



PROPUESTA ACTIVIDADES CURSO 2ºESO

1. FUNDAMENTACIÓN

Acercamiento de los jóvenes al Cubo Espacio Joven, para conocer las posibilidades de ocio juvenil dentro de su municipio.

2. DESARROLLO

La actividad comenzará con una breve presentación y una asamblea para mostrar la Agenda del centro y la información para saber los eventos que realiza la Concejalía de Juventud durante el año.

Seguidamente se dividirá al grupo en tres para realizar diferentes actividades, por las que irán rotando en pequeños grupos, dándoles a conocer algunas de las propuestas que se realizan a diario en el centro.

10:00 - 10:30 BIENVENIDA y presentación de la programación del Cubo.

10:30 - 11:15 ACTIVIDAD

11:15 - 11:30 DESCANSO

11:30 - 12:15 ACTIVIDAD

12:15 - 13:00 ACTIVIDAD (se reservarían los últimos 5' para reunirnos y evaluar)

3. ACTIVIDADES

3.1 Timbalada y jam session

Objetivos:

- Fomentar el gusto por la música y la improvisación musical.
- Aprender algunos ritmos de percusión e improvisación.
- Pasar un buen rato haciendo divertidos ritmos de percusión.

Desarrollo: sobre sencillos ritmos de percusión aprenderemos a improvisar con diferentes instrumentos de percusión. La actividad se desarrollará siempre a través de una metodología participativa con la que los asistentes aprenderán a tocar practicando con los instrumentos. Para finalizar se propondrá realizar una pequeña jam session.





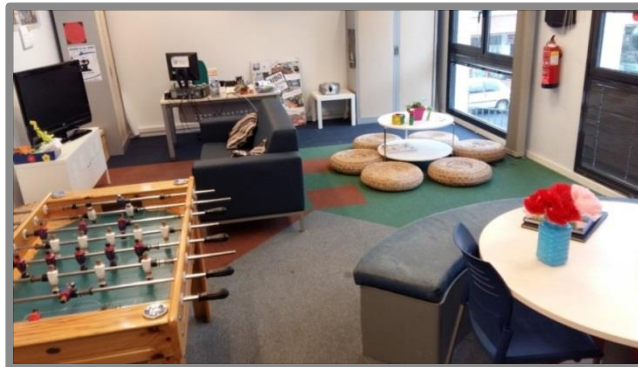
3.2 Dinámicas y conocimiento de la sala de ocio

Objetivos:

- Dar a conocer a los chicos las actividades que se realizan en la sala de ocio.
- Enseñarles los medios con los que contamos en la sala de ocio.
- Disfrutar de la sala de ocio.

Desarrollo: se enseñará a los jóvenes todo lo que la sala de ocio les puede ofrecer. De esta manera, se crearán diferentes espacios a través de los cuales los participantes irán experimentando diferentes actividades que se realizan en el espacio de ocio alternativo que ofrece la Concejalía de Juventud en su sede principal “Cubo Espacio Joven”.

Algunos ejemplos de los espacios y actividades serían: juegos de mesa (puede hacerse un mini campeonato de juegos de mesa), futbolín (mini campeonato de futbolín a 3 goles), baile con juegos de la play (“Let’s Sing” y “Just Dance”), canto con teclado y rincón de pintura (proponer una dinámica como crear una tira cómica, una caricatura o un personaje de cómic).



3.3 Gymkhana paralímpica

Objetivos:

- Experimentar las dificultades que tienen las personas con movilidad reducida, dificultad visual, auditiva y/o intelectual.
- Empatizar con las personas con discapacidad.

Desarrollo: las pruebas que aquí se realizarán no tendrán como fin último la competición, sino descubrir las dificultades que las personas con necesidades de apoyo pueden vivir en su día a día y aprender a solventarlas. Habrá una batería de pruebas que los participantes tendrán que intentar superar.

4. EVALUACIÓN

Al finalizar las actividades todo el grupo se reunirá para realizar la evaluación de la jornada.