



CAMP-IRATAS ON LINE 2.0

Una alternativa al campamento urbano estival presencial debido a las medidas de confinamiento y protocolos derivados del COVID-19 que impiden llevar a cabo el mismo de la forma tradicional.



01

Actividades adaptadas

con una temática general como hilo conductor y posibilidad de apuntarse por jornadas diarias

02

Temario variado

con actividades estudiadas que priman la participación al lado de la pantalla

03

Equipo profesional

con monitores con experiencia y orientados al ocio educativo

Pensando en actividades virtuales que puedan realizarse de forma adecuada minimizando las necesidades de intervención del progenitor o cuidador que se encuentre con el niño, las características generales que tendría "CAMP-IRATAS ON LINE 2.0" serían las siguientes:

1. Actividades on line dirigidas por los monitores habituales del campamento
2. Ideadas para un grupo de edad general, de forma que puedan participar en la misma hermanos o convivientes dentro de las franjas de edad recomendadas * y pudiendo valorarse alternativas excepcionales para otras edades (como supervisión/ayuda de un adulto de forma presencial para niños más pequeños que quieran participar o inscripción de niños más mayores interesados por el tema o los contenidos):
EDAD MÍNIMA (por manejo de dispositivo y materiales): 6/7 años (* a valorar con progenitores/tutores)
EDAD MÁXIMA (por contenidos y actividades): 9/10 años (* a valorar con progenitores/tutores)
3. Sesiones de 45 min. de duración cada una, con un total de 3 actividades diarias y posibilidad de sesiones adicionales para madrugadores/vespertinos en caso de que exista una demanda mínima.
4. Actividades adicionales/especiales a determinar en función de las características finales de los grupos creados
5. Supervisadas en tiempo real, con contacto on line con el equipo (coordinación) durante las horas de actividad y con documentación previa a las sesiones con los materiales, horarios, monitores, etc. para su correcta organización, preparación y realización desde casa

Pendientes de establecer la plataforma on line a emplear y determinados aspectos que dependerán, en gran medida, del número final de participantes en las sesiones y que nos permitirá diseñar y adaptar mucho mejor las actividades, presentamos el siguiente "horario tipo diario" a ajustar en función de las necesidades del grupo de usuarios que acceda finalmente al servicio:

EJEMPLO DE JORNADA TIPO

ACTIVIDAD	DURACIÓN	HORARIO (EJEMPLO)	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
VÍDEO DE RESUMEN DIARIO	10/15 min.	Acceso y visionado durante toda la jornada	Presentación del programa de actividades diario y acceso a la documentación correspondiente.
MADRUGONES PIRATAS (con un mínimo de participantes)	45 min.	09:00 - 09:45	Juegos y actividades motoras para activarse y comenzar la jornada. Orientadas y controladas teniendo en cuenta las circunstancias de espacio y posibilidades de los alumnos.
LA VIDA PIRATA ES LA VIDA MEJOR	45 min.	10:00 - 10:45	Experimentos y actividades relacionadas, con sus pertinentes explicaciones, hipótesis, etc. adaptados a la edad de los participantes. Se emplearán materiales sencillos y fáciles de conseguir. El listado de los mismos se entregará con suficiente antelación.
VIENTO EN POPA A TODA VELA	45 min.	11:00 - 11:45	Manualidades relacionadas con la temática del día, guiadas por el monitor o monitora encargado y empleando los materiales que previamente se habrán indicado (sencillos y fáciles de conseguir).
AL ABORDAJE	45 min.	12:00 - 12:45	Sesiones enfocadas a fomentar la creatividad del grupo asistente (creación de historias en grupo, juegos de participación, etc) relacionados con el tema del día y con el uso y repaso del inglés como objetivo.
TRAVESÍAS DE ÚLTIMA HORA (con un mínimo de participantes)	45 min.	13:00 - 13:45	Juegos y actividades relacionadas con lo visto durante la jornada (concursos de dibujo, resolución de enigmas ...).

BLOQUE GENERAL DE ACTIVIDADES DIARIAS

Y ADEMÁS...

- Supervisión constante y posibilidad de contacto con coordinación en todo momento durante cada jornada
- Sesiones de conexión únicas para evitar que el participante tenga que entrar en diferentes salas, facilitando el acceso al máximo
- Posibilidad de inscripción por semanas o por días sueltos (sujeto a un mínimo de participantes)
- Actividades especiales en función de las características finales del servicio (ejemplo: juego de escape room on line, taller de comic...)

PRECIOS EXTRAS (POR CONEXIÓN)

DÍA SUELTO	14 € / DÍA
DOS O MÁS DÍAS / SEMANA	12 € / DÍA
** JORNADAS DE MADRUGADORES O DE ÚLTIMA HORA	2 € ADICIONALES POR ACTIV.

OTRAS CONSIDERACIONES ORGANIZATIVAS:

- El precio se determina por conexión y no por participante . Esto beneficia a las familias con más de un integrante en las edades establecidas para la actividad.
- Los progenitores/tutores recibirán, de forma previa a la realización de cada jornada, el material que necesitarán los participantes (los inscritos a última hora lo tendrán en cuanto nos lo comuniquen). Siempre serán materiales fáciles de adquirir, con todas las indicaciones necesarias para ello y no serán en ningún caso, costosos. La adquisición de los mismos correrá a cargo de los inscritos. Edulogic, fiel a su filosofía, primará el empleo de material reciclado en todas las actividades en las que sea posible.
- Las actividades de madrugadores o de última hora serán adicionales a la jornada diaria, no pudiendo contratarse de forma suelta o independiente.

Nº INSCRITOS MÍNIMO POR JORNADA/DÍA:

12

** Nº INSCRITOS MÍNIMO PARA LAS ACTIVIDADES DE MADRUGADORES Y/O DE ÚLTIMA HORA:

10



ALGUNOS DE LOS INTEGRANTES DE LA TRIPULACIÓN CAMPIRATA
(DE IZDA. A DERECHA: MR.CHARLES, JOSERRATA, PATRIDIFUSA Y ALBABORDAJE)

NUESTRA TRIPULACIÓN te ayudará a comprender cómo se interpreta una **carta de navegación** y a construir tu propia **brújula**, a entender cómo funciona un **submarino** o **por qué flotan los barcos**.

Cofres, garfios, calaveras y toda el **ecosistema marino** invadirán tu habitación si sigues sus pasos y acabarás convirtiéndote en el mejor bucanero gracias a los juegos más piratas.

Dominarás los **acertijos**, el **agua** y sus características no tendrán secretos para tí y con un poco de suerte descifrarás más de un **mapa del tesoro**...

NOTA: en función del número total de niños inscritos, las actividades serán dirigidas por uno o dos monitores, pudiendo crearse varias salas simultáneas si fuera necesario.

MR. CHARLES, EL CORSARIO TEMERARIO

Huyendo toda la vida de lo cómodo y ordinario, Mr. Charles se preocupa, como buen dignatario, de que en sus clases solo su nombre sea lo temerario. Amigo de aprender algo nuevo a diario, estudia a conciencia cada día el temario y busca sorprender a cualquier usuario gracias a sus pesquisas, para las que no tiene horario, pues está recopilando un gran inventario del que dará buena cuenta con más de un voluntario.

PATRIDIFUSA, LA CAPITANA MEDUSA

Sueña con retirarse a una isla pitiusa, pero con esto de las restricciones anda algo confusa y como desde hace muchos veranos lo de hacer campamentos la engatusa, anda organizando el de este año de forma que la pandemia no se convierta en una excusa para no averiguar si en la esquina adversa de la hipotenusa se acumula, como le han dicho, un montón de pelusa.

NEREA LATAQUE, FILIBUSTERA DICHARACHERA

De esta auténtica zandunguera, todos dicen que es la pera, y es que lo mismo te cuenta un cuento que te fabrica una pecera. Canta, baila, el juego lidera y es la mejor manejando la tijera. Y por si todo esto poco te pareciera, te diré que, además, con la cartulina es una fiera. Siempre pensando en cómo conquistar la próxima frontera, divierte y se divierte esta loca aventurera a la que nadie la supera

EL PIRATA JOSERRATA

Lo mismo te pone a dar saltos que a bailar una bachata y cualquier atisbo de sueño en un par de minutos te lo desbarata. Se ocupa de mantener en forma tu patata para que en tu próximo cumple seas un hacha con la piñata. Cuando comienza la música monta casi una cabalgata y después de cada sonata bebe agua porque, con tanto meneo, si no, se deshidrata. Pocos le aguantan el ritmo sin acabar como una alpargata.

ALBABORDAJE, LA BUCANERA DEL RECICLAJE

El mundo bucanero tiene fama de dedicarse al pillaje, pero lo que a Alba le motiva es el buen aprendizaje, y aunque le gustaría, en un arrebató salvaje, irse a vivir dentro de una bañera de hidromasaje, sabe que con las duchas se ahorra agua y se propaga un buen mensaje. Su juventud le permite usar muy poco maquillaje y con el tiempo que le sobra inventa juegos de reciclaje mientras que disfruta desde la borda del estupendo paisaje y grita entre risas ¡Al Abordaje!

COMANDANTE FER STRIBOR

El comandante Fer Stribor, improvisa que es un primor, se marca cualquier baile al ritmo de su tambor y te presenta un concurso con alegría y rigor. Si hace falta te monta un show a todo trapo y en technicolor para que pases entretenido las mañanas de calor. Canta mientras cocina, nunca está de mal humor y te recuerda que te bebas el zumo que con las vitaminas es mucho mejor.



PATRICIA SÁNCHEZ

patricia.sanchez@edulogic-producciones.com

telef. contacto: 606 798 301

www.edulogic.es