

BIENVENIDOS AL PUEBLO



Amb cor de
POBLE

¡ACOMPÁÑANOS A UN RECORRIDO POR EL PUEBLO!

Durante este curso vamos a crear momentos muy especiales,
volviendo al lugar donde fuimos felices: **¡EL PUEBLO!**

Llega la hora de **DISFRUTAR Y SABOREAR LAS RECETAS DE PUEBLO** y
recuperar a través del juego y de la forma más divertida,
¡LOS JUEGOS TRADICIONALES!



¿CÓMO TRANSFORMAMOS NUESTRO COMEDOR EN UN PUEBLO?



Amb cor de POBLE



Decoraremos el comedor aprovechando
todos los **espacios y con los elementos del**
pueblo

Los juegos tradicionales convertirán el
tiempo de ocio en un espacio en el que
devolveremos los juegos de calle al día a
día de nuestro comedor.



Disfrutaremos de **jornadas temáticas** ambientadas en el juego y
jornadas gastronómicas homenajeando al juego.

¡EN NUESTRO PUEBLO SE JUEGA!



¿QUÉ ES TRIS TRAS ¡A JUGAR!?

¡Es nuestro proyecto más divertido!

A través de él vamos a devolver a los niños/as a los juegos de calle, vamos a convertir el tiempo de ocio del comedor escolar en la réplica de un pueblo.

Nuestro principal objetivo será jugar, aprender juegos, construirlos, conocer todas las temáticas de juego que existen.

La diversión será el motor el día a día en tu comedor.

¡Va a ser una experiencia tan divertida para los niños/as que a través de actividades lúdicas y divertidas van a aprender y descubrir todo sobre el mundo de los juegos!



***¡Nuestros personajes nos siguen
acompañando durante este curso!***

Los objetivos



FLOR

Generar un espacio de ocio educativo divertido en el que fomentaremos los valores de **salud, sostenibilidad y convivencia**.



Promover la recuperación y valorización de los **juegos de calle** como parte de la cultura popular y tradicional.

LUCAS



Promover la actividad física y el bienestar emocional a través de la práctica de juegos cooperativos y activos.

LAURA



Promover la inclusión y la diversidad a través del juego, respetando las diferencias culturales, sociales y personales.

MAX



Un pueblo en el comedor

ORGANIZADORES Y RESPONSABLES DEL PUEBLO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En todos los pueblos existen los encargados de gestionar y organizar el día a día del funcionamiento del pueblo. Para ello, tendremos que proponer y seleccionar a los representantes de nuestro pueblo. Proponer diferentes comisiones para organizar las acciones que se irán realizando en el transcurso del curso. Proponemos llevar a cabo estas comisiones:

-COMISIÓN DE FESTEJOS: El alumnado tendrá que decidir que espectáculos se llevarán a cabo en las jornadas festivas y para la feria del pueblo (ej. pág siguiente).

(playbacks, qué juegos, magia, etc.)

-COMISIÓN DE CONVIVENCIA: El alumnado representante en esta comisión será el encargado de velar por que se cumplan las normas, fomentar la inclusión y el respeto a la comunidad educativa (ej. pág siguiente).

-COMISIÓN DE INFRAESTRUCTURA: Un grupo de alumnado será el encargado de gestionar las propuestas referentes a la parte de construcción de pueblo (ej. pág siguiente).



DATOS GENERALES

Materiales

- Aulas
- Patio

Nº Participantes Todos/as

Tiempo estipulado 1h/semana

Espacio: Exterior/interior

Edad: De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Generar espacios de dialogo y debate.
- ✓ Fomentar autonomía y pensamiento crítico.
- ✓ Trabajar en la resolución de conflictos.
- ✓ Promover la cohesión de equipo.
- ✓ Favorecer la inclusión y el respeto a las diferencias culturales, sociales y personales.



RECOMENDACIONES

Posibilidad de reestructurar las comisiones por trimestre. Podemos hacer elección de un alcalde, alguacil, concejales u otras personalidades relevantes.



ADAPTACIÓN NEE

Adaptar los discursos a las necesidades específicas y capacidades del alumnado. Adaptar las votaciones y toma de decisiones.



COMISIÓN DE CONVIVENCIA

COMISIÓN DE INFRAESTRUCTURA

COMISIÓN DE FESTEJOS

- **Patrulla escolar** (se encarga de que se cumplan las normas “reforzando los comportamientos de buen “ciudadano”)
Ej. Que no haya papeles por el suelo, respetar el mobiliario y material, etc.
- **Banco de la amistad** (se encargan de no dejar a ningún niño/a sin jugar. Cuando hay algún niño/a que se queda solo/a acude porque necesita que los responsables le ayuden a integrarse en un grupo de juego.

- **Organización de la feria** (se encarga de hacer listado de alumnado participante y conocer qué tipo de espectáculo presentara para organizar el programa de fiestas



Un pueblo en el comedor

CERTIFICADO DE PADRÓN



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Todas las personas están empadronadas en un domicilio. Por tanto, vamos a realizar nuestro propio padrón de pertenencia a nuestro pueblo. En este caso, el nombre del colegio será “el pueblo al que pertenecemos”, el curso “la dirección”, el grupo (el número de vivienda) y el número que somos en la lista de clase será nuestro número de padrón.

El certificado una vez expedido y validado por el responsable del pueblo (alcalde) se entregará al alumnado.

Plantilla o modelo de padrón en la página siguiente.



DATOS GENERALES

| | |
|--------------------------|-----------|
| Materiales | Plantilla |
| Nº Participantes | Todos/as |
| Tiempo estipulado | 1 sesión |
| Espacio: | Interior |
| Edad: | De 3 a 12 |



OBJETIVOS

- ✓ Sentirse parte de una comunidad.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Aprender que es el padrón.



RECOMENDACIONES

El alumnado de primaria puede realizar el padrón buscando la información por sus propios medios y realizar el modelo sin necesidad de plantilla.



ADAPTACIÓN NEE

Adaptar los materiales utilizados a las necesidades específicas de las capacidades de cada alumno/a.



CERTIFICADO DE PADRÓN



NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

NÚMERO:

PUEBLO:

Nº PADRÓN:

FIRMA

FIRMA AYTO

serunion educa

CERTIFICADO DE PADRÓN



NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

NÚMERO:

PUEBLO:

Nº PADRÓN:

FIRMA

FIRMA AYTO

serunion educa

CERTIFICADO DE PADRÓN



NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

NÚMERO:

PUEBLO:

Nº PADRÓN:

FIRMA

FIRMA AYTO

serunion educa

CERTIFICADO DE PADRÓN



NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

NÚMERO:

PUEBLO:

Nº PADRÓN:

FIRMA

FIRMA AYTO

serunion educa

FIRMA

FIRMA AYTO

serunion educa



Un pueblo en el comedor

SEÑAL DE BIENVENIDA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para dar la bienvenida a nuestro pueblo/comedor realizaremos una señal que indica el nombre de nuestro pueblo **BIENVENIDOS A** (nombre y logo del colegio).

Ubicaremos esta señal en la entrada o entradas del comedor para que este situada en un lugar visible para todos/as, simulando la entrada de nuestro pueblo.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartón, papel continuo, folios
- Rotuladores
- Temperas
- Pegamento
- Tijeras
- Elementos reciclados

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

30 minutos

Espacio:

Exterior/interior

Edad:

De 3 a 12



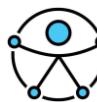
OBJETIVOS

- ✓ Dar la bienvenida a nuestro comedor a través de una señal o placa.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto educativo.
- ✓ Trabajar con el alumnado el juego mensualmente.



RECOMENDACIONES

Buscar un espacio amplio y tranquilo de las zonas de servicio: aulas, zonas de patio, etc... donde poder realizar la actividad.



ADAPTACIÓN NEE

Adaptar los materiales utilizados a las necesidades específicas de las capacidades de cada alumno/a.





¡TE DAMOS IDEAS!





Un pueblo en el comedor

ELEMENTOS DEL PUEBLO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con el objetivo de transformar nuestro comedor en un pueblo utilizaremos todos los espacios y rincones que podamos aprovechar para ir simulando los elementos de un pueblo (árboles, farolas, señales, papeleras, etc).

Distribuiremos nuestro comedor en rincones y en cada uno de ellos ubicaremos entidades básicas de un pueblo: ayuntamiento, farmacia, bar, tienda, parque, etc...

Tendremos que diseñar algunos de estos elementos y adaptarlos a la infraestructura del comedor, con la finalidad de recrear nuestro pueblo.

Esta decoración se mantendrá durante todo el curso y se irá transformando y adaptando según la jornada o temática de cada mes.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartón, papel continuo, folios
- Rotuladores
- Temperas
- Pegamento
- Tijeras
- Elementos reciclados

Nº Participantes Todos/as

Tiempo estipulado Durante todo el mes.

Espacio: Exterior/interior

Edad: De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Dar la bienvenida a nuestro comedor a través de una señal.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto educativo
- ✓ Trabajar con el alumnado el juego mensualmente.



RECOMENDACIONES

Buscar un espacio amplio y tranquilo de las zonas de servicio: aulas, zonas de patio, etc... donde poder realizar la actividad.



ADAPTACIÓN NEE

Adaptar los materiales utilizados a las necesidades específicas de las capacidades de cada alumno/a.





¡TE DAMOS IDEAS!





Un pueblo en el comedor

LA FUENTE



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Como ya sabemos todos los pueblos tienen algo en común “la fuente del pueblo” una seña de identidad de las zonas rurales.

Con el objetivo de transformar nuestro comedor en un pueblo realizaremos una fuente para que decore el comedor durante todo el curso.

Tendremos que diseñar “la fuente de nuestro pueblo/comedor”. Para ello podemos utilizar cualquier tipo de material reciclado, pero resistente ya que la finalidad es que quede expuesta durante todo el curso e ir transformándola en función de las fiestas, jornadas y temáticas en la que nos encontramos.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartón, papel continuo, folios
- Rotuladores
- Temperas
- Pegamento
- Tijeras
- Elementos reciclados

Nº Participantes Todos/as

Tiempo estipulado Durante todo el mes.

Espacio: Exterior/interior

Edad: De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Diseñar una fuente.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto educativo



RECOMENDACIONES

Buscar un espacio amplio y tranquilo de las zonas de servicio: aulas, zonas de patio, etc... donde poder realizar la actividad.



ADAPTACIÓN NEE

Adaptar los materiales utilizados a las necesidades específicas de las capacidades de cada alumno/a.





¡TE DAMOS IDEAS!

