

Servizo “Programas Lúdicos” do Concello de Ames



Elaborado por:

CONTIDO

1.	INTRODUCCIÓN	2
2.	DESCRICIÓN xeral do programa.....	2
3.	OBXECTIVOS XERAIS	2
4.	ESTRUTURA HORARIA DO PROGRAMA.....	3
5.	ORGANIZACIÓN DOS GRUPOS	3
6.	SAÍDAS PROPOSTAS A ZONAS PRÓXIMAS.....	3
7.	METODOLOXÍA.....	4
8.	PERSOAL E RATIOS.....	4
9.	MATERIAIS E RECURSOS.....	4
10.	AVALIACIÓN	4
11.	FÍO CONDUCTOR: O PERSONAXE DE XUÑO LÚDICO.....	4

1. INTRODUCCIÓN

O servizo de Programas Lúdicos do Concello de Ames está pensado para desenvolverse naqueles períodos vacacionais contemplados no calendario escolar que a Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria publica para cada curso. Estamos a falar das xornadas de descanso dos nenos e nenas e, polo tanto, dende a experiencia que ten Vitae neste eido, queremos ofertar unha programación de ocio e tempo libre de calidade. Aínda que as nosas propostas baséanse eminentemente nun principio lúdico no que non podemos esquecer aqueles aspectos pedagóxicos e educativos onde se asentará a nosa programación.

Pretendemos crear un clima divertido, tranquilo, e que proporcione seguridade tanto aos nenos/as como ás súas familias. Propoñemos diversidade de actividades (xogos deportivos, xincanas, obradoiros, dinámicas de grupo, visitas ou saídas culturais...) cada unha delas con unha razón de ser e xustificación. Centraremos os nosos esforzos en promover unha convivencia harmoniosa, respectando normas, fomentando a participación, a tolerancia e responsabilidade. En definitiva, favorecendo un desenvolvemento integral dos nenos e nenas. Para levar isto a cabo teremos en consideración as adaptacións pertinentes que haxa que facer en canto aos distintos tramos de idade dos participantes así como das posibles necesidades de apoio específico que precisen.

Indubidablemente os protagonistas deste servizo son os nenos e nenas pretendendo ser unha alternativa que ocupe o seu tempo de lecer, pero non podemos esquecer un aspecto importante que tamén cubre este servizo, estámonos a referir á mellora da conciliación familiar e laboral das nais, pais ou responsables dos nenos/as de Ames.

2. DESCRICIÓN XERAL DO PROGRAMA

As actividades dos Programas Lúdicos desenvolveranse no concello de Ames, concretamente nos núcleos de poboación de Bertamirás e Milladoiro nos espazos que o concello destina para tal fin. En Bertamirás as actividades desenvolveranse no CEIP Agro do Muiño e en Milladoiro na EEI e no CEP Ventín.

En ambos casos o horario do servizo desenvolverase dende ás 7:30h ata as 16:00h podendo elixir varios tramos e/ou modalidades de horarios. As familias poderán ter servizo de almorzo e xantar se así o desexan.

A ratio está fixada en 1 monitor/a por cada 15 participantes coa excepción dos nenos/as que precisan unha atención específica de apoio (por algunha discapacidade, enfermidade diagnosticada, reducida autonomía...) que coas indicacións pertinentes por parte do concello dotarase con persoal extra para apoiar a súa participación e integración.

3. OBXECTIVOS XERAIS

- Favorecer a conciliación da vida familiar e laboral.
- Fomentar a aprendizaxe a través do xogo e o lecer educativo.
- Promover a socialización, a autonomía e a creatividade dos nenos e nenas.
- Coñecer e respectar o contorno próximo (carballeiras, parques, natureza urbana).

- Educar en valores como a igualdade, o respecto, a cooperación e a inclusión.

4. ESTRUCTURA HORARIA DO PROGRAMA

Horario	Actividade Principal	Observacións
07:30 - 09:00	Bos días (con ou sen almorzo)	Almorzo dispoñible ata as 08:30
09:00 - 14:30	Actividades educativas e de lecer	Programación por idades
14:30 - 16:00	Comedor + Xogo libre vixiado	Actividade flexible e relaxada

5. ORGANIZACIÓN DOS GRUPOS

- Grupo 1:** 3-5 anos (Infantil)
- Grupo 2:** 6-8 anos (1º a 3º Primaria)
- Grupo 3:** 9-12 anos (4º a 6º Primaria)

6. SAÍDAS PROPOSTAS A ZONAS PRÓXIMAS

Todas as saídas serán **a pé**, de balde e cunha duración de 2 a 3 horas pola mañá:

- CEIP de Ventín:**
 - Carballeira de Ventín
 - Parque do Ameneiral
- CEIP do Milladoiro:**
 - Parque do Río Sar
 - Carballeira do Milladoiro
- CEIP Agro do Muíño:**
 - Parque do Agro
 - Paseo do Rego dos Pasos

As saídas incluírán dinámicas como:

- Roteiros guiados e observación da natureza.
- Xogos por equipos no entorno natural.

- Actividades de recollida de elementos naturais para crear mandalas ou composicións artísticas.

7. METODOLOXÍA

- Activa, participativa e baseada na experimentación.
- Adaptación das propostas ás idades, intereses e características do grupo.
- Integración da educación en valores e da igualdade de xénero.
- Enfoque inclusivo, coidando a diversidade funcional e cultural.

8. PERSOAL E RATIOS

- 1 monitor/a por cada 10 nenos/as en Infantil.
- 1 monitor/a por cada 15 nenos/as en Primaria.
- Coordinador/a por centro.
- Persoal de apoio.

9. MATERIAIS E RECURSOS

- Material de manualidades (cartolina, pegamento, témperas, pinceis, rotuladores).
- Equipamento para xogos tradicionais e cooperativos.
- Libros, contacontos e material audiovisual.
- Bidóns de auga, toldos ou parasois portátiles para exterior.
- Equipamento para xogos de auga (cubos, esponxas, regadeiras).

10. AVALIACIÓN

- Avaliación continua por parte do equipo monitor para adaptar a programación.
- Enquisas breves ás familias ao rematar o programa.
- Valoración do grao de participación, convivencia e cumprimento de obxectivos.

11. FÍO CONDUCTOR: O PERSONAXE DE XUÑO LÚDICO



Personaxe guía: Lúa, a pequena guardabosques de Ames

Descrición:

Lúa é unha nena valente, curiosa e soñadora de 10 anos que vive preto dunha antiga carballeira de Ames. Leva sempre unha mochila chea de cousas especiais: prismáticos máxicos, caderno de campo, lápis de cores e unha

lupa que lle permite ver a maxia agochada da natureza. Lúa recibe unha mensaxe misteriosa dunha criatura do bosque que lle pide axuda para que os nenos e nenas de Ames coñezan e coiden os espazos naturais da súa contorna.

Misión:

Lúa irá aparecendo ao longo das actividades como fío narrativo, animando ao grupo a superar retos e descubrir segredos agochados nos parques, carballeiras e mesmo no patio da escola. Cada semana traerá unha **nova mensaxe ou proba** para completar:

- **Semana 1:** "Necesitamos exploradores e exploradoras que coñezan cada recuncho de Ames."
- **Semana 2:** "A natureza está a perder a súa cor! Podédeslle devolver a alegría coas vosas creacións?"
- **Semana 3:** "O bosque precisa protectores valentes que xoguen con respecto e coiden os seus camiños."

Formatos posibles de aparición de Lúa:

- Contacontos dramatizado ao comezo de cada semana.
- Cartas semanais ou audios con pistas entregadas polo equipo monitor.
- Aparecerá nos carteis, nos cadernos de explorador/a ou nos xogos de pistas.
- Poderase crear un boneco ou marioneta que a represente.

Valores que transmite Lúa:

- Amor pola natureza
- Igualdade e cooperación
- Curiosidade e aprendizaxe activa
- Coidado e respecto polos demais



CONTO INTRODUCTORIO: "LÚA E O SEGREDO DO BOSQUE DE AMES"

Para contar o día 23 pola mañá, a xeito de presentación narrativa do programa.

Título: *Lúa e o segredo do bosque de Ames*

Duración estimada: 10 minutos (contacontos ou dramatización)

Na parroquia do Milladoiro, moi preto do cole, vive unha nena moi especial chamada **Lúa**. Lúa non é unha nena calquera: leva sempre unha mochila máxica chea de cousas raras—lupas, prismáticos, cordas de cores, cadernos misteriosos e unha lanterna que só ilumina cousas que están escondidas.

Un día de finais de xuño, mentres paseaba pola carballeira que hai detrás do parque, Lúa escoitou algo entre os arbustos...

—¡Pssst! Lúa!

Era unha voz pequeniña, como a dun grilo que fala galego. Cando se achegou, viu unha bolboreta moi especial, cunhas ás transparentes que brillaban coas cores do arco da vella.

—Somos os gardiáns invisibles do bosque —dixo a bolboreta—. O noso mundo está perdendo a maxia porque os humanos esqueceron como xogar co corazón, coidar da natureza e traballar en equipo. Pero ti, Lúa, podes axudarnos.

—¿Eu? ¿E como? —preguntou ela.

—Necesitamos que reúnas un grupo de nenos e nenas valentes. Teredes que superar probas, facer misións, explorar lugares escondidos, crear cousas coas mans... E sobre todo, teredes que facelo xuntos.

A bolboreta deixoulle un mapa vello cunhas pegadas marcadas... e desapareceu. Desde entón, Lúa vai visitando os coles de Ventín, Agro do Muiño e Milladoiro, buscando axudantes.

—¿Queredes ser exploradores e exploradoras comigo? —preguntará o primeiro día—. Entón preparádevos, porque mañá comezamos a nosa gran aventura!

Elementos para acompañar o conto:

- Mapa misterioso que se pode colgar no aula (coas zonas verdes do entorno).
- Pequenas mensaxes ocultas que Lúa deixará cada mañá (en papel, audios ou vídeos curtos).
- Un "Caderno de Explorador/a de Lúa" que as crianzas irán completando.

PROGRAMACIÓN XERAL (23-30 de xuño)

Día	3-5 anos	6-8 anos	9-12 anos
23 luns	Conto e busca do tesouro: presentación de Lúa e procura de pistas no patio (versión adaptada con pegatinas, pedras pintadas,	Aventura inicial con Lúa: percorrido con pistas no patio e creación do mapa do	Xincana de desafíos naturais: xogos en equipos con retos físicos e mentais. Obradoiro:

Día	3-5 anos	6-8 anos	9-12 anos
	etc.). Obradoiro: Medallas de explorador/a.	equipo. Obradoiro: Pulseiras co nome do equipo.	Identificadores de mochila + lema do grupo.
24 martes	Mini saída ao parque próximo (30 min): observación con lupas, xogos de animais. Obradoiro: Animais da carballeira con cartolina e témpera.	Saída a zona verde próxima: recollida de elementos naturais para crear mandalas. Obradoiro: Mandalas con elementos naturais.	Saída: percorrido guiado por carballeira próxima con caderno de campo e lupa. Obradoiro: Diario de campo ilustrado.
25 mércores	Xogos de auga e experimentación: transvasado, esponxas, cubos. Obradoiro: Nubes de cores con algodón.	Xogos cooperativos con auga: carreiras de relevos, globos, etc. Obradoiro: Cómic ilustrado de Lúa na tormenta.	Xogos científicos con auga: retos, probas e construción de pequenos sistemas con tubos, botellas... Obradoiro: Infografía: "A auga no planeta Lúa".
26 xoves	Xogos simbólicos: "Na casa de Lúa" (montaxe de espazo libre con cociña, tendas, etc.). Obradoiro: Cociña creativa con plastilina.	Obradoiro teatral: "O misterio da mochila de Lúa" (inventar e representar). Obradoiro: Marioneta de dedo de Lúa.	Escape room no cole: misión "Salvar a Lúa" (pistas escondidas no centro). Obradoiro: Chapas con frases motivadoras para a exploración.
27 venres	Saída á carballeira próxima ou parque con sombra: picnic simbólico, contacontos de Lúa. Obradoiro: Debuxo libre do que viron.	Exploración guiada con mapa de Lúa + creación de cadernos con pegadas reais. Xogo: "Captura o símbolo da natureza".	Roteiro con misión (zona próxima): cazar pegadas, identificar árbores, escribir cartas para o bosque. Obradoiro: "Un manifesto polo bosque" (colocar no centro).
30 luns	Festa final de Lúa: xogos musicais, pompas, disfraces naturais. Entrega de diplomas de explorador/a.	Peché do programa con escape cooperativo + baile final. Entrega de diplomas + pins de Lúa.	Peché con exposición das creacións: mural colectivo e xogo de preguntas de "experto/a en natureza". Entrega de diplomas e cartas para a Lúa.

 **Horario tipo para cada día (actividades 09:00 a 14:30):**

- **09:00 - 09:30** Chegada e acollida con mensaxe de Lúa.
- **09:30 - 10:30** Actividade principal (saída, xogo grupal, roteiro...).
- **10:30 - 11:00** Merenda e descanso ao aire libre.
- **11:00 - 12:15** Obradoiro creativo / xogo guiado.
- **12:15 - 13:30** Actividade complementaria (teatro, xogo simbólico, deportes...).
- **13:30 - 14:30** Preparación para o xantar, recollida e xogos tranquilos.

14:30 a 16:00 – Servizo de comedor e xogo libre

Durante este tempo, os nenos e nenas que se queden a xantar realizarán:

- Xogos de mesa adaptados por idades.
- Contos de Lúa en versión audio ou vídeo.
- Actividades tranquilas: debuxo, lectura, construcións...