

Del 1 de julio al  
5 de julio

# PROGRAMACIÓN 2º TURNO



Secretariado de Proyección Social e  
Igualdad  
Universidad de Zaragoza

HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00 9:00	RECEPCIÓN				
9:00 9:15	PRESENTACIÓN				
10:00 10:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
10:30 11:00	ALMUERZO				
11:00 12:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
12:30 13:00	JUEGO LIBRE	TALLER	JUEGO LIBRE		
13:30 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				
14:00 15:00	COMEDOR				

**EQUIPO EDUCATIVO DEL CAMPAMENTO DE DÍA  
SAN FRANCISCO 2024**

<b>COORDINADORA</b>	<b>EDUCADOR/A</b>
	SARA CILLEROS
	SARA COSTÉS
	JULIA GRACIA
	ALBERTO TRAIID
	IRENE BURILLO
<b>CONTACTO</b>	EMILIO PERDICES (eperdi@unizar.es) 626 91 64 17



	tres, gusano”, y comienza el juego. Entonces el niño que hace de cabeza y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, ha de correr para pillar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola. El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza.		
10:30 11:00	<b>ALMUERZO</b>		
11:00 12:30	<p><b>DINÁMICAS DE GRUPO</b></p> <p><b>Juego de sillas cooperativo</b></p> <p><b>Gallinita por detrás (infantil)</b></p> <p><b>Béisbol con el pie (primaria):</b> se divide a los niños en dos equipos y se crean cuatro o cinco bases formando un círculo. Un equipo lanza la bola y el otro golpea, pero en lugar de dar con un bate, los niños le dan a la pelota con el pie. El objetivo es mandar la pelota lo más lejos posible y correr a las bases para completar carreras.</p> <p><b>Paracaídas (infantil)</b></p> <p><b>Tren ciego:</b> Habiendo planteado en un inicio una meta, se deberán colocar en fila (alrededor de 6/7 cada una) uno detrás de otro, agarrándose entre sí por los hombros. Todos los miembros del grupo, menos el último, llevarán tapados sus ojos. De esta manera, el último de la fila tendrá que guiar a sus compañeros hasta la fila, apretando el hombro derecho u izquierdo de su compañero (quien a su vez presionará a quién tenga delante) según la dirección de la meta. Ganará quien primero</p>	<p>Aros y altavoz</p> <p>Aros, pelotas y petos</p> <p>Paracaídas</p>	<p>15´</p> <p>10´</p> <p>40´</p> <p>20´</p> <p>15´</p>
12:30 13:00	<b>JUEGO LIBRE</b>		30´
13:00 14:00	<p><b>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</b></p> <p>Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...</p>		1h

14:00 15:00	<b>COMEDOR</b>		1h
----------------	----------------	--	----

<b>DÍA: 2 JULIO</b>			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<b>RECEPCIÓN</b> Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....	Proporcionado por el SAD	1h
9:00 9:15	<b>PRESENTACIÓN</b> Hoy presentaremos a los otros protagonistas de la semana ¡a los increíbles! A través de un cuento motor descubrirán la importancia del deporte.		
9:15 10:30	<b>DINÁMICAS DE GRUPO</b>  <b>Yincana de los sentidos:</b> contaremos que un doctor nos ha pedido que le ayudemos a encontrar una cura para una enfermedad que afecta a los cinco sentidos. En cada base tendrán que hacer una prueba tras la que obtendrán unas hierbas que luego juntaremos entre todos para hacer un jarabe. Vista → circuito a ciegas ayudándose por parejas en las que uno es ciego y otro le guía. (Andar en línea recta, saltar unos aros, encestar una pelota...) Gusto y olfato → mímica Tacto → juego de la corriente Oído → teléfono roto  <b>Carreras de relevos:</b> dividir infantil y primaria. se divide a los niños en equipos y se hacen diferentes carreras de relevos, cambiando la forma en la que corren (a la pata coja, saltando, corriendo de lado, a cuatro patas, etc.)	Cuerdas, aros, pañuelos para vendar los ojos	
10:30 11:00	<b>ALMUERZO</b>		
11:00 12:30	<b>DINÁMICAS DE GRUPO</b>  <b>Pelota sentada con nombres (primaria):</b> juego de la pelota sentada pero para “matar” los niños tendrán que decir el nombre de la persona a la que le dan con la pelota.	Pelota	15´

	<p align="center"><b>Gavilán gavilán (infantil)</b></p> <p><b>VIRUS (primaria):</b> juego como el STOP pero en lugar de decir STOP, para no ser contagiado, deben gritar VIRUS!</p> <p align="center"><b>Zapatilla por detrás (infantil)</b></p> <p><b>INQUILINO:</b> los jugadores forman una casita por tríos en la que uno de ellos es el tejado 1, otro el tejado 2, (se colocan juntando las manos simulando un tejado) y el tercer jugador se mete debajo del tejado, siendo el inquilino. Un monitor o jugador situado fuera de las casitas, grita uno de los tres roles, por ejemplo, ¡Tejado 1!. Todos aquellos tejados 1 abandonan su casita y se van corriendo a formar otra casa. Una persona se encontrará sin casa y deberá nombrar al siguiente rol que debe abandonar su casa. Variante: terremoto</p>	Conos	15' 20' 20' 15'
12:30 13:30	<b>TALLER</b>		
	<p align="center"><b>Cuadro “explosión de emociones”</b></p> <p>Cada uno recibirá media cartulina que será su lienzo en blanco.</p> <p>En ella dibujará con tizas de colores trazos que transmitan cada una de las emociones.</p> <p>El resultado final será un cuadro lleno de color.</p>	Cartulina Tizas de colores	
13:30 14:00	<p align="center"><b>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</b></p> <p>Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...</p>		1h
14:00 15:00	<b>COMEDOR</b>		1h

<b>DÍA: 3 JULIO</b>			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<b>RECEPCIÓN</b>		
	Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....		
9:00 9:15	<b>PRESENTACIÓN</b>		15'
	Estatuas emocionales por parejas deberán		

	<p>modelar a un compañero que hará de plastilina y les moldearan el cuerpo y la cara para expresar el enfado, la alegría...</p>		
9:15 10:30	<p style="text-align: center;"><b>DINÁMICAS DE GRUPO</b></p> <p><b>Juego de las sardinas:</b> estamos en una fábrica de enlatado de sardinas y nuestro cliente (un monitor) irá pidiendo diferentes latas, con las características que quiera. Los niños tendrán que organizarse y agruparse de acuerdo con lo que el cliente pida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sardinas con el mismo color de pelo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mismo color de ojos</li> <li>• Número de hermanos</li> <li>• Deporte favorito</li> <li>• Misma mascota</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Caza ratones:</b> Partida de primaria y partida de infantil. Nos dividiremos en dos equipos. Uno de ellos, serán los ratones, quienes se colocarán un pañuelo o peto en la parte de atrás del pantalón a modo de cola. El otro equipo, tendrá que conseguir quitarlas en el menor tiempo posible.</p> <p><b>Rey/reina del silencio:</b> Sentamos a todos los niños formando un círculo y nombramos a uno de ellos con el título de rey. Este, decidirá una persona que deberá levantarse y acudir a otro sitio, indicandolo con señas. Si la persona que se mueve hace ruido, el rey les ordenará volver a su sitio y mostrará su enfado.</p> <p style="text-align: center;"><b>Juegos de paracaídas</b></p>	<p>Pañuelos</p> <p>Paracaídas</p>	<p>20'</p> <p>15'</p> <p>15'</p> <p>20'</p>
10:30 11:00	<b>ALMUERZO</b>		
11:00 12:30	<p style="text-align: center;"><b>DINÁMICAS DE GRUPO</b></p> <p><b>Estatuas musicales:</b> los niños estarán bailando y moviéndose mientras suene la música. Cuando esta pare y el monitor grite "¡estatuas!", deberán congelarse en la posición en la que están hasta que la música vuelva a sonar de nuevo.</p> <p>- <b>Correr para ganar:</b> Se dividen en dos</p>	<p>Altavoz</p>	<p>15'</p>

	<p>equipos, donde juegan uno contra otro. Un equipo se colocará formando un círculo y deberán dar pases con la mano entre ellos, contando los pases que dan. Mientras tanto, el equipo contra el que compitan recorrerá un circuito de forma cuadrada, de forma que cuando uno lo acabe le cederá el testigo al siguiente. El equipo acabará de realizar el circuito cuando complete el recorrido cada uno de sus miembros. De esta manera, se contarán el número de pases que un equipo ha dado durante el tiempo que el otro equipo ha estado haciendo el circuito. Después se cambiarán los roles y se comparará el número de pases de un equipo y otro.</p> <p style="text-align: center;"><b>Atrapa la bandera</b></p>		20'
		Petos	40'
12:30 13:00	<b>JUEGO LIBRE</b>		
13:00 14:00	<p style="text-align: center;"><b>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</b></p> <p>Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...</p>		
14:00 15:00	<b>COMEDOR</b>		

<b>DÍA: 4 JULIO</b>			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<p style="text-align: center;"><b>RECEPCIÓN</b></p> <p>Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>	Proporcionados por el SAD	1h
9:00 9:15	<p style="text-align: center;"><b>PRESENTACIÓN</b></p> <p>Alegría llegará al campamento para darles una sorpresa a los niños y niñas. Les explicará donde vamos y les preguntará lo que conocen de la magia....</p>	Disfraz alegría	15'
9:15 13:00	<p style="text-align: center;"><b>EXCURSIÓN</b></p> <p>La magia ha llegado al campamento de la universidad.... ¡nos vamos de excursión al Sótano Mágico!</p> <p>Hoy veremos en su teatro un espectáculo de magia que han preparado solo para los niños y niñas del campamento de la universidad.</p>		

13:00 14:00	<b>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</b> Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...		1h
14:00 15:00	<b>COMEDOR</b>		1h

<b>DÍA: 5 JULIO</b>			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<b>RECEPCIÓN</b> Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....	Proporcionados por el SAD.	1h
9:00 9:15	<b>PRESENTACIÓN</b> Hoy los increíbles llegarán al campamento para explicarles que hoy se van a la piscina donde se pueden practicar muchos deportes acuáticos.		15´
9:15 10:00	<b>DINÁMICAS DE GRUPO</b>  <b>Paracaídas</b>  <b>Comecocos:</b> una persona la paga y tiene que pillar a la primera que pueda a lo largo de las líneas del comecocos.  <b>El gato y el ratón:</b> en círculo, un niño será el gato y otro el ratón. El gato debe perseguir al ratón hasta que este consiga sentarse en el círculo.		10´  20´  15´
10:00 13:00	<b>PISCINA</b>		
13:00 14:00	<b>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</b> Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...		1h
14:00 15:00	<b>COMEDOR</b>		1h