



Federación de la Comunidad de Madrid de Asociaciones
de Padres y Madres del Alumnado
"Francisco Giner de los Ríos"

II JORNADA EDUCATIVA DE APERTURA DE CENTROS

Estimados/as compañeros/as:

El pasado 28 de noviembre pusimos en marcha la primera jornada educativa de apertura de centros, realizada dentro del calendario de movilizaciones del primer trimestre del curso escolar. Un número importante de asociaciones pusieron en marcha diversas actividades en sus centros educativos y otras nos trasladaron la necesidad de trabajarlo más despacio para poder garantizar un número mínimo de actividades que garantizaran el éxito de la jornada.

Todo ello nos llevó a comunicar entonces la fecha de la siguiente convocatoria, el próximo 13 de febrero, de nuevo un día laborable no lectivo en el que las asociaciones de padres y madres volveremos a reivindicar más y mejor escuela, abriendo los centros educativos a la ciudadanía para demostrar que estos no son edificios públicos que deban estar cerrados, entre otras cosas, cuando se acaba la actividad curricular.

Además de las actividades que hayáis pensado poner en marcha, os proponemos varias opciones para desarrollar ese día. Si tenéis dudas de cómo hacerlo, o necesitáis ayuda con la puesta en marcha de la jornada y de los requisitos que necesitáis cumplir, estaremos encantados de asesoraros sobre ello. Podéis mandarnos un correo a info@fapaginerdelosrios.es con las cuestiones que os preocupen.

A todas aquellas asociaciones que tengáis decidido abrir vuestro centro educativo el día 13 de febrero, os pedimos que nos mandéis cuanto antes vuestros datos al correo juntadirectiva@fapaginerdelosrios.org, ya que necesitamos conocer los centros que abrirán ese día.

Gracias por demostrar de nuevo que las familias somos Comunidad Educativa y que los centros educativos son de tod@s y para tod@s.

Junta Directiva de la FAPA

APUNTATE AL DÍA NO LECTIVO

(INFANTIL Y PRIMARIA)

Os proponemos traer desayuno colectivo para media mañana y comida de picnic para medio día.

9 Horas Recepción de los niños. Los repartiremos en grupos y los llevaremos a que dejen la comida a los lugares habilitados.

De 9:15 a 10:30 Haremos talleres con cosas recicladas

Sugerencias:

- Huertos verticales
- Juegos de mesa: tres en raya, damas, ajedrez
- Marionetas

De 10:30 a 11 Con lo elaborado en los talleres:

- Jugar con los juegos de mesa
- Hacer pequeñas obras con las marionetas
- Colgar el huerto vertical

De 11 a 11:30 Prepararemos el desayuno para compartir, se desayunará y luego tendrán recreo libre.

De 11:30 a 11:45 Recogeremos y limpiaremos la zona.

De 11:45 a 12:45 Juegos colectivos: se puede organizar un mini torneo de futbol, baloncesto, futbol-chapas.

De 12:45 a 13:45 Comida. Nos lavaremos las manos y prepararemos la zona de picnic, iremos a por la comida y comeremos. Limpiaremos la zona cuando terminemos.

De 13:50 a 15 Pondremos cortos educativos entre corto y corto comentaremos que nos han querido enseñar, que nos ha gustado mas...

De 15 a 16 Escribir y dibujar una history board o hacerlo con Power-point, dependiendo de las posibilidades, de algún tema que les interese.

13 DE FEBRERO

(SECUNDARIA)

Se puede llevar comida para compartir y comer todos juntos antes de que termine el día

IDEAS PARA PROGRAMAR EL DÍA

- Se pueden organizar campeonatos de ajedrez, futbol, baloncesto...
- Talleres, aquellos que sepan hacer alguna manualidad o artesanía podría enseñar a sus compañeros, hacer trofeos para los campeonatos...
- Hacer un huerto vertical para el instituto
- Buscar temas de interés social y realizar telenovelas, history board, stop motions...

CORTOMETRAJES

- Pipas
- Binta y la gran idea
- El circo de las mariposas

Después de verlos se puede hacer debate.

PELIS

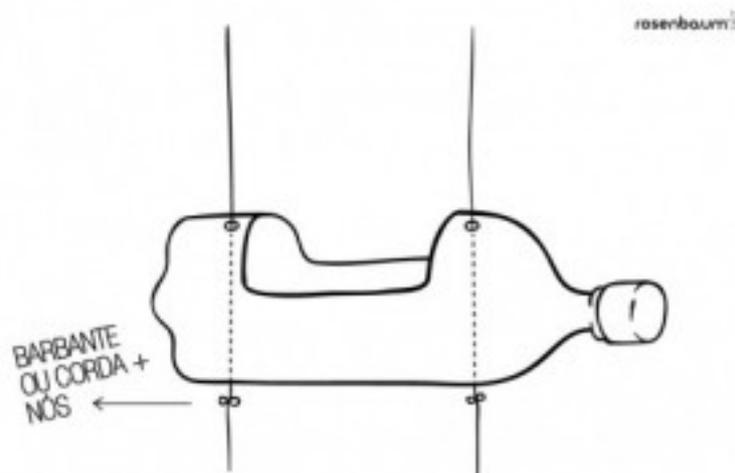
- After de dark
- No nos moverán (Won't Back Down)
- La Ola
- La educación prohibida

JARDÍN VERTICAL

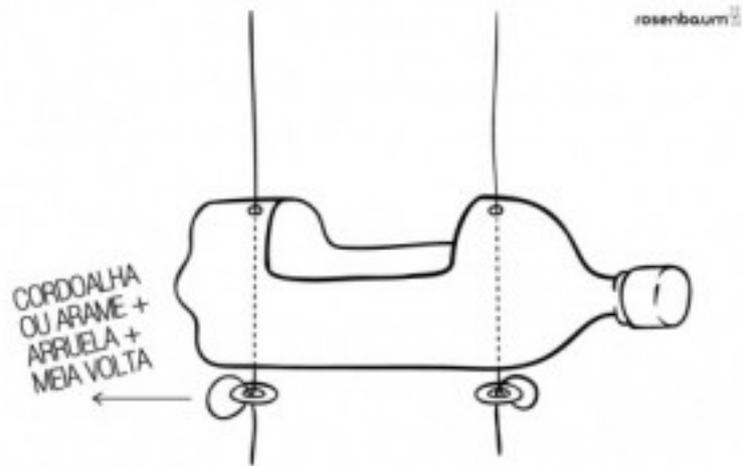


La primera tarea es la de corte de las botellas. Todos ellos se deben cortar de la misma manera, con una especie de ventana que es la abertura por la que la planta crecerá. La distancia entre el fondo de la botella y la abertura puede ser "tres dedos" como se muestra en la imagen.

Dos agujeros se harán en la región cerca de los cortes, superior e inferior. Es este espacio para el cable que pasará y que sostiene las botellas. Lo ideal es que todos lleven marcas en las distancias equivalentes para mantener la simetría cuando se cuelga en la pared. El fondo de cada cilindro debe tener un agujero, permitiendo la salida del exceso de agua en la tierra.

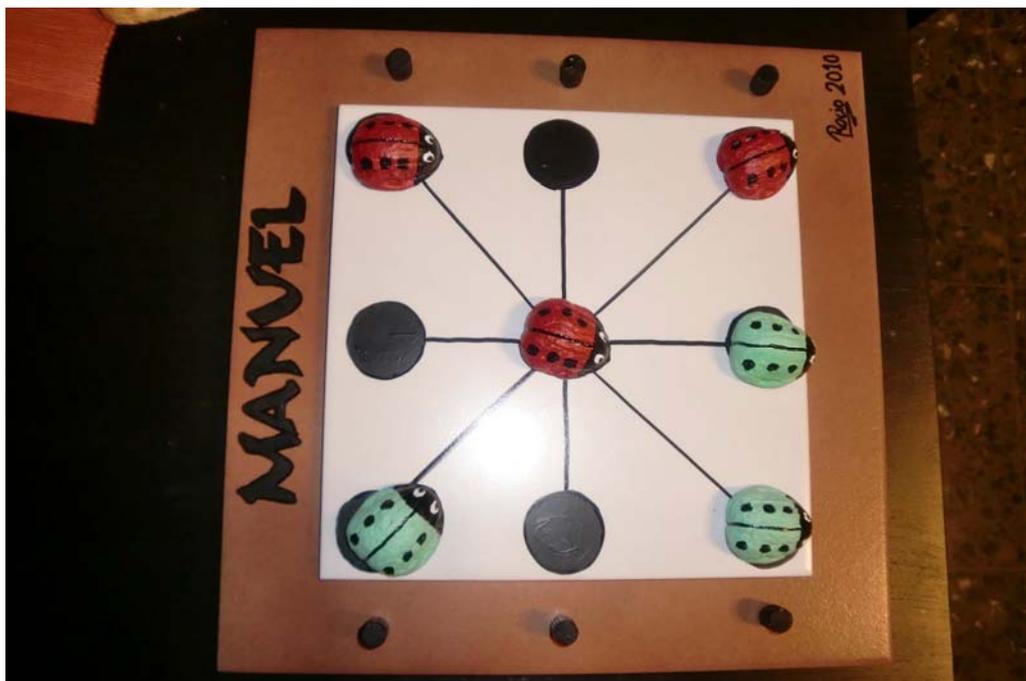


Aquellos que opten por utilizar alambres pueden colocar las arandelas debajo de la botella para servir como una "cuña", para que que no resbale. Los que utilicen cable o cuerdas no lo necesitan. En tales casos, es suficiente hacer un nudo.



JUEGOS



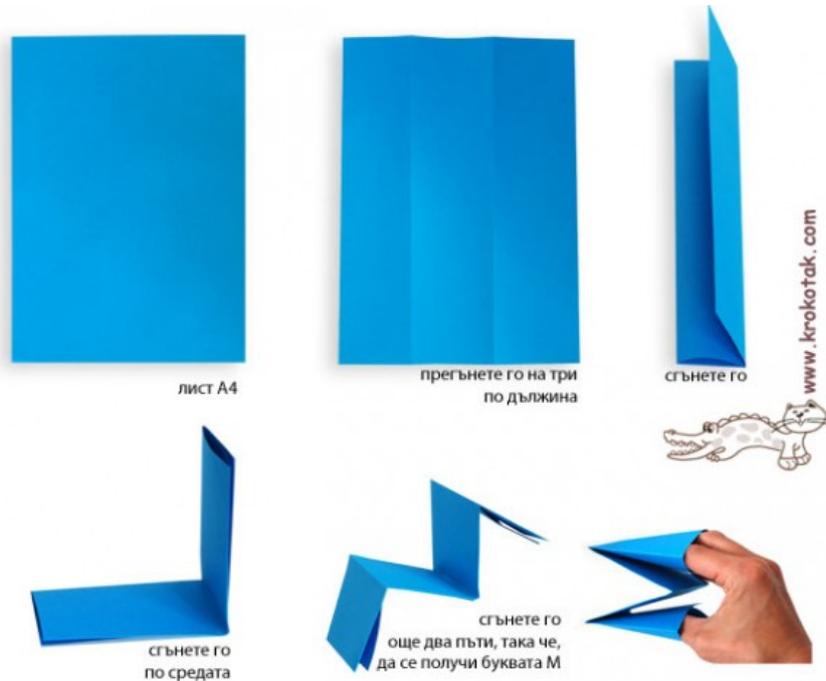




MARIONETAS

PASO 1: DOBLAR UNA CARTULINA DE COLOR

Dobla una hoja de cartulina en 3 partes iguales y haz 3 nuevos dobleces a lo largo.



PASO 2: COMPLETAR LAS PARTES DE LA MARIONETA

Crea los ojos, la lengua y los dientes de tu marioneta con cartulinas de otros colores.



JUEGOS DE GRUPO

LA CABALLERÍA

Coloca a todos los niños **en una fila**. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite "¡caballería!" sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los "potrillos" cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente. También pueden practicar todos estos

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

POLICÍAS Y LADRONES¹

- Se hacen dos grupos de niños: los policías y los ladrones.
- Se marca un terreno de juego del que ningún jugador puede salir. También se marca una pequeña zona que será la cárcel.
- Los policías cuentan hasta 10 y salen en busca de los ladrones.
- Cuando consiguen agarrar a un ladrón, éste debe acompañar al policía a la cárcel y no podrá salir de allí hasta que otro ladrón lo toque desde fuera.
- Ganarán los policías sí consiguen meter en la cárcel a todos los ladrones, terminando la partida.

¹ Hipervínculo en los nombres de algunos juegos

BUSCANDO LA MATRÍCULA

- Se forman dos equipos. Cada equipo tiene una base en la que hay un papel y un lápiz.
- Cada niño tiene un trozo de papel en la frente cogido con una cinta en el que hay escrito un número o una matrícula de coche.
- Los niños deben intentar leer las matrículas del otro equipo y apuntarlas en su base, pero claro, sin que lean la suya.
- Los niños deben jugar con las manos en la espalda, de modo que no puedan tapar su propia matrícula.
- Es ideal para jugar en el campo, donde haya vegetación y los niños puedan esconderse y acechar al otro equipo.
- El juego acaba cuando un equipo tiene todas las matrículas del otro. Si al comprobar las matrículas del equipo ganador hay algún error, éste perderá la partida.

BESO - PLACAJE

A los chicos se les da una letra y a las chicas un número, el que está en el centro dice un número y una letra. Si el que está en el centro es un chico, la chica correspondiente al número debe intentar darle un beso y el chico de la letra evitar que se lo de con un "placaje" y un beso. El que pierda se sienta en el centro, si la chica consigue darle el beso, el chico pierde; si el chico consigue darle el beso a la chica antes, ella pierde. Si la del centro es una chica, el chico con la letra tiene que darle el beso, y la chica del número evitarlo como pueda y darle el beso al chico antes. El que pierda se sienta en el centro.

BULLDOG

Uno se la liga, se coloca en el centro del campo y todos los demás a un lado del campo. Los jugadores tienen que pasar al otro lado sin que el "bulldog" les coja. El bulldog solo puede moverse en línea y cuando toca a alguien, éste se queda parado en la línea y ayuda a pillar a los demás sin moverse. Gana el que consiga aguantar sin que le pillen hasta el final.

CORTOMETRAJES (PRIMARIA)

- Cuerdas
- El vendedor de humo
- El hombre orquesta
- El viaje de Said
- Swing of change

TROFEOS CON MATERIAL RECICLADO

