  - Derivada de daños y perjuicios causados por **ACTUACIONES** de profesionales y personal voluntario o en prácticas en el ámbito de su actividad
  - Pena económica
  - Tanto las personas físicas como las jurídicas (**responsabilidad civil subsidiaria**) pueden ser responsables civilmente

- **PENAL**:
  - Delitos tipificados en el Código Penal
  - Pena de cárcel/económica
  - Siempre que hay responsabilidad penal hay responsabilidad civil (no a la inversa)

	RESPONSABILIDAD CIVIL	RESPONSABILIDAD PENAL
Carácter	Personalidad subsidaria	Personal
Tipos de reparación	Económica	Económica Privación de libertad
Cubierta por seguro	Sí	No

RESPONSABILIDAD LEGAL: HECHOS CAUSANTES DE DAÑOS Y PERJUICIOS

- **Hechos dolosos**:
  Causar un daño intencionadamente

- **Hechos culposos**:
  Acción imprudente que produce un daño, aunque no se tenga intención de hacerlo:

  - **Negligencia o culpa**: no prever un resultado nocivo debiendo y pudiendo hacerlo o no tomando las medidas necesarias para evitar el daño
  - **Imprudencia o culpa grave**: obrar con inexcusable irreflexión

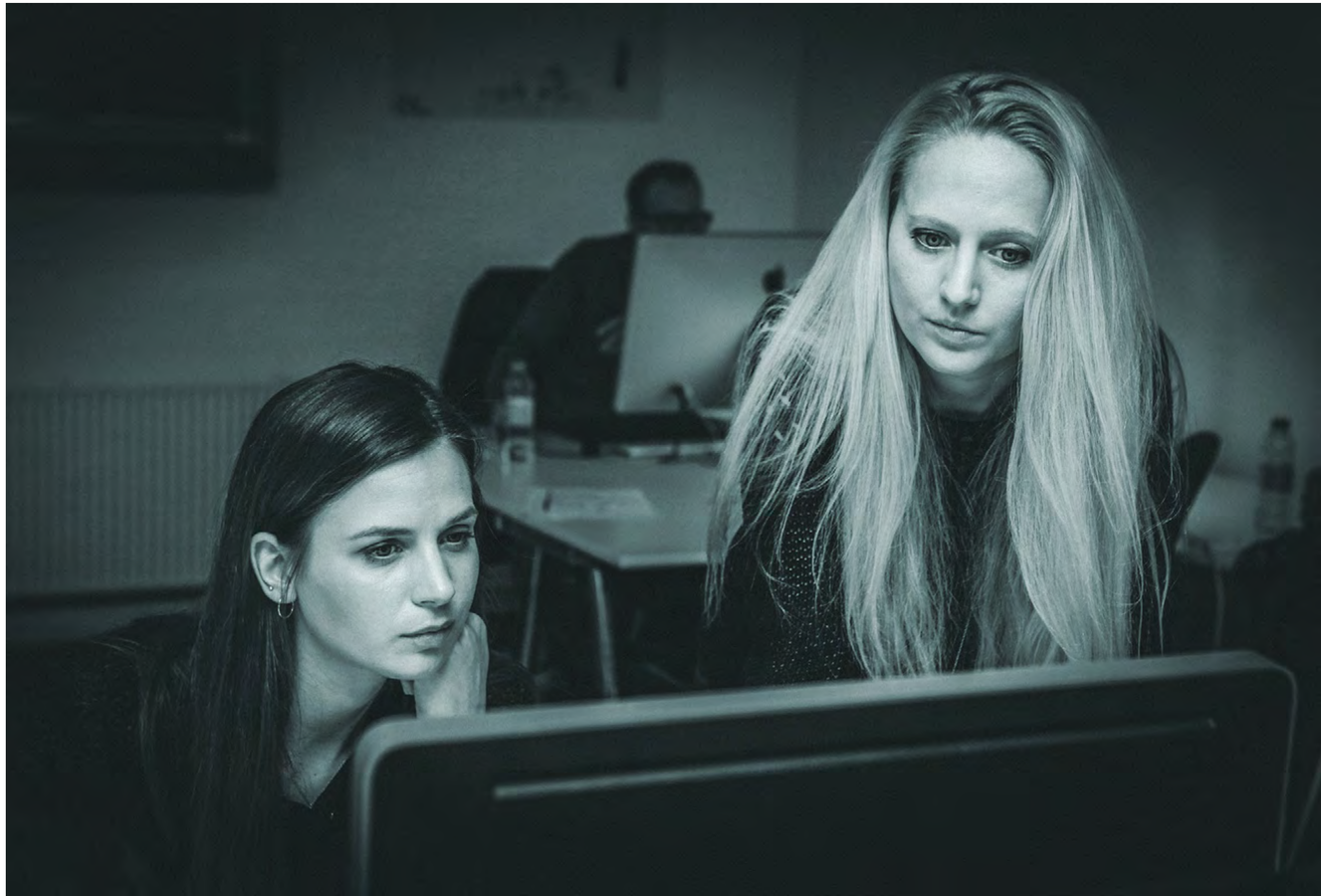
- **Hechos irresponsables**:
  Acción accidental que provoca un daño
  No hay responsabilidad penal, pero sí civil

HECHOS CAUSANTES DE DAÑOS Y PERJUICIOS

- Cuando intervienen varias personas y se crea una **relación causal única** responden de forma solidaria, siempre que no sea posible individualizar los respectivos comportamientos ni establecer las distintas responsabilidades
- La responsabilidad solidaria genera la posibilidad de que la persona perjudicada pueda dirigirse contra cualquier profesional, como responsable por entero de la obligación de reparar en su integridad el daño causado
- El nexo causal se interrumpe por:
  - Fuerza mayor
  - Caso fortuito
  - Culpa exclusiva del perjudicadx (con menores muy subjetivo)

¿QUÉ HA PASADO AQUÍ EN TÉRMINOS DE RESPONSABILIDAD?

1. Abogada/o
2. Familia
3. Menor
4. Monitora
5. Empresa



2.2 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA LABOR VOLUNTARIA

NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las **Nuevas Tecnologías** o Las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** (TIC o NTIC) agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

Vivimos en una sociedad digital donde los hábitos y estilos de vida se han visto transformados debido al desarrollo de Internet y las nuevas tecnologías. El ocio tampoco se ha resistido a la influencia de la tecnología y la esfera virtual, dando pie a la generación de nuevos ocios virtuales entre los que destaca el uso de las **redes sociales**.

VENTAJAS

- Más información distribuida.
- Otra forma de Ocio y Tiempo Libre.
- Nuevas aficiones, gustos, intereses, etc.
- Nuevas formas de comunicarse, de jugar, de aprender, de buscar información…

DESVENTAJAS

- Descontrol de la información.
- Falta de concentración en las actividades.
- Ineficacia en el desempeño.
- Conflictos de integración social.
- Conductas agresivas, violentas.
- Anomia social.
- Sedentarismo.

REDES SOCIALES

Cuando hablamos de red social, lo primero que se nos viene a la mente es **Facebook**, **Twitter**, **Instagram**, **TikTok**, **YouTube**,... Pero la idea es mucho más antigua, en la sociología, por ejemplo, el concepto de red social se utiliza para analizar interacciones entre individuos, grupos, organizaciones o hasta sociedades enteras desde el final del siglo XIX.

Nadie se imaginaba que las redes sociales tendrían un impacto tan grande como lo poseen hoy.
Pero el deseo de conectarse con otras personas desde cualquier lugar del mundo ha hecho que las personas y las entidades estén cada vez más inmersas en las redes sociales.

TIEMPO DEDICADO

En la actualidad, algunos estudios sugieren que los niños/as y adolescentes dedican más de **seis horas diarias** a actividades de ocio sedentarias como mirar la televisión, navegar por internet, chatear y stalkear en redes sociales, jugar o hablar por el móvil, etc.

Estamos en la era de las comunicaciones y es muy beneficioso que estén conectados con ese mundo. Pero si a esas horas le sumamos las que pasan en la escuela y las que dedican a hacer las tareas escolares en el hogar, el resultado es un **exceso de actividad sedentaria**, en una etapa crítica del desarrollo integral.

¿ENTONCES?

¿Quiere decir esto que están reñidas las actividades de ocio y tiempo libre con las nuevas tecnologías? Antes de utilizar o descartar una determinada herramienta debemos plantearnos cuáles son los **objetivos** de la actividad que vamos a realizar y cómo esta herramienta nos ayuda a lograrlos. Otro factor importante a la hora de decantarse o no por el uso de las nuevas tecnologías es el de la **motivación** y la **captación de la atención**. Sin duda las **TICs** suelen ejercer un papel motivador entre los niños/as y adolescentes.

EQUILIBRIO TECNOLÓGICO

Las nuevas tecnologías son una realidad absoluta en el ocio informal que llevan a cabo las nuevas generaciones. Junto a las clásicas bicis y balones, al pasear por un parque, podemos observar grupos que juegan en sus consolas portátiles, se intercambian imágenes y vídeos, navegan con su móvil, etc.

Pese a este hecho evidente, no podemos considerar a la tecnología como algo nocivo. Las nuevas herramientas tecnológicas deben ser un instrumento útil al servicio del niño/a. Es importante conocer lo que las nuevas tecnologías pueden aportar a las niñas y niños y no verlas como una influencia negativa o una pérdida de tiempo.

Por ello debemos lograr un equilibrio entre las opciones más tradicionales del ocio y tiempo libre, y la evolución social que las Nuevas Tecnologías implican.

AMPLIAS POSIBILIDADES

Las redes sociales nos ofrecen un sinfín de posibilidades para trabajar con grupos de niños/as y adolescentes. Son una manera perfecta para conectar con ellas y ellos fuera del ámbito formal, conocer sus gustos, aficiones, miedos, deseos,... cómo se relacionan con el mundo así como el entorno que les atrae y dónde se sienten más comodos y cómodas.

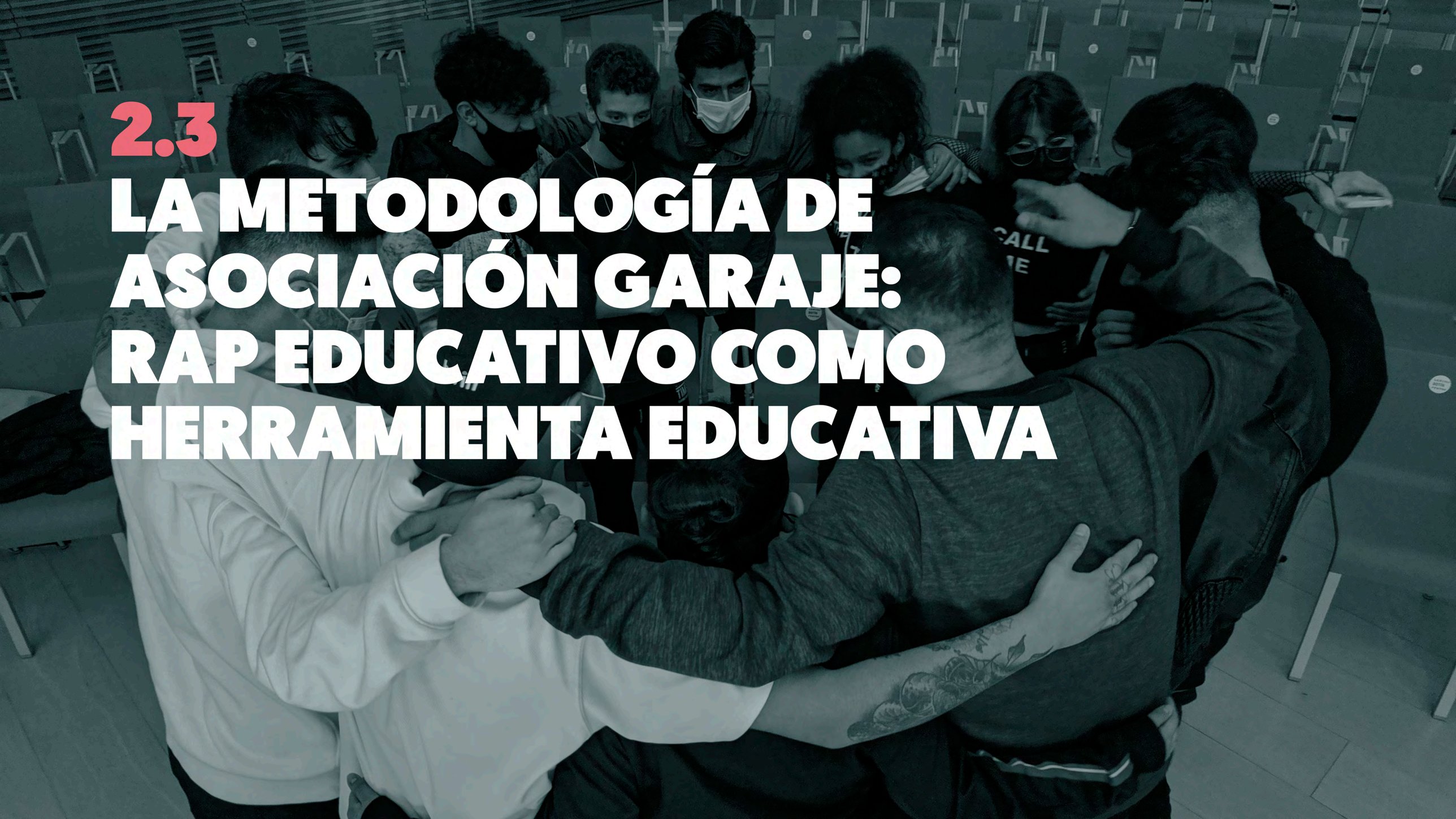
Hay que buscar la forma de convertir el ocio y tiempo libre en un instrumento para el enriquecimiento y desarrollo personal, y podemos aprovechar la inmediatez y flexibilidad de las nuevas tecnologías para beneficiarnos de ellas a la hora de cumplir nuestro objetivos.

CASOS PRÁCTICOS

- **INSTAGRAM: "Rueda viva de presentaficiones"**
  Organiza un directo con el grupo donde cada participante se irá uniendo para compartir su afición, deporte, disciplina artística, etc. Una de las ventanas mostrará una imagen con el nombre de la persona que le toque y el título de lo que haya elegido enseñar (en forma de dibujo/diseño realizado por ellos o ellas), la otra ventana será donde aparezca el niño/a o adolescente haciendo una demostración en vivo.

- **TIKTOK: "Sincronicanción"**
  Busca una canción con **valores educativos** que esté disponible en la plataforma. Prepara unos pasos sencillos entre todo el grupo, cada **movimiento/gesto** debe representar a una de las personas, importante que aparezcan todas en el baile. Por último, pensad un **hashtag** divertido y que cada una/o suba los pasos a su perfil.

- **YOUTUBE: "TVRIALES"**
  Haz una lluvia de ideas entre el grupo, cada uno/a elige de esa lista el concepto que más le guste. Se informa sobre ello y prepara un guión en formato tutorial educativo. Posteriormente lo grabáis y editáis. Finalmente creáis un canal en **YouTube** con el nombre que hayáis puesto en común y empezáis a subir y compartir vuestros tutoriales.



2.3 LA METODOLOGÍA DE ASOCIACIÓN GARAJE: RAP EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

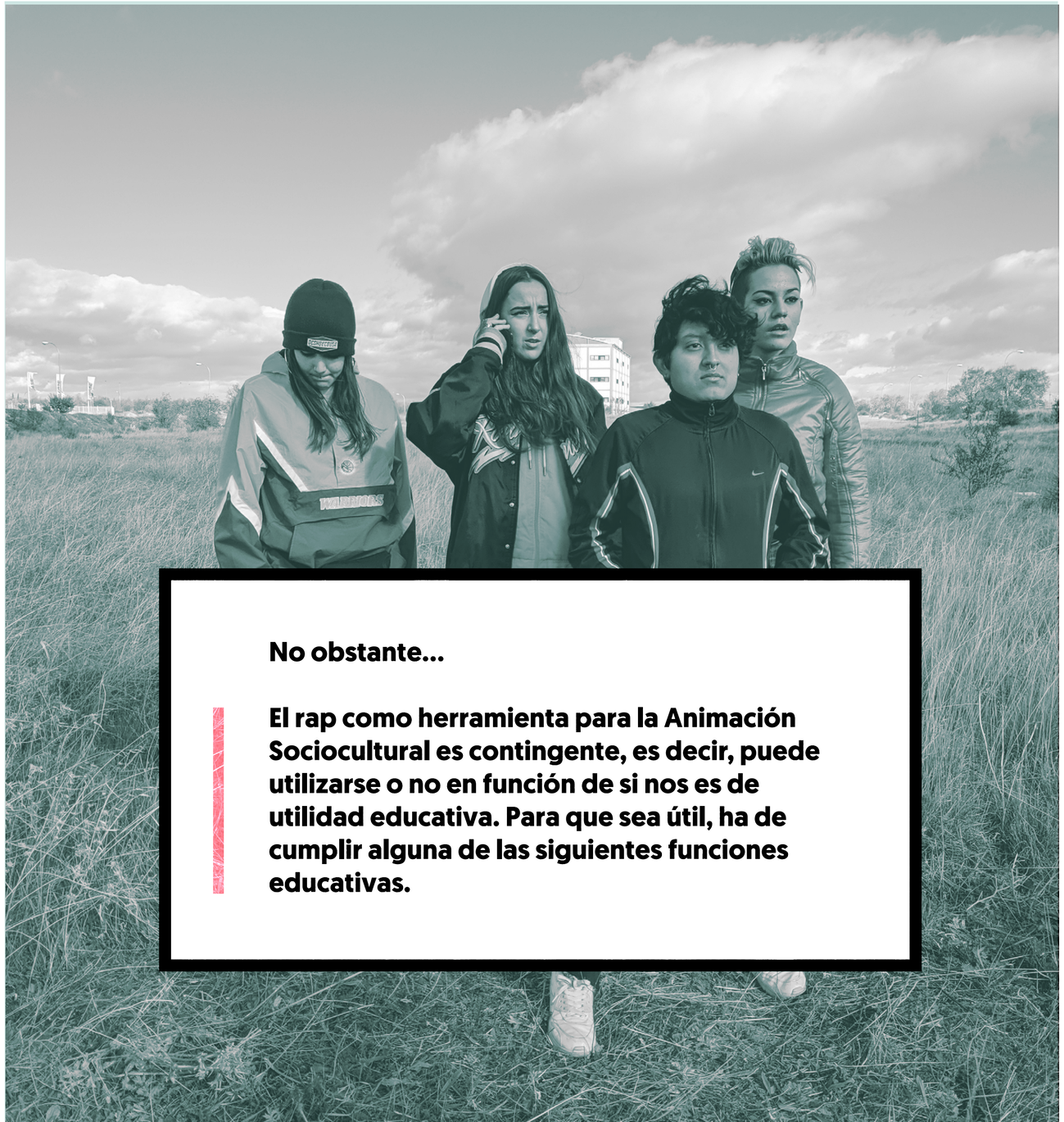
CONTENIDOS

- Análisis metodológico del rap como herramienta de la animación sociocultural:
    - Ventajas y oportunidades.
    - Hándicaps.
    - Ejercicios de implementación y buenas prácticas.
- Juegos y dinámicas de grupo basados en el rap.

¿POR QUÉ EL RAP HOY ES IMPORTANTE PARA LA JUVENTUD?

Nace en un momento histórico de máxima trascendencia, ya que la tecnología ha supuesto el mayor cambio de **PARADIGMA CULTURAL** de la Historia:

- Accesibilidad universal al consumo musical.
- Jóvenes productores/as de su propia cultura popular.
- Artistas facilitadores de cambio comunitario y global.
- La realidad juvenil: ruptura u oportunidad.



No obstante...

El rap como herramienta para la Animación Sociocultural es contingente, es decir, puede utilizarse o no en función de si nos es de utilidad educativa. Para que sea útil, ha de cumplir alguna de las siguientes funciones educativas.

FUNCIONES EDUCATIVAS

1. Motivadora
2. Didáctica
3. Expresivo/emocional
4. Lúdica
5. Evaluativa
6. Social/transformadora

FUNCIONES EDUCATIVAS
1. MOTIVADORA

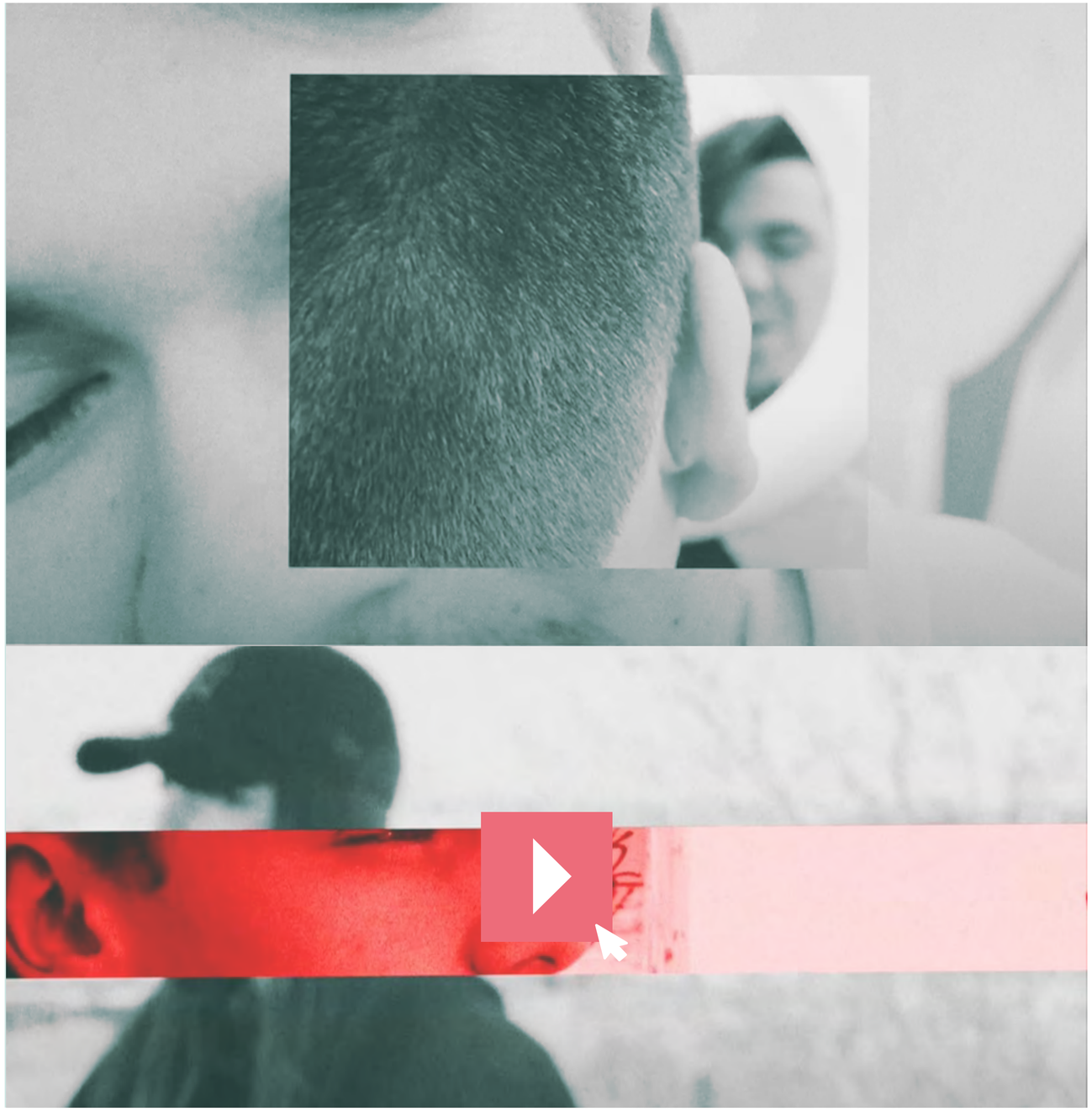
- Accesible y de progresión rápida (premia la participación).
- Activa procesos estimulantes.
- Eleva la autoestima.

VÍDEO JUANSHOT

FUNCIONES EDUCATIVAS
2. DIDÁCTICA

- Amplía la riqueza semántica y mejora fluidez verbal.
- Fomenta el análisis y la reflexión crítica sobre la realidad.
- Desarrolla la creatividad.
- Genera aprendizaje significativo.
- Acerca universos lejanos.

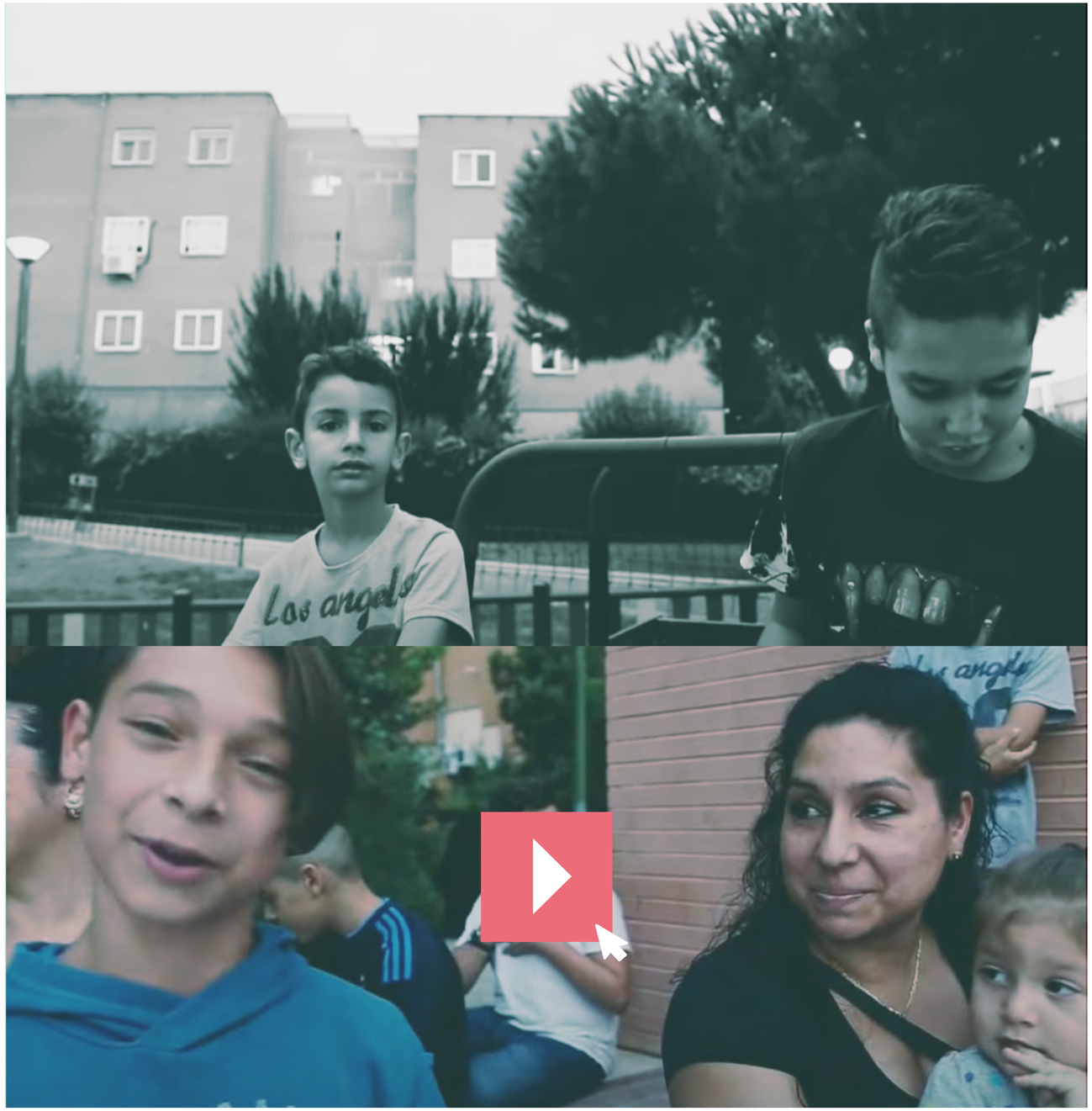
VÍDEO CONSUME CONSCIENTE



FUNCIONES EDUCATIVAS
3. EXPRESIVO/ EMOCIONAL

- Facilita procesos de expresión (emplea un lenguaje cercano la juventud).
- Estimula la reflexión sobre uno/a mismo.
- Potencia relaciones con otras personas (genera vínculos afectivos).
- Permite expresar sentimientos de manera desinhibida.

VÍDEO
MADRES



FUNCIONES EDUCATIVAS
4. LÚDICA

- **Derecho al placer y a la diversión en la sociedad del esfuerzo.**

VÍDEO PRESENTE Y FUTURO

FUNCIONES EDUCATIVAS
5. EVALUATIVA

- Muestra conocimientos y habilidades alcanzadas por participantes, profesionales, etc.
- Resume y recoge procesos.
- Promociona y difunde.

VÍDEO EN LAS LATAS

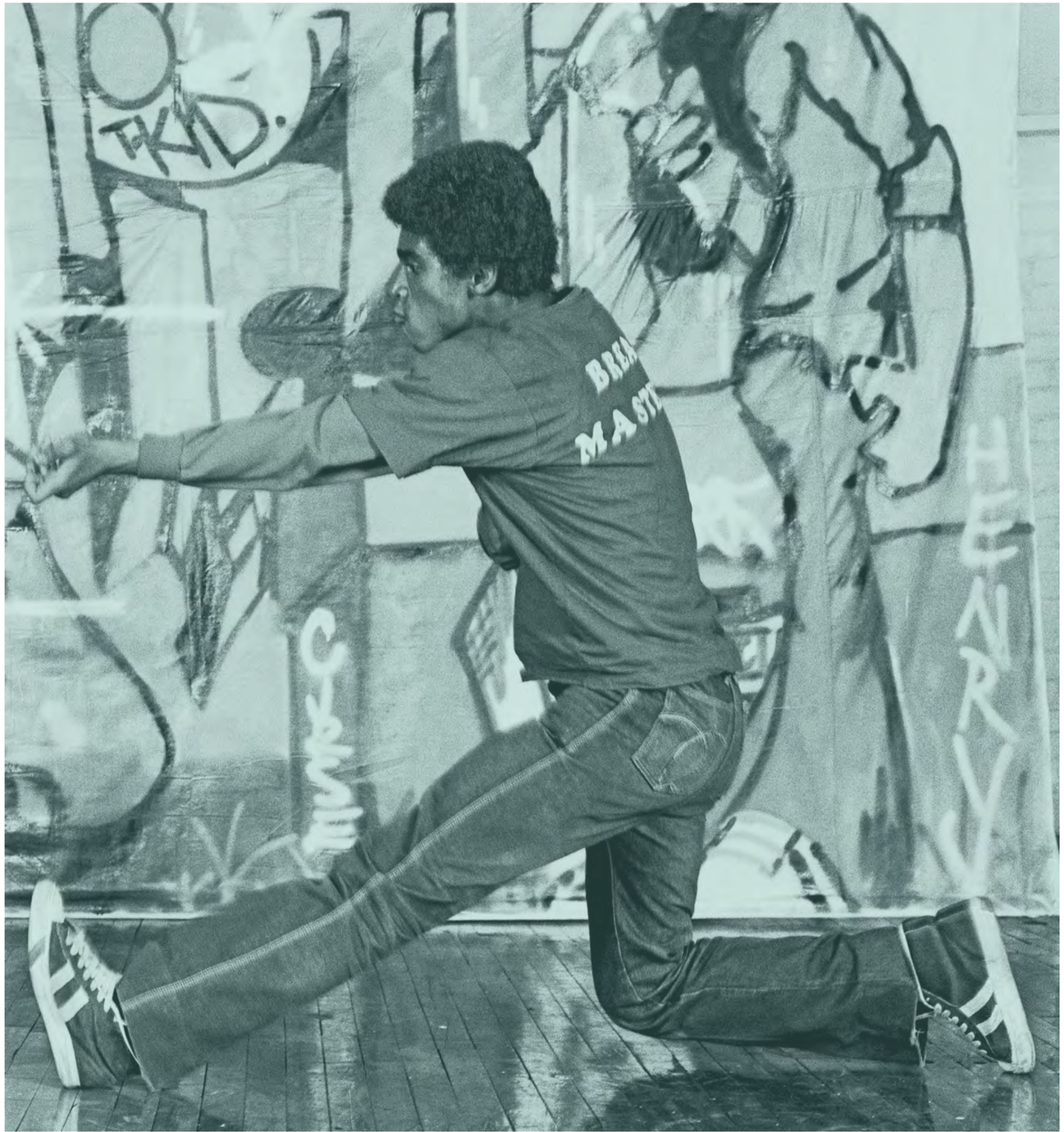
FUNCIONES EDUCATIVAS
6. SOCIAL/ TRANSFORMADORA

- Visibiliza colectivos y realidades silenciadas o estigmatizadas.
- Denuncia injusticias.
- Rompe la concepción bancaria de la educación.
- Genera cultura popular.

VÍDEO NO SABEN

HÁNDICAPS Y AFRONTRAMIENTO

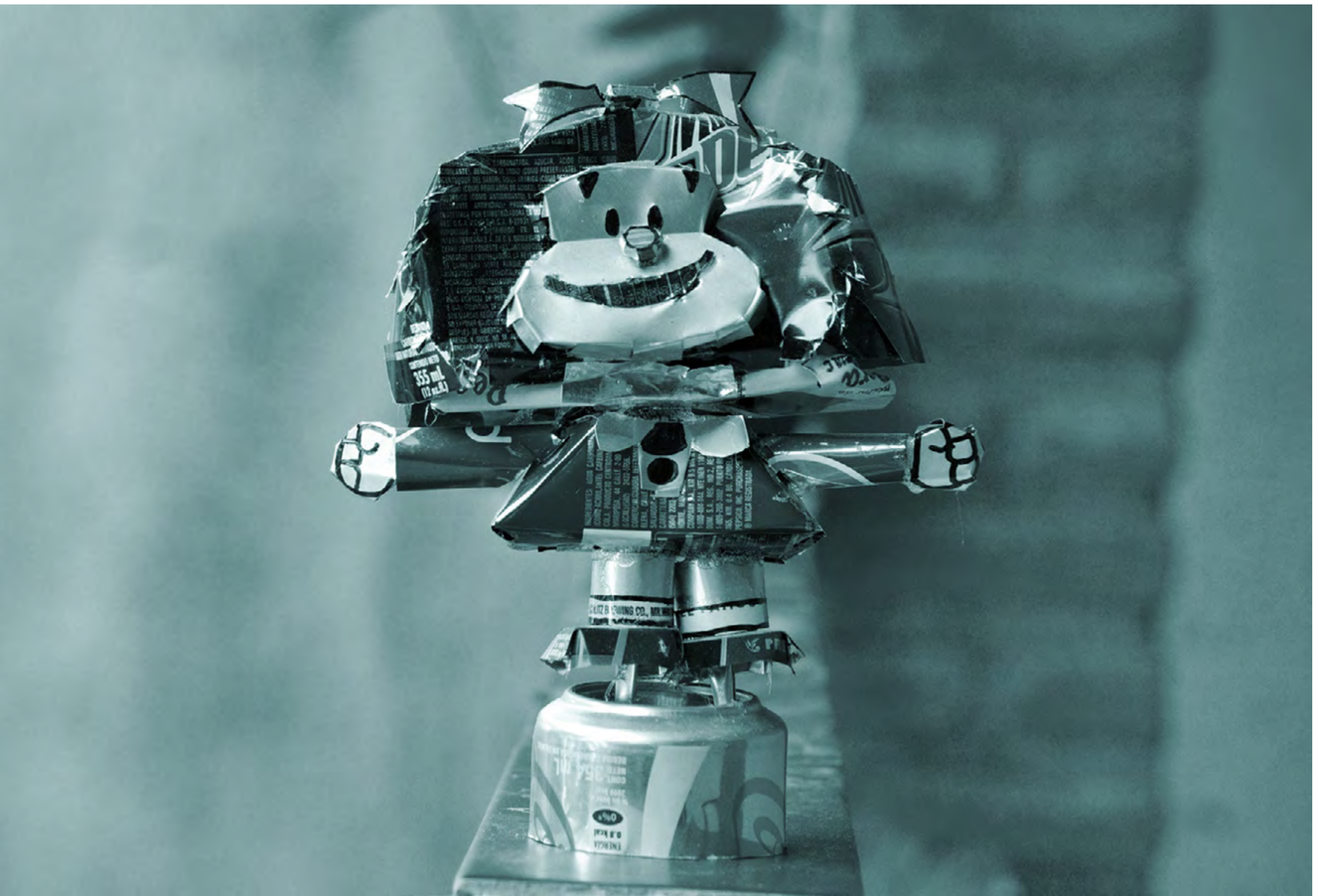
- “Soy el puto amo” vs Ajuste de expectativas personales y familiares.
- “Soy el más malo” vs Desarrollo del espíritu crítico.
- “Pose machirula” vs Fomento del acceso de las mujeres (próximo módulo).



3.1
INFANCIA Y ADOLESCENCIA

¿QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA INFANCIA?

INFANCIA



IN-FALE = “NO-HABLA”

¿Qué implicaciones culturales, políticas y educativas tiene esta concepción de la infancia?

PARADIGMAS DE LA INFANCIA

Condena
Idealización
Representación cultural

PARADIGMA DE LA CONDENA

- Edad Media
- Pecado original
- Visión negativa
- Castigo y control

PARADIGMA DE LA IDEALIZACIÓN

Ilustración
Rousseau: El contrato social, 1762
Visión idealizada
Protección y aislamiento

PARADIGMA DE LA REPRESENTACIÓN CULTURAL

- 1959: Declaración Universal de los Derechos del Niño y del Adolescente de la ONU
- Vygotsky
  - La infancia como construcción social y colectiva
  - Construcción del conocimiento en un determinado contexto social
  - Conocimiento experiencial desde capacidades innatas de percepción, atención y memoria
  - Relativismo
- Piaget: Etapas del desarrollo

ETAPA SENSORIO-MOTORA 0 a 2 años

El niño se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción. Se establecen los primeros esquemas mentales.

Estimulación

Favorecer el aprendizaje por ensayo y error. Juegos de esconder objetos.

ETAPA DEL PENSAMIENTO PRE-OPERACIONAL 2 a 7 años

Aparece la función simbólica.: Imágenes y palabras.

El pensamiento va más allá de lo inmediato, pero carece de estructura lógica.

Egocentrismo.

No comprenden que ciertas características de los objetos permanecen invariables, no cambian, cuando modifican su apariencia externa.

Estimulación

Tratar de adaptarse al pensamiento del niño y permitir la experimentación.

Empleo de símbolos en los juegos.

ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

7 a 12 años

- El pensamiento se vuelve lógico, reversible, flexible y mucho más complejo.
- En esta etapa comprenden que los objetos conservan ciertas características.
- Capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- Pueden organizar objetos en jerarquías de clases.
- Agruparlos según similitudes o diferencias.

Estimulación

Ayudar a identificar y plantear interrogantes.
Dar oportunidades para que razone todo lo posible, sobre hechos concretos.

ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES

12 años en adelante

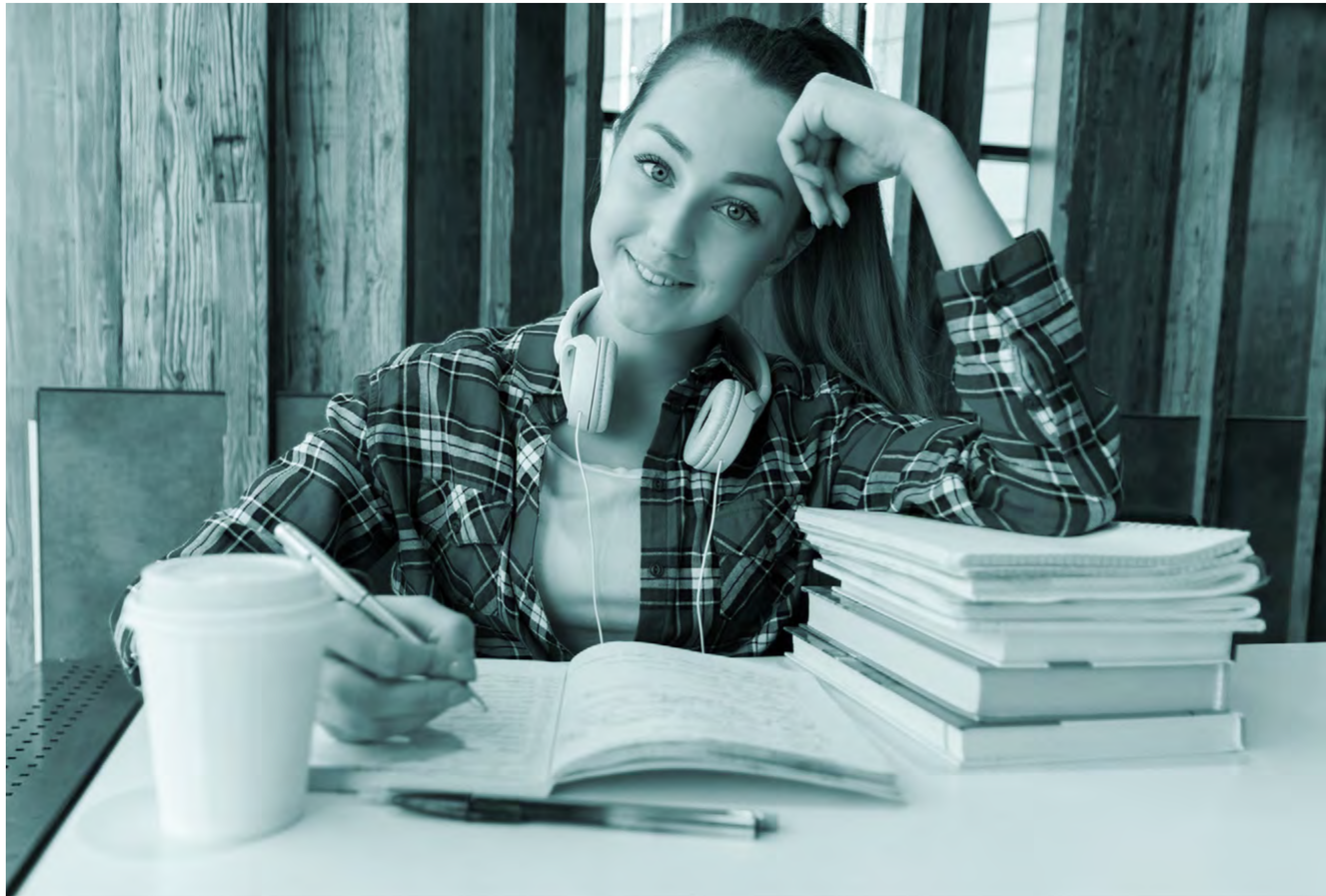
Desarrollo de una visión más abstracta del mundo y utilización de la lógica formal.

Desarrollo de una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Estimulación

Emplear hechos cotidianos y preguntar las causas.
Debates.
Análisis de problemas éticos. Pasaje de lo concreto a lo abstracto.
Elaboración de hipótesis y deducciones.



¿CUÁNDO SE ABANDONA LA INFANCIA?

ADOLESCENCIA I

- Entre los 10 años (niñas/pubertad) y 19 años (OMS)
- Dentro del periodo de juventud
- De transición

ADOLESCENCIA II

Deriva del griego adolecere (“que está creciendo”)

De nuevo estudio:

- 1904: El psicólogo y educador estadounidense
- F.Stanley Hall, lo usa por primera vez
- No se estudia hasta 1945

Con implicaciones culturales y políticas

ADOLESCENCIA III

14 años	Edad penal Perfil propio en redes sociales Consentimiento tratamiento de datos
16 años	Consentimiento sexual Matrimonio Edad laboral Obligatoriedad de escolarización Ley Autonomía del Paciente (202) Participación en encierros (CAM)
18 años	Consumo tabaco y alcohol Interrupción del embarazo

¿CÓMO FUE MI ADOLESCENCIA?

PLANO FÍSICO

- Cambios hormonales
- Auto-observación
- Adecuación a modelos sociales aceptados (estereotipos)

PLANO COGNITIVO

Etapa de las operaciones formales:

- Desarrollo del pensamiento abstracto
- Resolución de problemas complejos causa/efecto
- Formulación de hipótesis y soluciones multirespuesta

PLANO SOCIAL

- Integración en el **grupo de iguales**
- Grupo como modelo de construcción de identidad
- Reconocimiento y aceptación como vía para obtener/reforzar autoestima

- **Emancipación** familiar
- Cuestionamiento de modelos parentales
- Rebeldía (Infancia = ¿por qué? VS Adolescencia = No)
- Modelo de moral propio
- Nuevas privacidades

CUESTIONES EDUCATIVAS CLAVE

Reconstrucción de la propida **identidad** (Ego)

Experimentación (aprendizaje por ensayo/ error = sentimiento de “inmortalidad”)

Presencia del **conflicto** (exterior e interior)

3.2 HABILIDADES SOCIALES Y DE COMUNICACIÓN

Es importante que los niños y las niñas se sientan queridos y valorados para poder conseguir cualquier progreso educativo

PARA ELLO ES IMPORTANTE

Escuchar activamente: Refuerza la idea de que se valora lo que tiene que decir y complementa la información que tenemos para desarrollar con éxito nuestro trabajo.

Tener la capacidad de empatizar.

Ser capaz de mostrar emociones o sentimientos cuando te expresas.

Saber expresar ideas, sentimientos o evaluaciones en grupo.

Afrontar los conflictos sin rodeos cuando se detecten en lugar de permitir que se agranden en un segundo plano.

Formular las críticas de una manera evaluativa que permita realizar un aprendizaje en lugar de que se perciban como un ataque.

EFECTO PIGMALIÓN

No evaluar al mensajero, sino al mensaje: Queremos incidir sobre conductas y para ello hay que evaluarlas y no formular las evaluaciones de las conductas como si evaluáramos al niño o la niña en su conjunto.

Efecto Pigmalión: La importancia de cómo nos comunicamos con los niños y niñas en función de los prejuicios y qué impacto tiene en su desarrollo.

Indefensión aprendida: Todo el entorno y el contexto manda mensajes a los niños y niñas.
Es nuestra labor tener en cuenta los espacios, las tareas y cómo nos comunicamos con ellos y con ellas para favorecer su autonomía y una autoestima saludable y no todo lo contrario.

INDEFENSIÓN APRENDIDA

TAREA

- Cuenta un ejemplo sobre el Efecto Pigmalión que te haya ocurrido o hayas presenciado en un espacio de educación formal o no formal.
- Cuenta un ejemplo sobre la Indefensión aprendida que te haya ocurrido o hayas presenciado en un espacio de educación formal o no formal.
- Explica qué cambios harías en esas situaciones para que fueran de valor educativo.

3.3
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre las implicaciones de la dinamización y motivación grupal.
- Practicar técnicas de dinamización y motivación grupal.
- Reflexionar sobre el concepto de conflicto y sus implicaciones en la dinámica grupal.
- Practicar técnicas para la prevención y la resolución de conflictos.

EL CONFLICTO

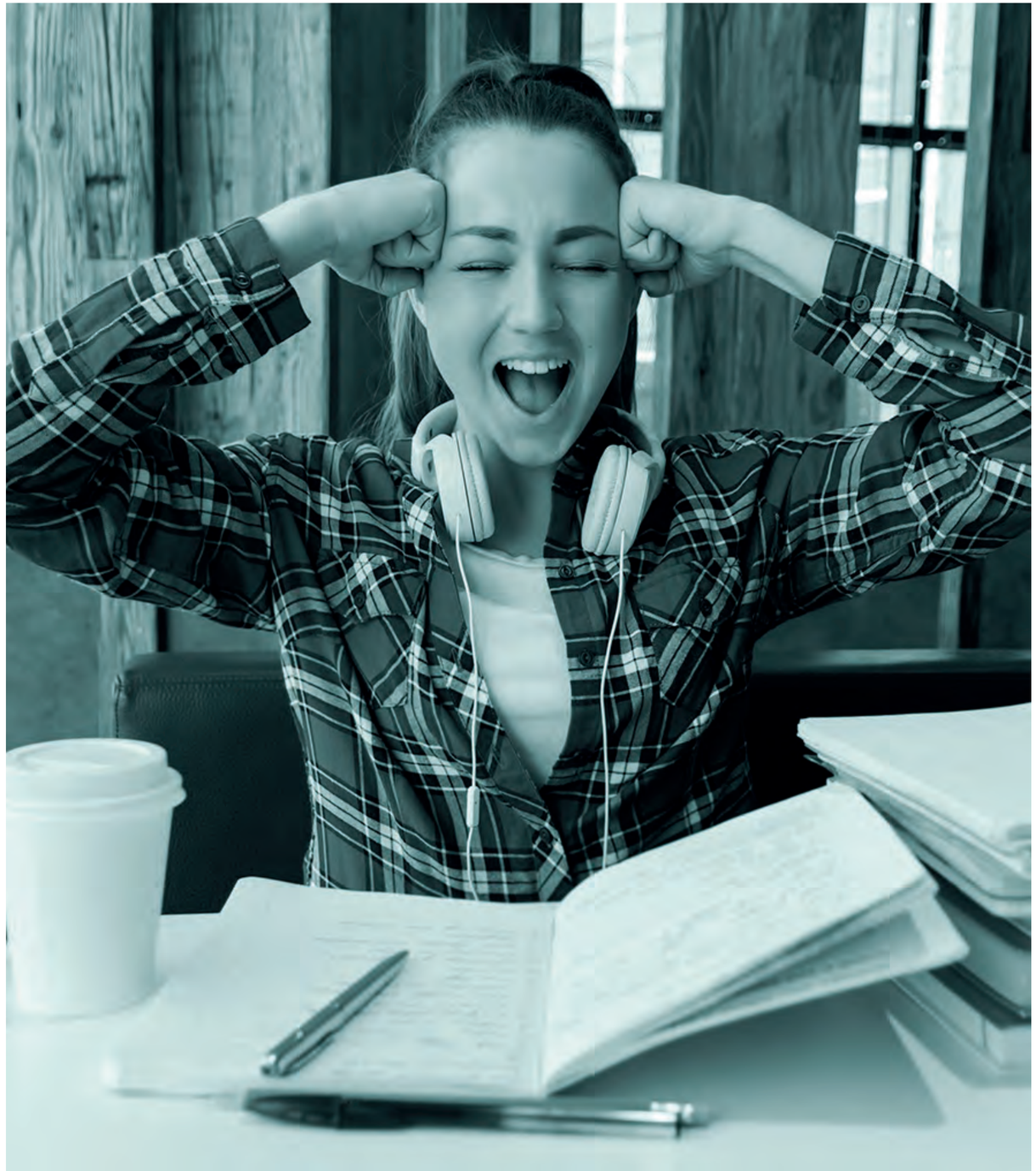
- Es más sencillo que surjan conflictos en los grupos que en los equipos.
- Un conflicto tiene más implicaciones en un equipo que en un grupo.
- Un solo conflicto no resuelto en un equipo puede desbaratar el trabajo del equipo.

TIPOS DE CONFLICTOS

1. De naturaleza competitiva: afán de protagonismo, “juego sucio”, trampas, etc.

2. De naturaleza discriminatoria: por razón de cultura, género, orientación sexual, condición física, etc.

3. De naturaleza personal: enemistades fruto de desencuentros personales, etc.



¿CÓMO PREVENIRLOS?

- Normas claras y previamente consensuadas
- Establecer lazos de comunicación
- Potenciar afectos
- No dar pábulo a comentarios off the record
- No sacar las situaciones de contexto

¿CÓMO ATAJARLOS?

- Enfrentar las situaciones de manera explícita y rápida
- El conflicto lo resuelve el equipo, no el/la educador/a
- No implicarse en la resolución del conflicto

no lo resuelve

DINÁMICAS PARA RESOLVER CONFLICTOS

- **Role Playing**

  Se hacen grupos. Cada grupo ha de representar un conflicto grupal, por turnos. Durante la representación, otro grupo se encargará primero, de prevenir el conflicto y después de solucionarlo:

  1. Situación conflictiva: “Estamos en juego libre y nos cogen la pelota y si la intentamos quitar nos pegan”.

  2. Situación conflictiva: “¡Los/as compañeros/as no pasan el balón porque algunos quieren ganar por encima de todo con empujones y patadas!”.

  3. Situación conflictiva: “Un compañero jugando me metió una patada y me rompió el chándal y empezó a sangrarme la rodilla”.

  4. Situación conflictiva: “Las niñas, cuando estamos intentan jugar con los niños a algún deporte que éstos consideran que es de “chicos, no nos dejan participar”.

  5. Situación conflictiva: “En el vestuario se ríen de un/a compi porque ha hecho un mal partido”.

DINÁMICAS PARA PREVENIR CONFLICTOS

- **Pasar la pelota:**
  Pasamos la pelota a un compañero o compañera y decir una cualidad que valoramos.

- **Pasillo del afecto:**
  Se realiza un pasillo humano, una persona lo cruza con los ojos vendados. Las personas que forman el pasillo tienen que decir cosas agradables y afectivas según pasa la persona de los ojos vendados.

- **Abanico de los mensajes:**
  Cada participante pliega una hoja de papel en varios segmentos transversales para formar un abanico. Cada cual le pone su nombre y lo pasa al resto de participantes, los cuales pondrán una frase emotiva y personal acerca de lo que les ha significado conocerlos.

- **Wéndigo:**
  Por sorteo y de manera anónima, cada participante tendrá que cuidar y hacer sentir bien a otra persona del grupo durante la duración que se estipule, ya sea a través de regalos hechos a mano, mensajes, favores, etc. Y siempre de manera secreta. El último día se realiza una reunión donde cada participante le dará a su wéndigo un regalo final hecho a mano.

4.1
FORMULACIÓN DE PROYECTOS DE VOLUNTARIADO

PASOS BÁSICOS DE UN PROYECTO

1. Fundamentación: Por qué se llevará a cabo el proyecto

2. Entidad: Qué institución lo llevó a cabo

3. Participantes: Para quién se llevará a cabo

4. Objetivos: Qué se quiere lograr en las y los participantes

5. Metodología: Cómo lo vamos a hacer

6. Calendarización: Cuándo se hará

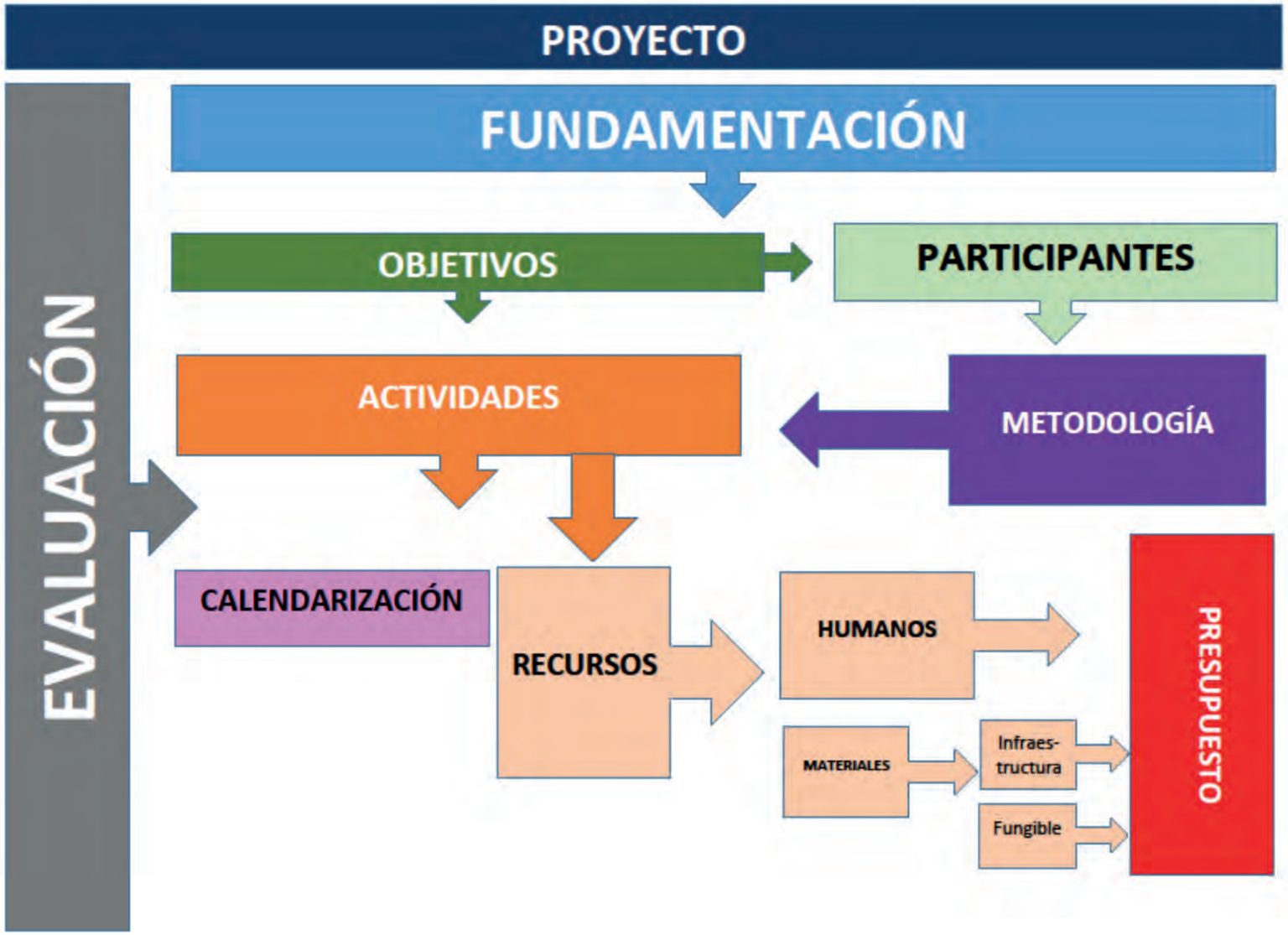
7. Actividades: A través de qué se hará

8. Localización: Dónde

9. Equipo humano y organización: Cómo se organizarán las y los profesionales

10. Recursos materiales e infraestructuras: Con qué

11. Evaluación: Cómo lo vamos a valorar


PROYECTO
FUNDAMENTACIÓN
OBJETIVOS
PARTICIPANTES
ACTIVIDADES
METODOLOGÍA
EVALUACIÓN
CALENDARIZACIÓN
RECURSOS
HUMANOS
MATERIALES
Infraes-
tructura
Fungible
PRESUPUESTO

FUNDAMENTACIÓN

Razón por la cual hacemos lo que hacemos:

¿Por qué es importante realizar este proyecto en concreto?

Justificación educativa del proyecto:

- Delimita las necesidades y las interpreta en la situación social y contexto en el que se inscriben
- Selecciona prioridades
- Debe ser coherente con la manera de entender la educación de la entidad

ENTIDAD

Antecedentes e identidad de la institución responsable del proyecto:

- Orientación, valores, fines, filosofía de la entidad
- Experiencia de la entidad en proyectos similares
- Programas actuales en ejecución
- Localización
- Participantes habituales, etc.

PARTICIPANTES

- **Intereses** y **necesidades**
- **Número** de participantes (distribución por género)
- **Edades:** Media / moda/ mediana
- Pertenencia a **colectivo** o grupo
- **Experiencia** previa con la entidad o actividad similar
- **Diversidad** funcional
- Etc.

OBJETIVOS

Metas que se “pre-diseñan” para los y las participantes

Determinan lo que queremos conseguir y las actividades que vamos a desarrollar

GENERALES

Orientan el aprendizaje

No directamente medibles

2/3 por proyecto (Amplios)

Superar los cánones tradicionales de belleza

ESPECÍFICOS

Destrezas y habilidades que se deben adquirir

Directamente medibles

2/3 por objetivo general (Concretos)

Reflexionar sobre las imposiciones estéticas de la sociedad

Adquirir un concepto positivo de la propia imagen

OBJETIVOS VITALES

1. A corto plazo: **seis meses**
2. A medio plazo: **un año**
3. A largo plazo: **cinco años**

METODOLOGÍA Y PRINCIPIOS DE PROCEDIMIENTO

Principios de procedimientos:

- Formas de hacer impregnadas conscientemente de valores
- Suponen responsabilidad ética y profesional por parte del educador/a
- Permite materializar lo que “nosotros creemos correcto”
- No son universales

Ejemplos:

- Fomentar el pensamiento crítico por medio de debates y conflictos cognitivos
- Implementar una visión holística de la realidad, interconectando materias, temáticas y disciplinas científicas
- Fomentar la lectura por medio de actividades interactivas (cuentacuentos, lecturas grupales teatralizadas, dinámicas de grupo, etc.)

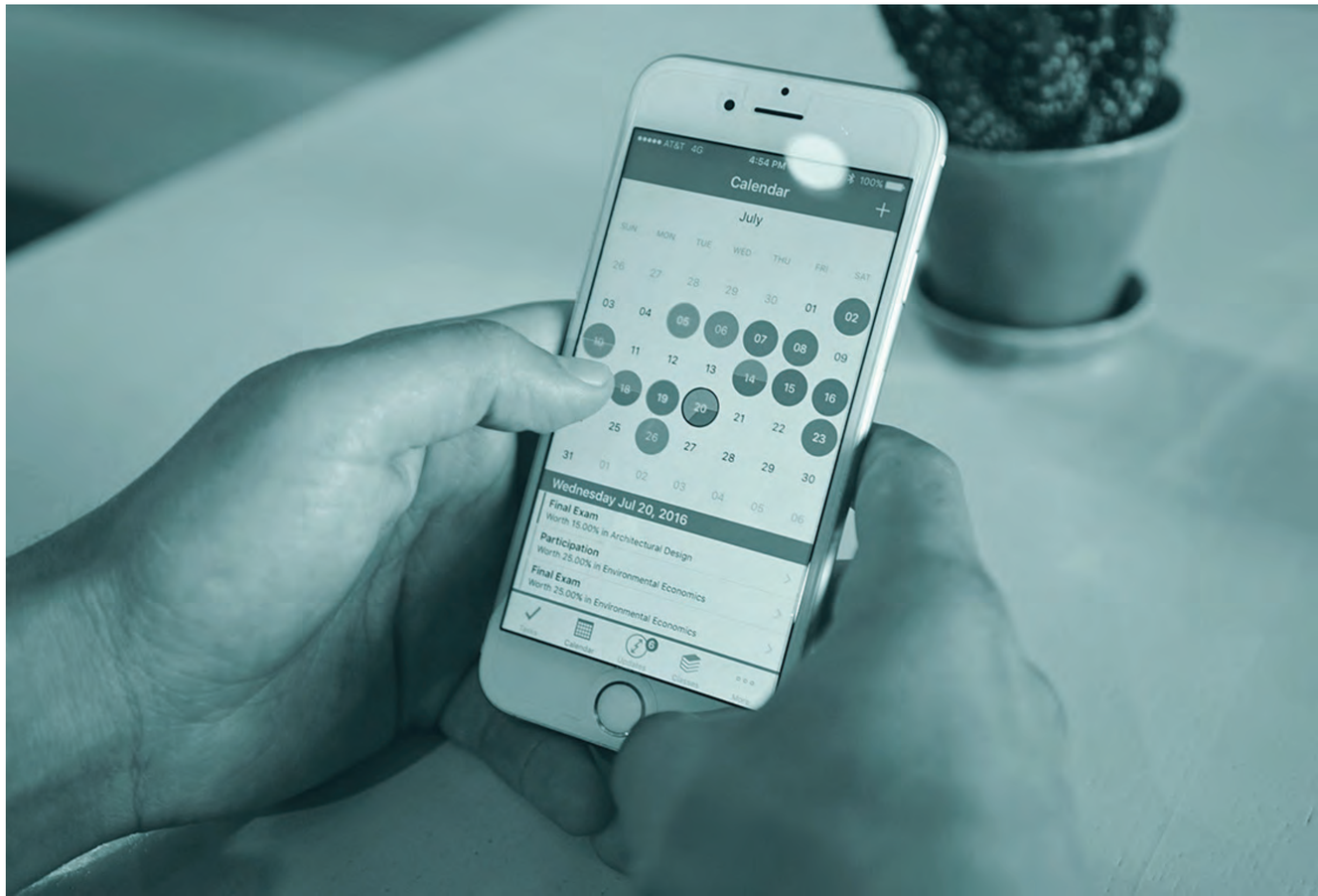
Recuerda al profesor o profesora que te marcó la vida y elige tres palabras para definir su manera de dar clase.

¡Ahí está su metodología!

CALENDARIZACIÓN

Incluye un **cronograma** tipo:

- Visual/ en forma de tabla
- Puede incluir personal/la responsable de cada actividad
- Resumido (no debe superar un folio)



	LUNES 1	MARTES 2	MIÉRCOLES 3	JUEVES 4	VIERNES 5	SÁBADO 6	DOMINGO 7
08:30 – 09:00	SALIDA DE MEJORADA	DESPERTAR / ASEO					
09:00 – 09:30		DESAYUNO					
09:30 – 10:30		GIMKANNA PLAYA	ARREGLO TIENDAS Y DUCHAS				REGRESO A MEJORADA
10:30 – 13:00			PLAYA		MONTAJE Y GRABACION DE CORTOS	PLAYA	
13:00 – 14:00			VUELTA PLAYA Y DUCHAS			VUELTA PLAYA Y DUCHAS	
14:00 – 15:00	COMIDA						
15:00 – 16:30	DISTRIBUCION	TIEMPO LIBRE					
16:30 – 18:00	PLAYA	PLAYA	JUEGO PISTAS	JUEGOS DEPORTIVOS	PLAYA	OLIMPIADAS	
18:00 – 18:30	MERIENDA						
18:30 – 20:00	PLAYA	PLAYA	PREPARACION DE CORTOS	PREPARACION DE CORTOS	PLAYA	OLIMPIADAS	
20:00 – 20:30	TIEMPO LIBRE						
20:30 – 21:30	CENA						
21:30 – 22:00	TIEMPO LIBRE						
22:00 – 00:00	ASAMBLEA / JUEGO RELEVOS	JUEGO NOCTURNO	JUEGO CONCURSO	JUEGO NOCTURNO	PASAJE DEL TERROR	FIESTA FIN DE CAMPA	
00:00 – 01:00	ESPACIO DE DISTENSION EN SILENCIO						

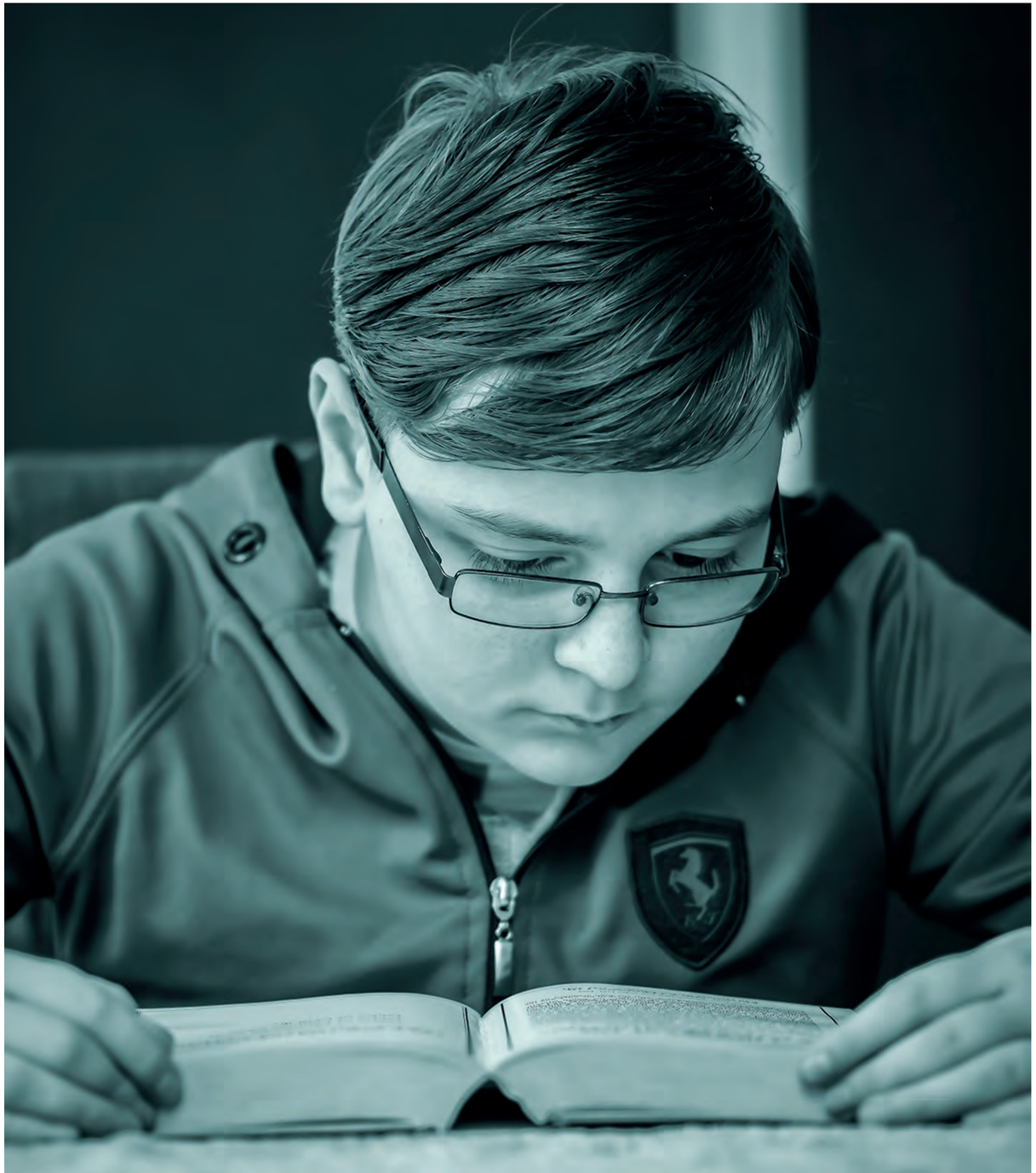
¡ANIMALES Y BICHOS! LUNES 28 DE JULIO		
Hora	Tareas	Bloque de actividad
08:00/09:00	ACOGIDA	Preparación de espacios para actividad
09:00/09:15	ENTRADA	Dinamización y espera en el comedor (Andrea)
09:15/09:30	ASAMBLEA, CONTEXTUALIZACIÓN	Nos reunimos en asamblea comentamos la temática del día: los peces y el mar
09:30/09:45	BAILE	Se escucha y se baila la canción del baile semanal y demás canciones
09:45/10:15	TALLER	Taller del día: hacemos nuestro pez de harina
10:15/10:35	DISFRACES	Nos vestimos y maquillamos según la temática diaria: el mar y los peces
10:35/11:00	JUEGO DE EXTERIOR	Juego relacionado con el mar
11:00/11:30	ALMUERZO	Paradita y tentempié
11:30/11:50	DECORADO	Los peces de nuestra pecera. Después les recortamos y les colgamos con un hilo en la caja de cartón abierta, que es nuestra pecera
11:50/12:15	CAMBIO	Nos preparamos para los juegos de agua y hacemos pis
12:15/12:45	AGUA	Juego temático a base de agua
12:45/13:15	A CAMBIARSE	Cambio de ropa
13:15/14:00	COMIDA	
14:00/14:30	TIEMPO LIBRE	Juego libre en el patio de Primaria
14:30/14:45	PREPARAMOS CINE	Vamos al baño, tomamos agua y colocamos el aula para el cine
14:45/15:30	PELI	Visionamos peli de la semana: Buscando a Nemo
15:30/15:40	BAILE	Hacemos el baile de la semana
15:40/15:45	A RECOGER	Recogemos y nos vamos al comedor
15:45/16:00	DESPEDIDA	Madres y padres nos recogen en el comedor
16:00/17:00	ACOGIDA	Raquel

ACTIVIDADES

No es necesario describir detalladamente cada actividad

Agrupa las actividades en bloques (por ejemplo):

- Actividades deportivas para el encuentro y la superación del conflicto
- Actividades artísticas de contenido educativo (cortometrajes, pintura,…)
- Actividades cotidianas (comedor, recogida de espacios,…)
- …



LOCALIZACIÓN

Barrio, localidad, provincia, y comunidad autónoma

Características sociales y geográficas de dicha población

Oportunidades **educativas** de la localización

Añadir **mapa** de la zona

EQUIPO HUMANO Y ORGANIZACIÓN

Se detalla el modo en que van a trabajar y coordinarse las personas que pondrán en marcha el proyecto (incluye personal voluntario y no docente)

Hay que destacar:

Formación y experiencia del equipo

Cometido y funciones de cada profesional

Jornadas laborales/tiempos de dedicación

Ratios monitor/a - participante

Formas de reunión, reparto de tareas, toma de decisiones, etc.

RECURSOS MATERIALES E INFRAESTRUCTURA

Infraestructuras de la zona que se vayan a utilizar (polideportivos, parques, centros de interpretación de la naturaleza, etc.)

Recursos propios de la **instalación/centro** (cabañas, tiendas de campaña, campos deportivos, etc.)

Recursos **materiales** específicos para las actividades:

Inventariables: ordenadores…

Fungibles: papel continuo…

EVALUACIÓN

¿Qué experiencias de evaluación habéis tenido?

¿Quién ha evaluado?

¿A quién o qué se ha evaluado?

¿Es importante evaluar? ¿Por qué?

Acción o acciones prefijadas que valoran la calidad del proceso educativo

NO es obligatorio que se traduzca en una nota

Puede realizarse en cualquier momento del proceso

La evaluación sólo tiene sentido si sirve para **aprender** y **mejorar**

¿A QUIÉN/QUÉ/ CÓMO EVALUAR?

EVALUADO / EVALUADOR	Participante	Grupo	Profesional	Objetivos	Actividades Metodología Contenidos Recursos	Proyecto
Participante	(Auto-evaluación) Entrevistas Exámenes Dinámicas Producciones	(Auto-evaluación) Observación Dinámicas Producciones	Observación Diálogos Materiales didácticos Satisfacción	Indicadores	Cuestionarios Dinámicas Observación	(Global) Memoria
Grupo	Entrevistas Dinámicas Producciones	(Auto-evaluación) Debates Dinámicas Producciones	Observación Diálogos Producciones Satisfacción	Indicadores	Cuestionarios Dinámicas Observación	(Global) Memoria
Profesional	Exámenes Producciones Observación Tutorías	Observación Dinámicas Producciones	(Auto-evaluación) Observación Reuniones	Indicadores	Cuestionarios Dinámicas Observación satisfacción	(Global) Memoria
Agente externo	(Parcial externa) Cuestionarios Entrevistas Exámenes Producciones	(Parcial externa) Cuestionarios Entrevistas Exámenes Producciones	(Parcial externa) Cuestionarios Entrevistas	(Parcial externa) Indicadores Cuestionarios Entrevistas	(Parcial externa) Cuestionarios Entrevistas	(Global externa) Cuestionarios Entrevistas

GARAJE

Comunidad de Madrid