



Multiocio presenta...

La Ventana Lúdica



Una experiencia de **animación interactiva online en directo**

“Si ellos no pueden salir, **nosotros le llevamos las actividades de ocio educativo al aula**”.



Esta experiencia surge como respuesta a la reducción de actividades de ocio educativo y actividades complementarias que sufren los alumnos debido a la imposibilidad de realizar salidas del centro.

Consiste en una **conexión en directo con el aula**, a través de google meet, en la que un animador-educador interactúa durante **casi 2 horas** con los alumnos para llevarles una **jornada lúdica**.

Aunque deberemos conocer previamente la disposición de las mesas en el aula, los alumnos participarán en todo momento **sin moverse de su lugar** asignado para respetar las distancias de seguridad y, por supuesto, **sin contacto físico** entre ellos.

✓ ¿Se adapta a todas las edades?

Sí. Tenemos una “Ventana Lúdica” para cada ciclo.

Todos los bloques de “La Ventana Lúdica” están adaptados a la edad, por lo que existen **tres programas diferentes**:



✓ ¿Qué material debe traer el alumno?

Los alumnos deberán traer para esta jornada un material **fácil de conseguir**. Al ser diferentes los bloques por cada ciclo, el material requerido se les pedirá en una **hoja informativa** que enviaremos unos días antes (insistimos; es un material simple y que conseguirán muy fácilmente).

Precio

Contratando una única sesión, el precio es de **60 €**.

Cada sesión tiene una duración aproximada de 2 horas. por lo que el precio por niño es de algo más de 2 €. **Si el colegio contrata 3 ó más sesiones (independientemente de que sean para el mismo ciclo o ciclos diferentes) el precio por sesión es de 50 €.**

50 €

**POR SESIÓN
CONTRATANDO
3 SESIONES**

¡Algo más de 2 € por niño!

¡2 horas cada sesión!

BLOQUES

DE CONTENIDO

Para mantener al máximo el nivel de motivación de los alumnos y dar variedad a esta jornada, el programa de animación se divide en cinco bloques temáticos:

1

ÉRASE
UNA VEZ 

Se trata de un cuento o historia en el que el animador va realizando una **manipulación sencilla** que los alumnos deberán ir realizando a la vez que él, para llegar a un **final sugestivo y sorprendente**.

2

ESTO ES,
MAGIA 

El mago-animador realiza 2 juegos de magia en los que participan los alumnos. **El resultado es sorprendente porque consigue "leer" las mentes de los alumnos** a pesar de la distancia. Técnicas, personajes y contenidos, adaptados a cada edad.

3

LA RULETA
DE LOS
JUEGOS 

Un divertido **concurso por equipos** con juegos cooperativos, pero sin contacto físico. El concurso tiene **varias pruebas diferentes muy participativas y divertidas** (canciones, enigmas, juegos de expresión corporal, cálculo, memoria, razonamiento lógico...)



ADVERTENCIA: Este bloque es muy dinámico y puede llegar a producir un volumen alto de sonido, pues puede que tengan que cantar y bailar (sin moverse de su sitio).

4

EL TALLER
DE LUISETE 

Un divertido taller en el que conseguirán fabricar algo sorprendente y útil para ellos.

5

ESCUELA
DE MAGOS 

Para terminar, le haremos un último juego de magia y desvelaremos su secreto para que puedan sorprender a sus familiares y amigos.

✓ ¿Cuáles son los requisitos técnicos?



- Una **pantalla grande, pizarra digital o proyector.**



- Un **ordenador portátil** para conectarlo con la pantalla, pizarra digital o proyector. También podríamos hacerlo con un teléfono móvil.



- Conexión con **internet.**



- También le solicitaremos una **descripción de la disposición en el aula.**

Con todas las medidas de seguridad



CONCURSOS
JUEGOS
IMAGINACIÓN
CANCIONES
ENIGMAS
MAGIA
EQUIPOS
SORPRESAS
DIVERSIÓN
TALLERES

La Ventana Lúdica

Un programa creado, diseñado y producido por:



- Granada 958 26 24 14
- Sevilla 955 25 25 01
- Málaga 951 834 834
- Madrid 91 038 20 21

✉ central@multiocio.es

🌐 www.viajesfindecursomultiocio.com

CERTIFICADO DE CALIDAD
ISO 9001: 2015
Certificado por:

