EL GRAN VIAJE DE

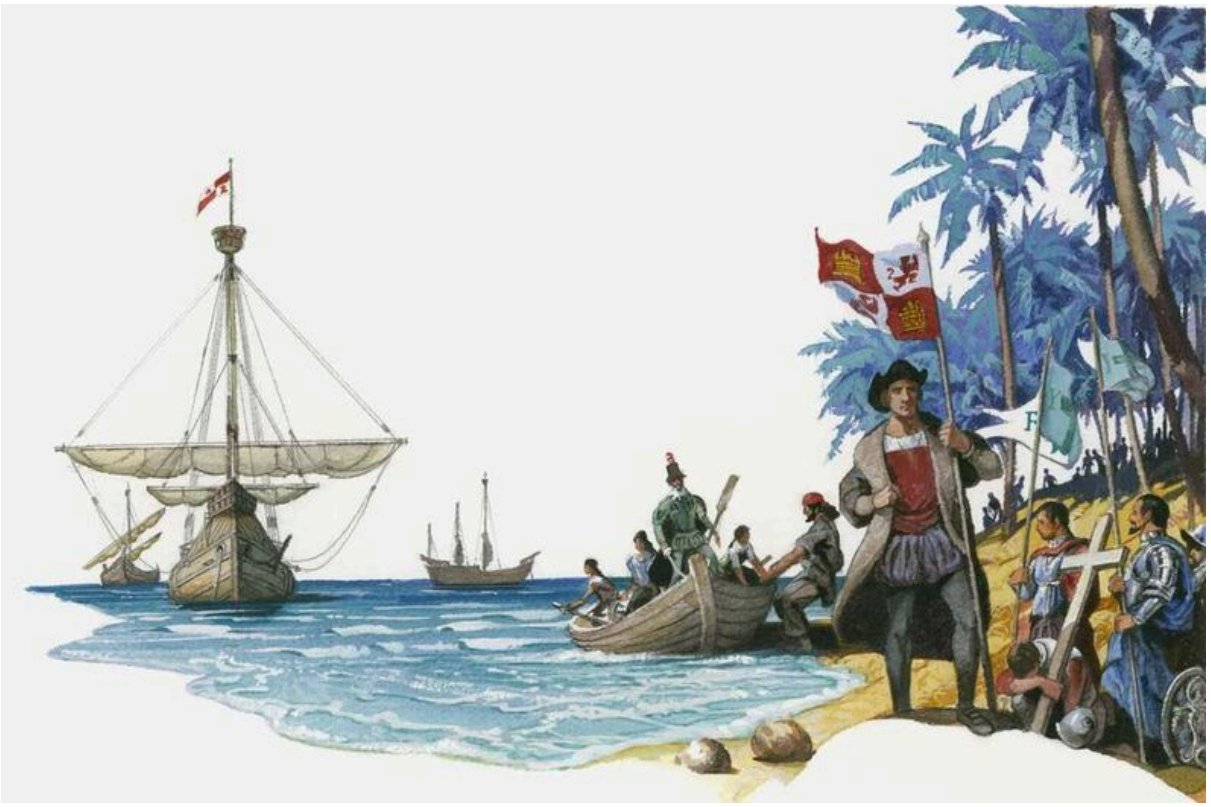
LOS GUARDIANES DEL TIEMPO

Campamentos de Día - Universidad de Zaragoza

Del 23 de junio al 31 de julio de 2025

PROGRAMACIÓN 4º TURNO

"EDAD MODERNA: NUEVOS MUNDOS POR DESCUBRIR"



Del 30 de junio al 4 de julio
Secretario de Proyección Social e Igualdad
Universidad de Zaragoza

Este verano, las colonias urbanas se convierten en una aventura épica a través del tiempo.

Los niños y niñas formarán parte de un grupo muy especial: los Guardianes del Tiempo, elegidos para viajar por las distintas épocas de la historia y resolver misterios, aprender costumbres antiguas y enfrentarse a retos que pondrán a prueba su ingenio y creatividad.

Cada semana, una puerta mágica se abrirá hacia una nueva era. ¿Están preparados para proteger la historia?

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

DÍA: LUNES 14 DE JULIO

<table>
<tr><th rowspan="2">HORARIO</th><th colspan="4">ACTIVIDADES</th><th rowspan="2">MATERIALES</th></tr>
<tr><th colspan="2">INFANTIL</th><th colspan="2">PRIMARIA</th></tr>
<tr><td>8.00
9.00</td><td colspan="4">RECEPCIÓN
Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías….</td><td></td></tr>
<tr><td>9.00
9.15</td><td colspan="4">PRESENTACIÓN
Los Guardianes del Tiempo navegan hacia la Edad Moderna, cuando el mundo empezó a parecerse un poco más al que conocemos. Viajarán junto a exploradores y científicos, descubrirán nuevos mundos, conocerán inventos que cambiaron la historia y se enfrentarán a retos propios de un tiempo de cambio y descubrimiento.
HOY
Un viento fuerte arrastra una brújula brillante hasta el campamento. Es antigua, llena de símbolos… pero no señala al norte. Junto a ella, un mapa con rutas de barcos, dibujos de criaturas marinas y continentes desconocidos. ¡Ha llegado el momento de zarpar!</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">9.15
10.30</td><td colspan="4">DINÁMICAS DE GRUPO</td><td rowspan="2">Balones goma espuma, aros, petos, cuerda.</td></tr>
<tr><td>INFANTIL</td><td>TIEMPO</td><td>PRIMARIA</td><td>TIEMPO</td></tr>
<tr><td colspan="2">Banco colaborativo
Todos los niños se colocan en un banco (o los necesarios) deberán ordenarse por altura, edad.. sin tocar el suelo.

Aros colaborativos
Con un número de aros inferior al de niños deberán llegar a un lugar siempre desde dentro de los aros, deberán trabajar juntos para llevar los aros del final de la fila al principio y así conseguir avanzar.

Carreras de relevos</td><td>15’

30’

30’</td><td colspan="2">Pichi
Béisbol con el pie

Indios y vaqueros
Los niños se dividen en dos equipos. Los vaqueros tendrán que pillar a los indios y llevarlos a la cárcel, que será su base. Para salvarse, los niños tendrán que hacer cadeneta y tocar a un vaquero o tendrán que chocar la mano a un compañero que no esté pillado

Pañuelo clásico</td><td>30’

30’

15’</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>10.30
11.00</td><td colspan="4">ALMUERZO</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">11.00
12.30</td><td colspan="4">DINÁMICAS DE GRUPO</td><td rowspan="3">Cuerda, balones goma espuma, aros, material del SAD, conos…</td></tr>
<tr><td>INFANTIL</td><td>TIEMPO</td><td>PRIMARIA</td><td>TIEMPO</td></tr>
<tr><td>Atravesar la cuerda:
Se colocan una cuerda a una altura razonable, todos los niños estarán en un lado y deberán cruzar al otro. Sin embargo no pueden cruzar más de dos veces de la misma manera por lo que deberán trabajar en equipo para llegar al otro lado.

La carrera de la oruga:
Se hacen dos grupos y cada uno se coloca sentado en el suelo todos seguidos y con una pelota entre cada dos niños. El objetivo es realizar una carrera sin que caiga ninguna pelota.

Las cuatro esquinas:
Se colocan cuatro niños formando cuatro esquinas de un cuadrado y otro más en medio. Cuando un monitor diga ya todos deberán cambiar de esquina, el del medio debe tratar de colocarse en otra esquina ocupando el lugar de un compañero.

Pañuelo clásico</td><td>20’

20’

20’

20’</td><td>Atrapa la bandera
Se dividen los participantes en dos equipos y el terreno en dos zonas. Cada equipo tiene una bandera (un peto) y que esconden en un lugar fijo. Cada equipo tiene que ir a por la bandera del otro y llevarla hasta su base(donde esta la bandera propia) sin que le pillen. Si a un jugador le pilla un miembro del otro equipo tiene que volver a su parte del campo de juego antes de volver a buscar la bandera.

Ladrones de joyas
2 equipos. Se divide el campo en dos y se coloca cada equipo en un extremo del lado que le corresponde. Se le dará la mitad de las “joyas” a cada equipo y se colocarán en una zona “neutral” al final de cada campo. Los miembros de un equipo solo pueden pillar a los enemigos en su propio campo y pueden ser pillados en el campo contrario. Los niños tendrán que cruzar el</td><td>30’

30’</td></tr>
</table>

			campo contrario sin ser pillados para sí entrar en la zona neutral(donde no pueden ser pillados), coger una joya y volver, sin ser pillados, para dejarla en su base. **Balón prisionero**	**30'**	
12.30 13.00	**JUEGO LIBRE** Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías….				
13.00 14.00	**VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA** Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras…				

DÍA: MARTES 15 DE JULIO		
HORARIO	**ACTIVIDADES** **INFANTIL**	**MATERIALES**
8.00 9.00	**RECEPCIÓN** 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	**PRESENTACIÓN** Tras días navegando, la brújula apunta a una isla desconocida. Allí hay personas con otras costumbres, frutas que no conocían, animales extraños… ¡han llegado a un nuevo continente!	
9.15 10.00	**JUEGO LIBRE**	
10.00 10.30	**ALMUERZO**	
10.30 12.30	**DINÁMICAS DE GRUPO - ORIENTACIÓN** **"RASTREO DEL CONTRABANDISTA"**	
	PRIMARIA	

<table>
<tr>
<td></td>
<td>Un monitor hace de contrabandista que ha escondido mercancía ilegal. Los niños, organizados en patrullas de “guardacostas” o “cazadores de tesoros”, deben seguir pistas hasta encontrarlo o capturar su botín.

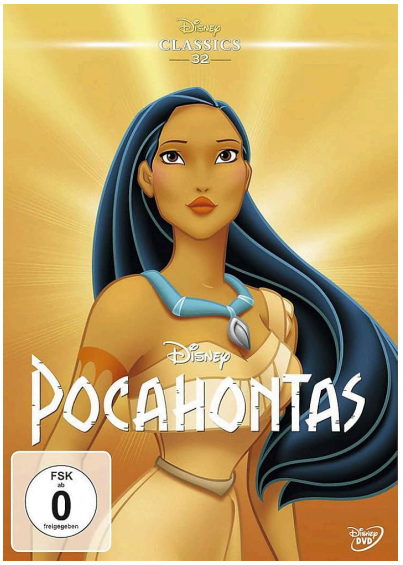
1. El monitor o “contrabandista” prepara un recorrido con pistas (huellas hechas con harina, señales en árboles, cuerdas, marcas de tiza).

2. Se divide a los niños en grupos y se les da la primera pista o coordenada en un mapa.

3. Cada pista resuelta lleva a la siguiente (pueden ser acertijos, direcciones, o encontrar un objeto).

4. El contrabandista puede moverse para despistar o esconderse con el “botín” (una bolsa con caramelos, monedas de chocolate…).

5. Ganan los equipos que logran encontrarlo primero o traer de vuelta el botín.</td>
<td>Mapas de la Universidad, tizas, cuerdas…</td>
</tr>
<tr>
<td>10.30
12.30</td>
<td>
DINÁMICAS DE GRUPO
<table>
<tr><th>INFANTIL</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>La gallinita ciega
Se jugará de la manera tradicional y se añadirán variantes (más gallinas, con sonido…)</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>Estatuas
Una música comienza a sonar y los niños cuando escuchen que se para, deberán quedarse totalmente inmóviles.</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>El chocolate inglés</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>El teléfono roto
El monitor comenzará diciendo una frase al oído a un niño, que deberá pasar el mensaje hasta el último. Al final, se comprobará si coinciden mensaje inicial y final.</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>La cadeneta
Se jugará a la cadeneta tradicional y además se añadirá la variante de “cadeneta suelta”, que solo permite pagarla a tres a la vez de la mano. Una vez que son cuatro, se divide en dos parejas.</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>Imita la postura
En parejas, un niño realizará una postura en parado mientras su compañero intenta, mediante el tacto y completamente a ciegas, adivinar cómo se encuentra. Se</td><td>20’</td></tr>
</table>
</td>
<td>Pañuelos, pelotas, petos, altavoz…</td>
</tr>
</table>

	irán intercambiando los roles.		
13.00 14.00	**VUELTA A LA CALMA / PELÍCULA** **POCAHONTAS (1995)** 		

DÍA: MIÉRCOLES 16 DE JULIO			
HORARIO	**ACTIVIDADES**		**MATERIALES**
	INFANTIL	**PRIMARIA**	
8.00 9.00	**RECEPCIÓN** 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	**PRESENTACIÓN** La brújula los lleva ahora a una ciudad llena de libros, cuadros, herramientas extrañas y personas que piensan distinto. Allí vive un hombre curioso que dibuja alas y diseña máquinas que vuelan… ¡es Leonardo da Vinci!		
9.15 10.00	**JUEGO LIBRE**		
10.00 10.30	**ALMUERZO**		
	DINÁMICAS DE GRUPO - 533º ANIVERSARIO DE FERIA DEL PUERTO		
	Viajaremos a los siglos del Renacimiento y el Barroco mientras competiremos en pruebas de destreza, puntería y engaño. ¿Quién tendrá el honor de ser proclamado Maestro de la Feria?		

10.30 12.30	**1. El Juego del Truhán** Sigue el movimiento del pícaro y descubre dónde oculta su tesoro. **2. Tiro con Mosquete** Apunta y dispara como un auténtico soldado de los Tercios. ¡La puntería es clave! **3. Aros del Duque** Demuestra tu destreza lanzando la pelota a través de los aros del jardín del palacio. ¡Solo los más hábiles entretienen al duque! **4. Desafío de la Botella Voladora** Haz girar la botella como si fuera un invento de Leonardo y hazla caer de pie. **5. Pólvora y Precisión** Apunta con tu arcabuz de juguete y derriba la botella enemiga. **6. Juego de Copas del Reino** Encestar la bola en los cálices de la corte. ¡No derrames ni una gota! **7. Reto del Mosquetero** Lanza tus dardos con la elegancia de un espadachín del siglo XVII. **8. Torneo de los Vasallos** Derriba la torre del castillo hecha de latas con fuerza y precisión. *La feria se montará dentro del pabellón del SAD, simulando cada "caseta" donde los niños/as podrán ir paseando y cambiando de juego/caseta cuando quieran. Pondremos música de fondo y tendrán que "pagar" por los tickets de entrada. ¿Conseguirán algún regalo?*	Altavoz, cartón, material del SAD disponible, churros, aros, pelotas, petos…
12.30 14.00	**VUELTA A LA CALMA / TALLER** **Mapas de mundos imaginarios** Cada niño crea un mapa "antiguo" de un continente o isla inventada, con rutas de exploración, criaturas fantásticas y símbolos. Usar té o café para envejecer el papel.	

DÍA: JUEVES 17 DE JULIO			
HORARIO	**ACTIVIDADES**		**MATERIALES**
	INFANTIL	**PRIMARIA**	
8.00 9.00	**RECEPCIÓN** 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	**PRESENTACIÓN** En su ruta, encuentran otra ciudad con imprentas, telescopios y barcos que ahora son más rápidos. La gente intercambia noticias, libros y mercancías. El mundo ya no es tan inmenso como parecía.	
9.15 13.00	**EXCURSIÓN** **¡NOS VAMOS AL CAIXAFORUM!** Nos convertimos en auténticos arqueólogos de la Edad Moderna para descubrir nuevos fósiles de unos dinosaurios encontrados en la ruta de la nueva ciudad. 	
13.00 14.00	**VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA** Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras…	

DÍA: VIERNES 18 DE JULIO			
HORARIO	**ACTIVIDADES**		**MATERIALES**
	INFANTIL	**PRIMARIA**	
8.00 9.00	**RECEPCIÓN** 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	**PRESENTACIÓN** El barco regresa a puerto, cargado de aprendizajes, dibujos, inventos, sabores nuevos y miles de historias. La tripulación ha navegado por los siglos y ha regresado más sabia y curiosa. ¿Qué será lo siguiente que descubrirán?		
9.15 9.45	**DINÁMICAS DE GRUPO**		-

INFANTIL	**TIEMPO**	**PRIMARIA**	**TIEMPO**
Latas de sardinas	**30 min**	**Latas de sardinas**	**30 min**

9.45 13.00	**PISCINA**	
13.00 14.00	**VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA** Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras…	