

Solucionario Manual

MF1868-2:
**Técnicas y recursos
de animación en
actividades de
tiempo libre**

SOLUCIONES

Actividades
Test de Repaso

Soluciones Actividades

Tema 1

Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación

Actividad 1

Algunos de los centros de interés que se podrían plantear teniendo en cuenta el contexto y las características de los participantes según la edad serían:

- Campamento de 3 días en una granja-escuela con niños en edades comprendidas entre los 6 y los 8 años:
 - Cultura. Cómo vivían nuestros abuelos.
 - Cuidamos a los animales.
 - Medioambiente.
- Actividad de 4 horas de duración con adolescentes entre 12 y 14 años:
 - Olimpiadas
 - Música
 - Juegos de rol
- Tres meses de Animación a la Lectura con jóvenes entre 16 y 17 años:
 - Crea tu propia aventura

- Solucionemos un caso
- Cómo nos relacionamos chicos y chicas

Actividad 2

Una posible actividad que se podría plantear es la siguiente:

A través de un juego de imitación de sonidos de objetos de la vida cotidiana se formarán parejas de trabajo. A cada pareja se le entregará un objeto del que tendrán que inventar cuatro usos diferentes al que tiene habitualmente. Después de un tiempo, se pondrá en común con el resto del grupo.

El monitor planteará la posibilidad de inventar una historia entre todo el grupo donde los objetos serán los personajes principales. Cada participante deberá inventar y representar parte de esa historia.

Actividad 3

Teniendo en cuenta que Aitor propone un hilo conductor de la actividades: la higiene corporal; y que las actividades que plantea están relacionadas con el mismo, podemos concluir que se trata de una actividad globalizada. En cambio, la propuesta realizada no atiende a las características de este tipo de actividades ya que:

- Las actividades planteadas no atienden a todas las áreas del desarrollo de los adolescentes y jóvenes.
- No fomentan la implicación y participación activa de los destinatarios.
- Probablemente no tenga en cuenta las características, necesidades y motivaciones de los participantes. Aunque la higiene personal es un tema importante tratar durante la adolescencia, las actividades planteadas no fomentan el interés de los participantes.

- No favorecen el protagonismo en las actividades ni promueve la experimentación y expresión de los adolescentes.

Actividad 4

Las dos técnicas podrían ser:

- Brainstorming. Realizar una lluvia de ideas en la que cada participante proponga alternativas para la resolución del conflicto planteado. Una vez hechas las aportaciones se analizarán, evaluarán y agruparán hasta llegar a evaluar la solución más adecuada.
- “Técnica de los seis sombreros” A través del pensamiento que se corresponde con cada uno de los colores de los sombreros (ver el punto 3.5. Técnicas y recursos para fomentar la creatividad), se plantearán diferentes visiones de un conflicto y la forma de solucionarlo.

Tema 2

Técnicas de animación, expresión y creatividad

Actividad 1

Juegos para trabajar la expresión corporal:

- "El espejo" Por parejas, se colocan uno enfrente del otro. Uno de los participantes hará de espejo y tendrá que imitar todos los gestos y movimientos que realice la otra persona. Pasando un tiempo se intercambiarán los papeles.
- "Los gestos". Se colocarán los participantes por todo el espacio. El dinamizador hará una señal y los participantes irán expresando con gestos algún sentimiento (alegría, tristeza, enfado, miedo...), se tendrán que ir juntando aquellos que expresen el mismo sentimiento.
- "El hada" Los niños se irán moviendo por la sala al ritmo de la música. Cuando la música se pare, el monitor dará instrucciones que deberán representar los participantes con sus cuerpos. Ejemplos " llevas ropas muy grande", "ropa pequeña", "te conviertes en Superman", "eres un canguro"...
- "Juego de las películas" A través de mímica, deberán representar películas, dibujos animados o personajes que serán adivinados por el resto de compañeros.

Actividad 2

Sería necesario programar una actividad concreta para la consecución de este objetivo, para poder plantear las TIC necesarias para su desarrollo.

Si por ejemplo, utilizáramos el visionado de la película "La princesa Mononoke" deberíamos contar con herramientas como: internet (para la película), ordenador y un proyector.

Actividad 3

- Cuento que trata sobre la aceptación de sí mismo. "Orejas de mariposa" Luisa Aguilar, Kalandraka Ediciones Andalucía, 2008.
- Un cuento que trata sobre los límites que nos ponemos nosotros mismos. "El elefante encadenado" Jorge Bucay, RBA Libros, 2008.
- Cuento sobre la igualdad y el compañerismo. "La tejedora de sueños" Begoña Ibarrola. Cuentos para sentir 2. Educar los sentimientos.

Actividad 4

Tras un día de una gran actividad física, sería conveniente que Celia programara una velada tranquila en la que, el objetivo principal fuera la relajación de los participantes. Un ejemplo podría ser un taller de relajación en la que, tras unos masajes de cara y manos, el monitor realizara una relajación guiada.

Actividad 5

EJEMPLO	TÉCNICA DE ANIMACIÓN
Juan Pequeño Baila	Danzas y Canciones
El Pirata Pata de Lata	Cuento
Furor	Velada concurso
Cluedo	Velada Terror
Corto Cuerdas	Jornadas Tema sobre valores. Velada tranquila. Cine Forum
"Día del Libro"	Jornadas - tema

Actividad 6

Son varias las condiciones que deben darse para que la dinamización de una técnica de animación resulte exitosa. Según en enunciado varios son los motivos que podría haber provocado que la actividad no resultara motivadora para los participantes:

- La falta de adaptación de la técnica al grupo. Es posible que Alberto no haya atendido a las motivaciones de los participantes, así como a sus características, lo que ha podido dificultar su desarrollo. La actividad física debe estar adaptada a los ritmos de los participantes para que resulte motivadora.
- La actitud de Alberto. Es posible que, viendo la falta de interés del grupo, Alberto se haya desanimado. La falta de motivación y entusiasmo por parte del profesional repercute también en cómo el grupo participa.

Tema 3

Técnicas pedagógicas del juego

Actividad 1

- Área Física: Juego del Pañuelo. Juego tradicional en el que se desarrollan habilidades motrices. En este juego se ponen en práctica habilidades de rapidez y agilidad.
- Área Cognoscitiva: Juego del Ahorcado. Juego en el que se debe completar una palabra o frase intentando acertar las palabras que la componen. A través de este juego se trabaja la capacidad de concentración y análisis.
- Área Socioafectiva: Juego "Adivina quién es": Cada participante pondrá encima de una mesa un objeto con el que se identifique. Por turnos, tendrán que ir reconociendo a qué persona pertenece cada objeto.

Actividad 2

Ejemplo: El juego del lazarillo.

Juego de confianza en el que los participantes deben colocarse en parejas. Una de las personas de la pareja deberá taparse los ojos mientras, la otra persona le guía en un recorrido.

El valor social de este juego está relacionado con la necesidad de que los dos miembros de la pareja se comuniquen de forma efectiva para evitar accidentes.

En cuanto al valor cultural, está relacionado con el acatamiento de las normas del propio juego, lo que sirve de práctica para actuar de forma similar en futuras situaciones. Evitar que tu compañero se golpee por tu falta de atención, así como confiar en el otro.

Actividad 3

Según los aspectos que desarrollan los juegos pueden ser:

- Psicomotores: Polis y cacos, Tulipán.
- Cognitivo: Encuentra las diferencias, Tabú.
- Sociales: Parchís, Teléfono escacharrado.
- Afectivo-emocionales: Espacio a mi derecha, la gallinita ciega.

Actividad 4

- Rayuela. Se dibujan en el suelo cuadrados numerados del 1 al 10. El juego consiste en tirar una piedra dentro de cada uno de los cuadrados e ir a recogerla corriendo a la pata coja sin tocar el suelo. Gana el primero que llegue al 10. Para este juego se utiliza como recurso lúdico la piedra.
- Carrera de sacos. Utilización de sacos de tela como recurso lúdico. Juego en el que cada niño se mete en un saco y hará un recorrido saltando con los pies juntos. Se pueden hacer carreras de relevos.
- Chapas. Las chapas de las botellas se utilizan como recurso lúdico. Se dibuja un recorrido en el suelo por el que deberán ser guiadas las chapas a través de pequeños empujones con el dedo.
- Juego del pañuelo. Un pañuelo o trozo de tela sirve como recurso lúdico. Se divide al grupo en dos equipos y se da un número a cada uno de los participantes. El monitor se coloca entre los dos equipos con el pañuelo en la mano y tendrá que ir diciendo números. Al oír el número, el participante que le corresponda deberá salir corriendo e intentar atrapar el pañuelo antes que el equipo contrario. Una vez cogido el pañuelo tendrá que correr de nuevo hasta su posición inicial sin ser pillado por el otro equipo.

Actividad 5

Área Sensorial:

- Los juguetes musicales. Existen en el mercado una gran variedad de juguetes para niños desde 0 años. Estos juguetes emiten distintos sonidos que van, desde la tradicional nana que tranquiliza al bebé, hasta diferentes melodías para diferenciar sonidos de animales, objetos, etc.
- Juego de memoria con olores. Recomendado a partir de 4 años. Además de atender al área cognitiva (por la necesidad de desarrollar la atención y la memoria) es un juego para estimular el sentido del olfato. Este juego consiste en ir haciendo parejas según el olor. Es un juguete que puede hacerse de modo casero, poniendo distintos alimentos y cosas perfumadas dentro de cajas, teniendo que reconocer cada uno de los olores.

Área Motriz:

- Jenga. Es un juguete para el desarrollo de habilidad física y mental. Existen distintas versiones para niños desde los 6 años. Se trata de hacer una torre con las piezas de madera que deberá ir retirando listones sin que se caiga.
- Paracaídas. Es un juguete que se utiliza con niños desde los 3 años. La práctica de diferentes juegos permite el desarrollo de la motricidad gruesa.

Área Cognitiva.:

- Juguetes de clasificación por colores y formas. Recomendados a partir de los 12 meses. Son juguetes, normalmente de madera, de diferentes colores y formas para que los niños los clasifiquen y los introduzcan en sus espacios correspondientes.
- Tabú. Recomendado a partir de los 14 años. Consiste en describir palabras sin utilizar algunas claves para intentar que los compañeros la adivinen.

Actividad 6

A partir de un deporte tradicional como puede ser el fútbol pueden hacerse adaptaciones para ser realizado durante las actividades de tiempo libre.

Por ejemplo, el fútbol sin balón. Juego que consiste en un partido de fútbol tradicional a excepción del material necesario para su desarrollo (el balón). El balón son los propios jugadores quienes tendrán que meterse en la portería contraria para meter gol. En caso de que un jugador sea tocado en el campo contrario, deberá quedarse parado hasta que otro compañero de su propio equipo le toque. Cada vez que algún equipo mete un gol los jugadores vuelven a su campo y se comienza de nuevo.

Tema 4

Técnicas de educación ambiental

Actividad 1

Posible solución: Taller de animales con rollos de papel higiénico:

- Materiales:
 - Rollos de papel higiénico
 - Pinturas, rotuladores, témperas
 - Pegamento
 - Cartulinas o goma eva
- Desarrollo: Utilizando los rollos de papel higiénico como cuerpo del animal, y con la utilización de materiales como cartulinas, goma eva, etc., se crearán distintos animales de forma original y creativa.

Actividad 2

Una posible actividad podría ser una Gymkana para el conocimiento de un espacio natural. Se dividirá al grupo en equipos a los que se les entregará un listado con diversas pruebas que deberán ir superando para ir consiguiendo palabras que, al finalizar la actividad formarán una frase relacionada con el medio ambiente. Las pruebas estarán relacionadas con el conocimiento de la fauna y la flora, descubrir sonidos y olores sin utilizar el sentido de la vista, etc.

Actividad 3

Los autores Josep M^a Puig y Jaume Trilla establecen como una de las características de los campamentos la posibilidad de tratar de forma educativa distintas situaciones de la vida cotidiana. Con niños de 6 a 8 años, una de las actividades que podríamos programar podría estar relacionada con la higiene dental.

El aprendizaje de que el cepillado de dientes debe ser un hábito de la vida diaria, se puede presentar de forma lúdica. Para ello, crearíamos una canción de grupo que fuera identificada con el momento de cepillar los dientes. El propio proceso de lavar los dientes podría convertirse en una actividad grupal en la que, de forma lúdica los niños fueran marcando los tiempos de cómo cepillarse en cada momento.

Actividad 4

El equipamiento básico e imprescindible que debería llevar a este tipo de actividad es:

- Botas de montaña o calzado cómo adecuado a la actividad.
- Vestimenta apropiada: Ropa deportiva.
- Mochila ajustada a la espalda.
- Protección solar.
- Gorra.
- Ropa de abrigo: sudadera o chubasquero.
- Agua
- Alimentos: bocadillo, fruta, galletas, frutos secos, etc.

Tema 5

Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad

Actividad 1

Podríamos asociar los factores de riesgo a cuatro aspectos:

- El entorno. Las condiciones meteorológicas y las características de la ruta (posibles dificultades y riesgos propios).
- Equipamientos. Materiales necesarios para la ruta: alimentación, bebidas, protección solar, etc.
- Participantes. Características físicas y tipo de actividades a las que están acostumbrados.
- Conductas de monitores y participantes. Normas a seguir durante la actividad.

Actividad 2

Algunas de las preguntas que podría incluir esta ficha médica son:

- ¿Se mareo con frecuencia en el coche/autobús?
- ¿Se cansa físicamente a menudo?
- ¿Sabe nadar?
- ¿Es alérgico? ¿A qué? ¿Toma alguna medicación?
- ¿Sigue algún régimen alimenticio especial? ¿Para qué?
- ¿Padece alguna minusvalía o dificultad remarcable física o psíquica? ¿Cuál?

- ¿Padece hemorragias nasales?
- ¿Tiene enuresis nocturna?
- ¿Ha estado intervenido quirúrgicamente?
- ¿Toma alguna medicación?
- Otras informaciones que la familia considere de interés

Actividad 3

En caso de un accidente de este tipo, algunas de las pautas que debe seguir el equipo de monitores son:

- Mantener la calma, actuando con rapidez.
- Asegurarse de que el resto del grupo deja de correr alrededor de la piscina.
- En caso de que solo hubiera un monitor, atender por orden de gravedad (taponando la herida de la rodilla e inmovilizando el brazo del otro niño). En caso de haber dos monitores, o de contar con la ayuda del socorrista de la piscina (que debe haberlo, atender cada uno a uno de los accidentados).
- Tranquilizar a los niños hablándoles, sin dejarles solos.
- Pedir ayuda de forma inmediata.
- Acudir a un centro médico en caso necesario.

Actividad 4

Los datos que deberá aportar son:

- El tipo de actividad a desarrollar, con los riesgos que conlleva.
- Las características de los participantes, así como sus datos personales.
- Los datos de los profesionales que llevan a cabo el campamento.
- La legislación propia de la Comunidad de Castilla León.

Soluciones Test de Repaso

1. a) Facilitan los procesos de aprendizaje
2. b) La planificación, delimitación de tiempos y reparto de funciones
3. a) Expresión lingüística
4. b) Brainstorming
5. c) Recursos multimedia
6. d) Todas las respuestas anteriores son correctas
7. b) El mimo
8. d) Mostrar una actitud de desinterés hacia la actividad
9. c) Existe un modelo único de fichas y ficheros de juegos para facilitar su comprensión
10. a) Cognitivo
11. a) Colectivos
12. c) Los objetivos que quiere conseguir
13. a) Utilizar materiales que ya no se pueden utilizar para elaborar nuevos productos

14. c) Ser sensible a los espectáculos que ofrece la naturaleza
15. d) Todas las respuestas anteriores son correctas
16. c) (SL) Sendero Local
17. d) Pedir ayuda de forma inmediata
18. b) Ir lo más rápido posible, evitando los descansos para terminar pronto la actividad
19. c) Falta de personal capacitado para la realización de la actividad
20. b) Paracetamol por si algún participante le duele la cabeza