

SALIDA TUTORIAL 3° Y 4° EP



COLEGIO FERROVIARIO
SOCIEDAD COOPERATIVA ALHUCEMA



**Parque Periurbano “La Sierrezuela”
(Posadas, Córdoba)**

27 de octubre de 2021

Objetivos:

- Profundizar en el conocimiento personal y favorecer el desarrollo de vínculos en el grupo.
- Promover la adaptación del alumnado al contexto escolar y la integración en el grupo-clase.
- Desarrollar capacidades que favorezcan la autonomía y la convivencia grupal durante el curso escolar y la consecución de objetivos comunes.
- Favorecer hábitos saludables de ocio y tiempo libre.

Metodología:

El procedimiento metodológico que vamos a llevar a cabo en el encuentro tendrá un **enfoque socioafectivo**. Este enfoque sigue una secuencia natural: **sentir, reflexionar, decidir, actuar**. Se parte de una experiencia vivencial que puede ser un juego, una simulación, una lectura, una representación creativa, en la que participa todo el alumnado. Se reflexiona sobre los sentimientos vivenciados, se analizan los valores y actitudes que la situación nos ha mostrado y se realizan propuestas para incorporarlos a la vida cotidiana en todas nuestras acciones.

Características:

- **Aprendizaje significativo:** Integrar referencias a la vida cotidiana y el entorno inmediato del alumnado que generen curiosidad y generen participación.
- **Participación activa** que garantice la motivación e implicación del alumnado.
- **Trabajo cooperativo** para el desarrollo del aprendizaje social
- **Atención a la diversidad** del alumnado

Programación:

Tutor/a: Carmen y Álvaro

Horario

08:45 h Salida del Colegio Ferroviario

09:45 h Llegada al Parque periurbano de la Sierrezuela (Posadas)

10:00h Juegos de distensión y rompehielos

- Dios o huevo: juego de pares o nones en el que las participantes van echando pares/nones para pasar de huevo a gallina, a mono, a ser humano, a súper héroe/heroína y a Dios/a.
- Casa/Inquilino/Terremoto/Salmorejo.
- El palo de nombres: con todas en círculo, una se pone en el centro sujetando el palo y gritará un nombre, esta tiene que salir corriendo y agarrar el palo antes de que caiga. Este juego puede contemplar diferentes variantes para darle más complejidad.
- Pistolero/a de nombres: en círculo, una persona en el centro dispara a otra, esta se agacha y las personas que están a su lado se disparan entre sí, quien lo haga más tarde, pierde y pasa al centro.
- Tren de los nombres: somos locomotoras que vamos gritando nuestro nombre, cuando digamos STOP paramos y hacemos piedra/papel/tijeras con quien nos encontremos. Si ganamos, lo sumamos a nuestro tren como vagón. Así sucesivamente hasta que tengamos un solo tren con todo el grupo.
- Terminamos este primer tramo de mañana con un reto grupal
 - Ordenarse por altura sin hablar, solo gestos
 - Ordenarse sin hablar por fecha de nacimiento

11:30h Descanso – Desayuno

12:00h Actividad en la naturaleza

Vamos a realizar una pequeña ruta por nuestro entorno más cercano y para ello, nos dividiremos por grupos con diferentes consignas, para que al regreso de nuestra ruta ponerlo en común y aprender unos de otros, según lo que cada cual le haya tocado observar.

Ver en el anexo la propuesta de equipos de trabajo. Como habrá suficientes monitores/as, la idea es que cada grupo de observación vaya junto a un monitor/a de referencia.

14:00h Almuerzo / Descanso / Juego libre

15:45h Taller de manualidades.

- Muñecos de alpiste (pero sin globos)
- Danza de despedida: tren de la alegría o la cola de la serpiente
- Cierre, evaluación y despedida

16:45 Merienda

17:00h Nos subimos al bus y nos regresamos.

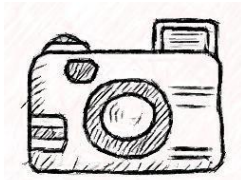
17:45h Llegada al colegio

ANEXO:

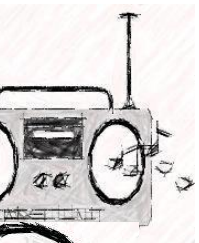
JUEGOS EN LA NATURALEZA (Durante la Ruta)

Equipos de observación:

Proponemos un juego de rol para la observación sistemática. Para ello daremos a cada persona un rol dentro del grupo.



1- Cámara de Fotos panorámica: su misión será ir observando el paisaje a escala panorámica y todos los elementos que los forman. Puede darse cuenta de los cambios de paisaje que se van sucediendo.



2- Altavoz: su misión será llevar los oídos abiertos para escuchar todos los sonidos que se escuchan durante el recorrido y para intentar identificar de dónde vienen los mismos: ruidos de hojas, aves, coches, personas, insectos, etc. Intentará imaginar quién emite esos sonidos.



3- Lupa: su misión será ir pendiente de los detalles: todas las cosas pequeñas que encuentren en el suelo, en la corteza de los árboles, en las hojas, etc. Harán un trabajo microscópico. De este modo tendremos otro punto de visión de lo que sucede en la vida a otras escalas.



4. Detector de contaminación: Su misión será observar la presencia de basuras, residuos contaminantes del medio ambiente. Tomarán nota de todo ello en su cuaderno de notas: objeto, cantidad, lugar, etc.



5. Awá: (significa *gente* en lengua tupí-guaraní) Los Awá son un pueblo indígena brasileño sin contacto con el resto de la humanidad que habitan la selva tropical de Maranhao. La misión es mirar como un indígena que descubre por primera vez las huellas de la acción del ser humano con el cual no tiene contacto, las transformaciones y alteraciones que ha producido en el paisaje: redes de comunicación, construcciones, actividades económicas dentro de la naturaleza.

Tras la realización de los primeros 30 minutos de recorrido realizarán una puesta en común de grupo. Aprovecharemos la parada para desayunar.

MANUALIDADES

Muñeco de Alpiste

