



# SALIDA TUTORIAL 1º Y 2º EP



COLEGIO FERROVIARIO  
SOCIEDAD COOPERATIVA ALHUCEMA

8 y 9 noviembre de 2023.



## Objetivos:

- Fomentar la cohesión grupal, confianza y el trabajo en el equipo.
- Desarrollar la autonomía, los cuidados y la convivencia interpersonal e intrapersonal a través del juego y la cooperación.
- Fomentar el diálogo, la reflexión y la toma de decisiones de forma lúdica y participativa.
- 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**, 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, 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.

### **Criterios a tener en cuenta:**

- Es la primera vez para muchas de las y los niñas/os que duermen fuera. A la hora de dormir tendremos que estar atentas/os.
- En el desarrollo de las dinámicas es importante tener presente la fórmula de: para-comprender y seguir trabajando, es decir, no importa la cantidad de las actividades que hagamos sino la calidad del cómo se expliquen y se lleven a cabo (preferible que se hagan bien y de forma correcta) para que las y los peques entiendan lo máximo posible, ya que en estas edades tienen las herramientas, pero en muchas ocasiones no saben usarlas. Ejemplo de explicación: "Nadie gana si no se trabaja en equipo, con conflictos solo perdemos el tiempo y no lo pasamos bien...".
- Contraseña para el comedor. Le damos una frase corta a una persona de cada clase (normalmente alguien que le cueste relacionarse), para que la comparta con sus compañeras/os, 15 minutos antes de comer. Así se ponen en fila en la entrada y se van calmando ya que tienen que recordar la frase, una de las personas que dinamizan el encuentro se pone en la puerta y se lo van diciendo en el oído.
-



## Programación:

Tutor/a: Álvaro y Tere

Monitoras responsables: María, Loly y Miguelo.

### PRIMER DÍA (8/11/23)

Hora	Programa
9:00	Salida del Colegio
9:30	Asamblea de Presentación y Normas de Convivencia.
10:00	Distribución de habitaciones
10:30	Desayuno
11:00	<b>Paseo de reconocimiento por el albergue:</b> punto de encuentro, comedor, baños, pistas deportivas
11:30	<b>Juegos para un clima de confianza y divertido:</b>
12:30	<b>Descanso.</b>
12:45	<b>Seguimos con los juegos, pero repartidos en 3 grupos</b>
13:45	Aseo
14:00	Almuerzo.
15:00	<b>Descanso:</b> Biblioteca, dibujo, pintura...
15:45	<b>Senderismo hacia la Dehesa.</b> <i>Dinámica de roles para conectar con la naturaleza y juegos al aire libre.</i>
17:00	Merienda en el campo
18:30	<b>Manualidad</b>
19:30	Aseo
20:00	Cena
21:00	<b>Ruta de las sombras. Sensorial.</b>
22:00	Hora del cuento /Dormir

### Mañana:

#### 1. Dinámicas para generar clima de convivencia:

**Lugar de realización:** espacio exterior entre las pistas y las habitaciones.

Estos juegos permiten crear una atmósfera amigable, distendida, dinámica y alegre, al mismo tiempo que permiten contactar y ampliar el conocimiento del grupo.



## 2. Juegos para un clima de confianza y divertido:

Después del reconocimiento de las instalaciones, vamos a empezar a jugar para fomentar un clima de confianza y divertido, ya que para muchas/os sean la primera vez que duerman fuera de su hogar. Después del descanso, seguimos jugando por grupos con dinámicas más cooperativas.

## 3. Almuerzo:

La contraseña para este momento de comida será durante todo el día: “Comer bien, comer sano, no como un marrano”.

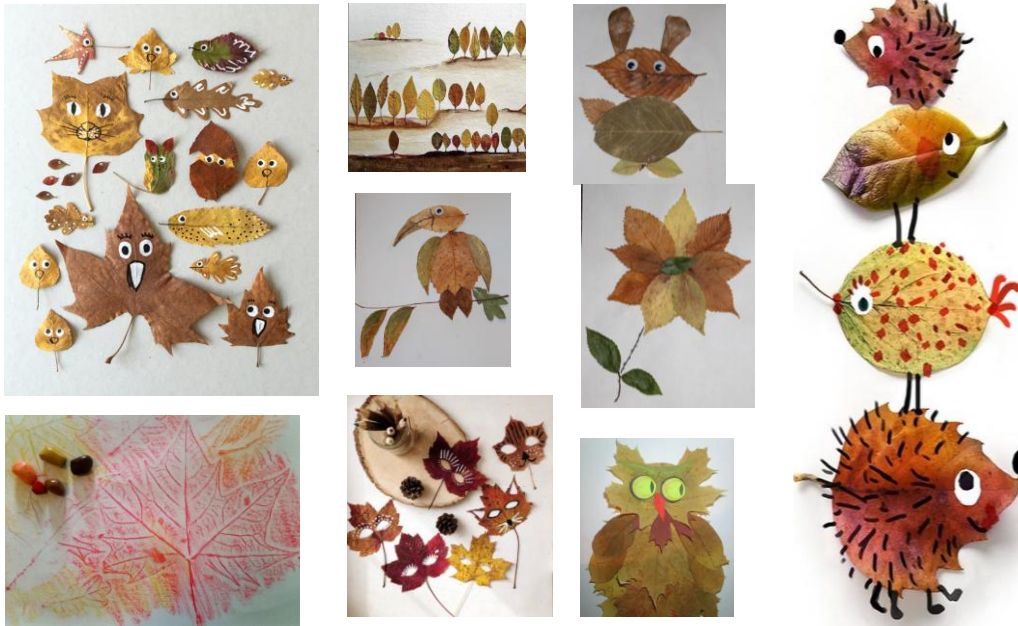
## TARDE:

### 4. Senderismo hacia la Dehesa:

El contacto con la naturaleza es necesario para sentirnos parte de ella, por eso, durante los trayectos de ida realizaremos una dinámica con los sentidos. Cuando lleguemos a la Dehesa jugaremos un rato de forma grupal.

### 5. Manualidad:

Como ha cambiado la hora, y anochece más temprano, realizaremos en esta sencilla y artística manualidad.



## Noche:

### 6. Cena:

Continuamos con la misma contraseña: “Comer bien, comer sano, no como un marrano”.

### 7. La Ruta de las sombras.

Desarrollaremos una noche de juegos donde los sentidos serán los protagonistas de los juegos.



## SEGUNDO DÍA (9/11/23)

Hora	Programa
8:30	Buenos Días
9:00	Desayuno
10:00	Recogida de habitaciones
11:00	<b>Juegos deportivos</b>
11:30	Descanso merienda
12:15	<b>Juegos de cohesión grupal con el paracaídas y otros juegos.</b>
13:30	Comida
14:30	<b>Asamblea de evaluación.</b> ¿Qué me ha gustado? ¿Cómo me he sentido? Despedida
16:30	Regreso a Córdoba

## MAÑANA

### 1. Juegos deportivos:

Con estos juegos, se teje de forma creativa la cohesión en cada una de las clases.

### 2. Juegos de cohesión grupal con el paracaídas y otras dinámicas.

Comenzaremos con unas dinámicas de cooperación para consolidar lo trabajado en estos días.

### 3. Almuerzo:

La contraseña para la comida puede ser una de las tres que hemos hecho estos días.

### 4. Asamblea de evaluación:

Nos juntaremos en círculo grande donde valoraremos el encuentro con una frase o palabra y su por qué, no se permite definir la convivencia con las palabras bien y mal. Es un momento de escucha colectiva y expresión hacia las/os demás.