



A. MEMORIA DE ACTIVIDADES

Ejercicio¹

2019

1. DATOS DE LA ENTIDAD

A. Identificación de la entidad

Denominación

ASPAJUNIDE

Régimen Jurídico²

Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, reguladora del Derecho de Asociación; el Real Decreto 949/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Asociaciones y la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas y de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.

Registro de Asociaciones³

Secretaría General. Conserjería de Presidencia y Hacienda.

Número de Inscripción en el Registro correspondiente

1404/1^a

Fecha de Inscripción⁴

19-12-1983

CIF

G30066740

B. Domicilio de la entidad

Calle/Plaza

CONSTITUCIÓN

Número

10

Código Postal

30520

Localidad / Municipio

JUMILLA

Provincia

MURCIA

Teléfono

968782402

Dirección de Correo Electrónico

administracion@aspajunide.es

Fax:

2. FINES ESTATUTARIOS⁵

Los Fines de la Asociación son:

1. Defender la dignidad y los derechos de las personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo.
2. Apoyar a sus familias para mejorar las condiciones de vida de estas personas.
3. Promover la integración y normalización en la actuación con las personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo, así como nuestro firme compromiso con la equidad e igualdad de género y la plena participación de mujeres y hombres con discapacidad.
4. Promover y gestionar programas, servicios, centros y actividades dirigidos a atender las necesidades de las personas con discapacidad.
5. Promover actitudes sociales positivas hacia las personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo, así como su autonomía personal, y en tal sentido, fomentar una imagen digna y fiel de ésta.
6. Reivindicar a los organismos e instituciones públicas la aprobación de legislación y de normas que garanticen el establecimiento de las condiciones sociales y económicas adecuadas para el cumplimiento de sus fines y para atender a las necesidades de las personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo.
7. Reunir y difundir información especializada, celebrar congresos, jornadas, conferencias, etc., que permitan profundizar en las necesidades, divulgar éstas y favorecer la sensibilidad social hacia éstas.
8. Representar a sus miembros donde proceda.
9. Cualquier otro medio que, de modo directo o indirecto, pueda contribuir al cumplimiento del objeto de la asociación o redundar en beneficio de las personas con discapacidad intelectual, y/o desarrollo y de sus familias.
10. Apoyar a la familia y a la infancia, en general, en todas las etapas y facetas de éstas.
11. Promocionar la salud, en general, llevando a cabo actuaciones tanto del ámbito preventivo como de la intervención directa.
12. Promover actuaciones dirigidas a la lucha contra las barreras que impiden la integración social de las personas con discapacidad, así como, promover actuaciones que permitan su desarrollo como personas y garanticen su derecho a una vida digna.
13. Promover medidas que eviten o palien la discriminación entre las personas por motivos de religión, convicciones, discapacidad, edad, orientación sexual u origen social o étnico, etc.
14. Cualquier otro medio que, de modo directo o indirecto, pueda contribuir al cumplimiento de la misión o redundar en beneficio de la familia, la infancia, la salud, etc.
15. Perseguir fines sociales, cívicos, educativos, culturales u otros de interés general.
16. Generar conocimiento, e impartir formación, no sólo en función de las necesidades de la Asociación sino como entidad formadora.
17. Promocionar la Formación Profesional Ocupacional en general, y las medidas de inserción laboral que se estimen oportunas para los alumnos implicados en dicha formación, ya sean externos o los propios trabajadores.

18. Impulsar y promover la actividad voluntaria mediante la formación, la sensibilización o cualquier otro medio que se estime, igualmente, adecuado para ello, fomentando el voluntariado en acciones y/o programas de la asociación conforme a la Ley 45/2015 de 14 de octubre del Voluntariado, así como de la Ley 5/2004 de 22 de octubre del Voluntariado en la Región de Murcia.

19. Fomentar la creación y el funcionamiento de centros e instituciones de carácter asistencial, pedagógico, científico, de prevención y rehabilitación para la integración social de aquellas personas afectas de cualquier discapacidad o cualquier actividad dentro del campo de los Servicios Sociales.

20. Facilitar a dichas personas una atención habilitadora integral, mediante programas de capacitación laboral y de desarrollo personal y social con la finalidad de conseguir los mayores niveles de integración.

21. Promover puestos de trabajo estable para las personas con discapacidad.

22. En su caso, tutela y acogimiento de estas personas.

23. Promover acciones y programas que favorezcan la práctica del deporte tanto competitivo como de iniciación.

24. Desarrollar proyectos de responsabilidad social con empresas y corporaciones con ánimo de lucro.

25. Fomentar la integración social mediante el estudio de las capacidades, condiciones y necesidades de las personas con discapacidad intelectual, la prevención, la atención temprana, la formación, la inclusión laboral, la vida independiente, el ocio, el deporte, la cultura, la vivienda y todo aquello que, así mismo, mejore la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo y sus familias, acogiéndose en todo momento a la legislación específica vigente.

26. Establecer conciertos, convenios-programas y contratos con personas físicas y jurídicas para el desarrollo de actividades y prestaciones a favor de los beneficiarios de la asociación.

27. Coordinar actividades con otras realizadas por las Administraciones Públicas u otras instituciones orientadas a los mismos fines y objetivos de esta Asociación.

28. Administrar el patrimonio de la persona con discapacidad intelectual y/o del desarrollo y de su familia, que por documento notarial se conceda a la asociación.

29. Constituirse en guardador de hecho, cuando las circunstancias personales o sociales así lo requieran. De esta situación se deberá dar cuenta a la autoridad judicial, a los efectos legales pertinentes. En todo caso, la Asociación actuará siempre en interés de las personas con discapacidad y de sus familias.

30. Contribuir a la formación de especialistas en estos campos, mediante proyectos de colaboración con todo tipo de Universidades, Institutos científicos o cualesquiera otras instituciones o fundaciones públicas o privadas.

31. Programas dirigidos a la creación y/o mantenimiento de empleo para las personas con discapacidad, y a la mejora de sus condiciones de trabajo.

A estos efectos la Asociación podrá promover, crear, participar y gestionar centros, empresas, servicios, programas, clubes; así como recabar fondos, ayudas, colaboraciones, donaciones y subvenciones; formalizar acuerdos, contratos, convenios y conciertos con instituciones, personas y entidades de derecho público o privado.

3. NÚMERO DE SOCIOS

Número de personas físicas asociadas	Número de personas jurídicas asociadas	Número total de socios ⁶
--------------------------------------	--	-------------------------------------

247		247
-----	--	-----

Naturaleza de las personas jurídicas asociadas⁷

4. ACTIVIDADES DESARROLLADAS, RESULTADOS Y BENEFICIARIOS⁸

A. Identificación de la actividad

Denominación de la actividad⁹

CENTRO DE DÍA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Servicios comprendidos en la actividad¹⁰

CENTRO DE DÍA

Breve descripción de la actividad¹¹

El Centro de Día de la Residencia "Masvida" de Aspajunide en Jumilla es un servicio de atención diurna que atiende a personas con discapacidad intelectual severa prestando una atención de carácter personal, promoviendo su autonomía y facilitando los apoyos adecuados a las necesidades de los usuarios, con respecto al cuidado personal, actividades básicas de la vida diaria y desarrollo personal apoyándoles en todos los aspectos necesarios respecto a su autonomía personal adaptándose a las características de los distintos usuarios de manera diferenciada pero potenciando la integración constante de todos sus usuarios a las tareas cotidianas.

El centro ofrece la infraestructura y equipamientos necesarios para la prestación de un servicio de atención en la modalidad de CD. Esto incluye servicios de transporte, comedor, enfermería, fisioterapia, atención diferenciada...

Objetivos del Centro de Día.:

- Favorecer, conservar y/o recuperar la autonomía personal y social respecto a las distintas rutinas de cada usuario.
- Responder a las necesidades personales básicas de una manera eficiente y adaptado a las capacidades y necesidades de cada usuario.
- Facilitar el máximo desarrollo de sus capacidades personales y ocupacionales desde un punto de vista educativo que posibilite el desarrollo de aptitudes personales.
- Desarrollar habilidades de independencia personal en los distintos aspectos de la rutina diaria.
- Promover la mejora de las capacidades cognitivas y potenciarlas en lo posible.
- Fomentar la autoestima y equilibrio emocional en un entorno basados en el respeto a las necesidades de cada usuario.
- Potenciar el mantenimiento de los aprendizajes ya adquiridos y fomentar nuevos aprendizajes de manera progresiva adaptado a las capacidades personales.
- Prevenir la progresión de las situaciones de deterioro físico y psíquico con un seguimiento diario anticipando las acciones necesarias para mantener la mayor calidad de vida posible de cada usuario respecto a los aspectos físicos y psíquicos.
- Conseguir el máximo desarrollo de sus capacidades y posibilidades de integración social con tareas grupales y potenciando las actividades de relacionamiento interpersonal.
- Potenciar la participación e integración social tanto dentro del Centro de Día como con actividades realizadas fuera del Centro pero bajo la supervisión de los profesionales existentes.

– Mejorar la calidad de vida y adaptación a su entorno tanto dentro del Centro de Día como durante el tiempo de permanencia en otros entornos externos.

Servicios

- Servicios básicos de asistencia a las actividades básicas de la vida diaria (ABVD), transporte accesible y manutención.
- Prevención, asesoramiento y orientación para la promoción de la autonomía.
- Atención y rehabilitación social.
- Asistencia y desarrollo personal.
- Rehabilitación cognitiva y funcional
- Estimulación multisensorial.
- Habilidades sociales.
- Logopedia
- Motricidad y desarrollo físico.
- Salud y seguridad.
- Asesoramiento a familias y/o tutores.
- Terapia Ocupacional: desarrollo y mantenimiento de habilidades manipulativas.

Programas de intervención

De mejora de las capacidades cognitivas-conductual, psicoafectivas y de participación e integración social.

· La elaboración, desarrollo, gestión, planificación, y ejecución de un programa individualizado de atención que garantice la atención y los apoyos apropiados a las necesidades de cada una de las personas atendidas, en cada una de las áreas de funcionamiento de la vida diaria: Comunicación, Autocuidado, Habilidades sociales, Utilización de la Comunidad, Salud, Seguridad, Habilidades Académicas Funcionales, y Ocio

Programa de Integración Social a través del ocio y tiempo libre:

Aspajunide desarrolla un programa de ocio y tiempo libre en el ámbito deportivo, recreativo y cultural.

El programa tiene como fin, el desarrollo integral de las personas con discapacidad intelectual en un entorno comunitario e inclusivo. Se llevan a cabo actividades para el acondicionamiento físico, tales como baile, gimnasia de mantenimiento, petanca, aquagym, etc, actividades para la diversión y el entretenimiento, así como otras dentro del ámbito de la cultura y la educación. Todo ello, gracias al convenio firmado entre El Excmo. Ayuntamiento de Jumilla y Aspajunide, por el que concede una subvención por la cantidad de 15.000 Euros

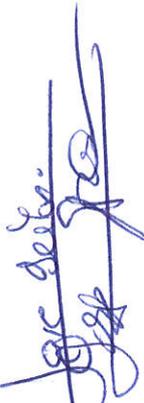
B. Recursos humanos asignados a la actividad¹²

Tipo de personal	Número
Personal asalariado	15
Personal con contrato de servicios	
Personal voluntario	4

C. Coste y financiación de la actividad

COSTE ¹³	IMPORTE
Gastos por ayudas y otros	
a. Ayudas monetarias	

b. Ayudas no monetarias	
c. Gastos por colaboraciones y del órgano de gobierno	
Aprovisionamientos	
a. Compras de bienes destinados a la actividad	
b. Compras de materias primas (comida)	15.494,67€ (45A)
c. Compras de otros aprovisionamientos	18.315,50€ (45+46+57+60+52+43+56)
d. Trabajos realizados por otras entidades	887,79€ (2)
e. Perdidas por deterioro	
Gastos de personal	242.263,06€
Otros gastos de la actividad	
a. Arrendamientos y cánones	
b. Reparaciones y conservación	3.853,54€ (11+16)
c. Servicios de profesionales independientes	10.536,56€ (21)
d. Transportes	
e. Primas de seguros	1.312,57€ (31)
f. Servicios bancarios	
g. Publicidad, propaganda y relaciones públicas	
h. Suministros	12.002,93€ (37+38+39)
i. Tributos	
j. Perdidas por créditos incobrables derivados de la actividad	
k. Otras pérdidas de gestión corriente	
Amortización de inmovilizado	
Gastos financieros	
Diferencias de cambio	
Adquisición de inmovilizado	
COSTE TOTAL DE LA ACTIVIDAD	304.666,62€





FINANCIACIÓN	IMPORTE
Cuotas de asociados	
Prestaciones de servicios de la actividad (incluido cuotas de usuarios) ¹⁴	21.006,53€ (2+4+10+11)
Ingresos ordinarios de la actividad mercantil ¹⁵	
Rentas y otros ingresos derivados del patrimonio	
Ingresos con origen en la Administración Pública ¹⁶	
a. Contratos con el sector público	
b. Subvenciones	25.768,75€ (18+22)
c. Conciertos	424.604,36€ (1+16)
Otros ingresos del sector privado	
a. Subvenciones	
b. Donaciones y legados	
c. Otros	
FINANCIACIÓN TOTAL DE LA ACTIVIDAD	471.379,64€

D. Beneficiarios/as de la actividad

Número total de beneficiarios/as:

37

ALTAS	FECHA
M ^a CONSOLACIÓN MORENO ROS	01/08/2019
M ^a DEL CISNE ÁLVAREZ HEREDIA	01/09/2019
MANUEL GABRIEL CANO MARTÍNEZ	01/09/2019
MARÍA TOMÁS PALENCIA	30/09/2019
JUAN MANUEL GEA ROMERO	09/12/2019

BAJAS	FECHA	MOTIVO BAJA
ROSARIO LÓPEZ VALVERDE	12/06/2019	CAMBIO RECURSO
ÁNGEL GARCÍA EVANGELISTA	27/06/2019	RENUNCIA
MANUEL REQUENA GARCÍA	05/09/2019	RENUNCIA
M ^a DEL CISNE ÁLVAREZ HEREDIA	21/11/2019	RENUNCIA

Clases de beneficiarios/as:

PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Requisitos exigidos para ostentar la condición de beneficiario/a:¹⁷

- Tener reconocido un grado de dependencia por el organismo correspondiente para poder optar al servicio de centro de día contemplado en el sistema para la autonomía y atención a la dependencia.
- Tener reconocido un grado de discapacidad reconocido igual o superior al 33% por el organismo competente en la materia y que el diagnóstico principal sea de discapacidad intelectual.
- Tener 16 años cumplidos en el momento de la solicitud de admisión en el centro y menos de 65 años (podrán acceder y/o permanecer en el centro personas usuarias con edad superior a 65 años, en circunstancias especiales, siempre que su tratamiento terapéutico así lo aconseje).
- Tener reconocido el derecho al servicio de centro de día mediante resolución de reconocimiento de derecho a las prestaciones del Saad conforme a lo establecido en el programa individualizado de atención de la persona usuaria
- No padecer enfermedad infecto-contagiosa ni necesitar atenciones de manera continuada en instituciones sanitarias.
- No padecer trastornos de conducta ni mentales graves, no padecer trastornos de conducta ni mentales graves que puedan alterar la normal convivencia o resulten peligrosos para el resto de usuarios/as.

* El/la usuario/a debe cumplir estos requisitos tanto en el momento del ingreso como durante el período de estancia en el centro de día.
Además, el/la usuario/a o en su caso representante legal han de firmar un contrato de convivencia en el momento del ingreso en el centro, aceptando cumplir con todas las normas de régimen interno del mismo.

Grado de atención que reciben los beneficiarios/as:

EL CENTRO DE DÍA DEBERÁ PERMANECER ABIERTO DURANTE AL MENOS 222 DÍAS AL AÑO, GARANTIZÁNDOSE UN MÍNIMO DE 37 HORAS SEMANALES DE ATENCIÓN.

SERVICIOS BÁSICOS:

- ASISTENCIA BÁSICA EN ABVD'S.
- ATENCIÓN SANITARIA (ENFERMERÍA Y REHABILITACIÓN)
- SERVICIO DE TRANSPORTE ACCESIBLE
- MANUTENCIÓN (INCLUYENDO AL MENOS 2 COMIDAS)
- SERVICIOS TERAPÉUTICOS DE ATENCIÓN ESPECIALIZADA:
 - HABILIDADES SOCIALES Y COMUNICACIÓN
 - AUTOCUIDADO
 - UTILIZACIÓN DE LA COMUNIDAD
 - MOTRICIDAD Y DESARROLLO FÍSICO
 - SALUD Y SEGURIDAD
 - PREVENCIÓN, ASESORAMIENTO Y ORIENTACIÓN PARA LA PROMOCIÓN DE LA AUTONOMÍA.
 - ATENCIÓN Y REHABILITACIÓN SOCIAL
 - ASISTENCIA Y DESARROLLO PERSONAL
 - ATENCIÓN PSICOLÓGICA Y SOCIAL (APOYO PSICOSOCIAL, ASESORAMIENTO, INTERVENCIÓN E INFORMACIÓN A FAMILIAS, ETC.)
 - TERAPIA OCUPACIONAL

- REHABILITACIÓN FUNCIONAL
- ESTIMULACIÓN MULTISENSORIAL
- LOGOPEDIA
- PROGRAMA DE MEJORA DE CAPACIDADES COGNITIVAS, PSICOAFECTIVAS Y DE PARTICIPACIÓN E INTEGRACIÓN SOCIAL.
- PROGRAMA DE ALIMENTACIÓN Y NUTRICIÓN
- PROGRAMA DE FORMACIÓN PRELABORAL

SERVICIOS COMPLEMENTARIOS:

- PROGRAMA DE DEPORTE, OCIO Y TIEMPO LIBRE
- PROGRAMA DE RESPIRO FAMILIAR
- PROGRAMA DE VIAJES, EXCURSIONES Y SALIDAS TERAPÉUTICAS
- SERVICIO DE DUCHA Y LAVADO DE ROPA
- SERVICIO DE MANTENIMIENTO, SEGURIDAD Y VIGILANCIA DE LAS INSTALACIONES DEL CENTRO

SERVICIOS EXTERNOS:

- PELUQUERÍA
- PODOLOGÍA

E. Resultados obtenidos y grado de cumplimiento

Resultados obtenidos con la realización de la actividad:

La valoración realizada por los técnicos del discurrir del año pasado es muy positiva. Las actuaciones y actividades incluidas en la programación para este año 2019 se han desarrollado con efectividad, siendo acogidas con agrado por los usuarios, demandando su participación en tantas actividades como se proponen y mostrando estados de ánimos óptimos, consecuentes al estilo de vida que se les facilita. Se han realizado actividades a nivel más personalizado, con tareas de mayor funcionalidad y aprendizajes con alto grado de significatividad.

Grado o nivel de cumplimiento de los fines estatutarios:

--

5. INFORMACIÓN GENERAL SOBRE MEDIOS DE LA ASOCIACIÓN¹⁸

A. Medios Personales¹⁹

- Personal asalariado Fijo

Número medio ²⁰	Tipo de contrato ²¹	Categoría o cualificación profesional ²²
68,40	FIJO	

- Personal asalariado No Fijo

Número medio ²³	Tipo de contrato ²⁴	Categoría o cualificación profesional ²⁵
33,91	EVENTUAL	

- Profesionales con contrato de arrendamiento de servicios

Número medio²⁶ Características de los profesionales y naturaleza de los servicios prestados a la entidad

--	--

- Voluntariado

Número medio²⁷ Actividades en las que participan

--	--

B. Medios materiales

- Centros o establecimientos de la entidad

Número Titularidad o relación jurídica Localización

4	Propiedad	Jumilla
4	Concesiones	Jumilla

Características

Propiedades:

1. Terreno Finca rústica Paraje de la Estacada
2. Terreno vivienda tutelada calle Barón del Solar, 25
3. Vivienda, calle Barón del Solar, 25
4. Ampliación construcción Atención Temprana

Concesiones:

1. Centro de día Marin Padilla
2. Terreno Atención Temprana. Plaza Constitución, 10
3. Colegio Virgen de la Esperanza
4. Cesión terreno Residencia Mas Vida

- Equipamiento imputado a esta actividad.

Número	Equipamiento y vehículos	Localización/identificación
1	FORD TRANSIT	5278JYP

C. Subvenciones públicas²⁸ imputadas a esta actividad.

Origen	Importe	Aplicación
Ayuntamiento de Jumilla	15.000€	Programa ocio y tiempo libre.
Donación Bankia	1.000€	Programa Servicio de Orientación laboral, capacitación y acompañamiento para la inserción sociolaboral de personas con discapacidad
Donación Caixa	500€	Programa Padel
Subvención Bankia	3.300€	Programa Servicio de Orientación Laboral
Fundación Cajamurcia	3.000€	Programa Acción social
Subv. Transporte público viajeros con discapacidad	2.968,75€	Programa Transporte público de viajeros a personas con discapacidad intelectual

6. RETRIBUCIONES DE LA JUNTA DIRECTIVA

A. En el desempeño de sus funciones:

Concepto ²⁹	Origen ³⁰	Importe

B. Por funciones distintas a las ejercidas como miembro de la Junta Directiva

Puesto de trabajo	Habilitación estatutaria ³¹	Importe

7. ORGANIZACIÓN DE LOS DISTINTOS SERVICIOS, CENTROS O FUNCIONES EN QUE SE DIVERSIFICA LA ACTIVIDAD DE LA ENTIDAD

Dentro de la organización
HORARIO APERTURA DEL CENTRO DE DÍA

El horario del servicio se establece mediante un calendario en el que se marcan los días festivos nacionales, los festivos locales, y el periodo vacacional de centro de día según acuerdo con el IMAS.

Calendario 2019

FEBRERO							MARZO													
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
	1	2	3	4	5	6					1	2	3					1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	11	12	13	14	15	16	17
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	18	19	20	21	22	23	24
28	29	30	31				25	26	27					25	26	27	28	29	30	31

MAYO							JUNIO													
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30

AGOSTO							SEPTIEMBRE													
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4							1
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
29	30	31					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29
														30						

NOVIEMBRE							DICIEMBRE													
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
	1	2	3	4	5	6					1	2	3							1
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29
														30	31					



	VACACIONES
	FESTIVO LOCAL
	FESTIVO NACIONAL

OTROS DIAS DE VACACIONES

HORARIOS FUNCIONAMIENTO CENTRO DE DÍA

RUTINAS DE LUNES A VIERNES	HORARIOS	INCIDENCIAS
Rutas de transporte centro de día (de casa al centro)	8:30 a 9:00 h (centro de día ocupacional) 8:45 a 9:30 h (centro de día asistencial)	Cada usuario tiene un horario de recogida dependiendo de la parada para empezar funcionamiento de centro de día.
Comienzo actividades centro de día, sesiones, terapias, tratamientos, ocupacional, etc.	9:00 a 10:00 h (ocupacional) 9:30 a 11:00 h (asistencial)	Los horarios pueden modificarse en caso de actividades extraordinarias, fiestas puntuales, viajes, etc.
Desayuno Recreo.	10:00-10:30 h (ocupacional) 11:00-12:00 h (asistencial)	
Actividades, talleres, sesiones, terapias, tratamientos, etc.	10:30 a 13:00 h (ocupacional) 11:00 a 13:30 h (asistencial)	
Servicio de comedor por turnos.	13:00-15:00 h	
Descanso de usuarios.	14:00 -15:00 h (ocupacional) 15:00 -16:00 h (asistencial)	
Actividades, talleres, sesiones, terapias, tratamientos, etc.	15:00 – 17:00 h (ocupacional) 16:00-17:30 h (asistencial)	
Servicio de Ocio.	17:30-19:00 h	
Rutas de transporte centro de día (del centro a casa)	17:30 a 18:00 h (usuarios de centro de día que no hacen servicio de ocio) 18:30 a 19:00 h (usuarios de centro de día que si hacen servicio de ocio)	Depende de las actividades de ocio de cada día y de la localización de las instalaciones donde están realizándolo, el horario de llegada a la parada de destino varía unos 10 minutos arriba o abajo.

HORARIOS ACTIVIDADES CENTRO DE DÍA MAÑANAS;

	Actividades	Participantes		Actividades	Participantes
LUNES M1	Paseo Juegos	0	LUNES M2	Paseo Juegos	0
9:30	- Baile/danza.		12:00	- Baile/danza.	
11:00H	Estiramientos	9	13:30H	Estiramientos	7
	Psicomotricidad	4		Taller de compras	6
	Taller cognitivo + asamblea	2		Juegos de mesa	5
	Taller musical de percusión	4		Gimnasia - circuito	5

Taller de chuches	4
Gimnasia - circuito	0
Taller prelaboral	14

Taller prelaboral	14
-------------------	----

	Actividades	Participantes
MARTES M1	Paseo Juegos	0
9:30 - 11:00H	Taller cocina	6
	Psicomotricidad Adaptada	5
	Taller Huerto	7
	Mercado	5
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
MARTES M2	Paseo Juegos	0
12:00 - 13:30H	Taller miofuncional-Orofacial	6
	Taller musical de percusión	5
	Petanca	5
	Mercado	7
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
MIERCOLES M1	Paseo Juegos	5
9:30 - 11:00H	Baile/danza. Estiramientos	4
	Psicomotricidad	4
	Taller cognitivo	5
	Taller cocina grupo 2	5
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
MIERCOLES M2	Paseo Juegos	0
12:00 - 13:30H	Experimentos	5
	Taller de reciclaje	4
	Gimnasio - circuito	6
	Juegos de mesa	8
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
JUEVES M1	Paseo Juegos	4
9:30 - 11:00H	Pilates	4
	Taller cognitivo	5
	Reconocimiento de la comunidad	4
	Taller manualidades	6
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
JUEVES M2	Paseo Juegos	8
12:00 - 13:30H	Taller ocupacional	3
	Taller musical de percusión	5
	Taller de lana	3
	Petanca	6
	Taller prelaboral	14

	Actividades	Participantes
VIERNES M1	Paseo Juegos	0
9:30 - 11:00H	Taller ocupacional	3
	Taller cognitivo	4
	Karaoke	5
	Taller de manualidades	4
	Piscina	7

	Actividades	Participantes
VIERNES M2	Paseo Juegos	8
12:00 - 13:30H	Taller ocupacional	5
	Película	9
	Piscina	15
	Taller prelaboral	

Taller prelaboral	14
-------------------	----

HORARIOS ACTIVIDADES CENTRO DE DÍA TARDES;

	Actividades	Participantes
LUNES	Paseo	5
16:00 - 17:30	Baile/danza. Estiramientos	16
	Terapia ocupacional	10
	T.v.Música, juegos, descanso	6

	Actividades	Participantes
MARTES	Paseo	8
16:00 - 17:30	Taller de estética	10
	Terapia ocupacional	10
	TV, Música, juegos, descanso	9

	Actividades	Participantes
MIERCOLES	Paseo	10
16:00 - 17:30	Zumba	14
	Terapia ocupacional	8
	T.v.Música, juegos, descanso	5

	Actividades	Participantes
JUEVES	Paseo	8
16:00 - 17:30	Baile/danza	16
	Terapia ocupacional	8
	T.v.Música, juegos, descanso	5

	Actividades	Participantes
VIERNES	Paseo columpio	7

	Actividades	Participantes
LUNES	Paseo Juegos	4
17:30 - 19:00	Compras	5
	Relajación/estiramientos	3
	Atletismo	7
	T.v.Música, juegos, descanso	3

	Actividades	Participantes
MARTES	Paseo columpio	3
17:30 - 19:00	Taller de estética	5
	Biblioteca	5
	Petanca/Baloncesto	5
	TV, Música, juegos, descanso	4

	Actividades	Participantes
MIERCOLES	Futbol paseo	3
17:30 - 19:00	Zumba	8
	T.v.Música, juegos, descanso	1
	Pegar carteles	5
	Misa	5

	Actividades	Participantes
JUEVES	Senderismo	5
17:30 - 19:00	Carteles	5
	Escaparates	5
	T.v.Música, juegos, descanso	3
	Taller cognitivo	3
	Tenis mesa	6

	Actividades	Participantes
VIERNES	Película	8

16:00 -				17:30 -		
17:30	Película	14		19:00	Cafetería	5
	T.v.Música, juegos, descanso	7			T.v.Música, juegos, descanso	4
					Fútbol.sala	5

Además de sus rutinas diarias y las actividades de ocio y talleres, prestamos el servicio de logopedia, terapia ocupacional y fisioterapia.

- **LOGOPEDIA**

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:30 -					
10:15 -		Marina/Raquel		Marina/Raquel	
10:15 -					
11:00 -					
11:30 -	Maria Terol/ Verónica			Maria Terol/ Verónica	
12:15 -		Terapia miofuncional			
13:00 -					

- Participantes terapia miofuncional: Virginia, Raquel, Juan Foo, Veronica, Maria Terol, Rosa Cristina

- **TERAPIA OCUPACIONAL.**

Existen varios horarios de terapeutas para que siempre esté cubierto en los horarios de comedor por un terapeuta. Los terapeutas trabajan en estas actividades técnicas y métodos para favorecer las disfunciones y conseguir una mayor autonomía de los usuarios.

HORARIO 1

HORARIO: TERAPIA OCUPACIONAL 1 (Continuo)					
CENTRO DE DÍA					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.00-9.30			DESAYUNO		
9.30 – 10.15	Taller de psicomotricidad	Taller de cocina GRUPO 1	Taller de cocina GRUPO 2	Taller ABVD 1	PISCINA
11.30-12.15					
12.15 – 12.45	Taller de compras				
12.45 – 15.00	COMEDOR				
16.00 – 17.00		Ana Ibáñez		Paco Martínez	Wii
17.00-17.45		INDIRECTA			

TALLER COCINA	GRUPO 1: Ana Ibáñez, Reme, Vero, Juan Fran y Virginia.
	GRUPO 2: Mari José, Rosa Cristina, Javi, Marina y David.

Eso HORARIO 2

CENTRO DE DÍA					
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
13:30/14:00 – 15:00	Comedor/Cepillado de dientes	Comedor/ Cepillado de dientes	Comedor/ Cepillado de dientes	Comedor/ Cepillado de dientes	Comedor / Cepillado de dientes
15:30 – 16:15	Taller del huerto (1)		Taller del huerto (2)		
16.15 – 17.00					
17:00 – 17:30	Aseo C. D	Aseo C. D	Aseo C. D	Aseo C. D	Aseo C. D

Talleres: <ul style="list-style-type: none"> Taller del huerto(1) (Juan Jiménez, Juan Fran, Marina, Angelita, Mari Jose) Taller del huerto (2) (Carmen, isabel Jiménez, Fran Villar, Santi, Lolo) Taller de prensa (Juan Soriano, Luciano, Salvador, Fran Navarrete, Benito Sánchez, Pepe Ruiz, Paco Ruiz, José Luis) Taller de compras (Juan Mtnez, Lolo, Fran Villar, Jose Luis, Luciano, Carmen, Raquel, Marina C). Misa (Lolo, Chema, Carmen, José Luis, José Manuel, Jorge Jiménez, Luciano). 	Sesiones individuales: <ul style="list-style-type: none"> Mari Carmen (1 sesión/ semana) Pepe Ruiz (1 sesión/ semana) Salvador (1 sesión/ semana) Paco Ruiz (1 sesión/semana). Benito (2 sesiones/semana) Juan Fran (1 sesión/semana)
--	--

HORARIO 3

HORARIO: TERAPIA OCUPACIONAL 3 (MAÑANA)					
CENTRO DE DÍA					
HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.15 – 9.30		COMEDOR DESAYUNO	COMEDOR DESAYUNO		COMEDOR DESAYUNO
9.30 -11.00		TALLER HUERTO	TALLER COCINA		APOYO AULAS/PISCINA
11.00 -12.30		APOYO/TRATAMIENTO EN AULAS	HORA INDIRECTA		APOYO AULAS/PISCINA
12.30 – 15.30		COMEDOR	COMEDOR		COMEDOR

- Taller de cocina; Verónica, Maria Terol, M.ª José, Javier, Virginia

- Taller de huerto; Grupo 1: Ildefonso, Pepe Herrero. Grupo 2: Verónica, M.ª José, Raquel, Massera, David, Angelita, Virginia.

- FISIOTERAPIA:**

En nuestro centro la fisioterapia tiene una vital importancia ya que promueve, mantiene y aumenta el nivel de salud además de colaborar con la rehabilitación física y aumentar la calidad de vida a todos los niveles.

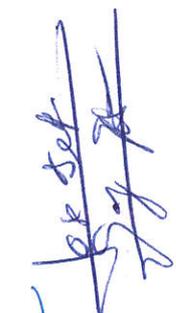
	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00		WII 1		WII 2	
10:00-11:00	Chichi	David María	María	Chichi María	David María
ALMUERZO					
11:20-12:20	Tabla 1	María	Tabla 2	Tabla 1	Tabla 2
12:20-13:10					PISCINA
13:10-14:00	Marina	Paco/ Juan Domingo	Nasi	PSM Juan Domingo	Nasi Marina Paco Juan Domingo
COMIDA					
14:45-15:30				Nasi	
15:30-16:15	TF	Taller respiratorio			TF
16:15-17:00		HORA INDIRECTA		Paco	Nasi
17:00-17:45	Manolo			Manolo	HORA INDIRECTA

TABLA 1 (L-X)	TABLA 2 (M-J)	TF	WII 1	WII 2	TALLER RESPIRATORIO	PSM	PISCINA
Virginia Raquel Juanfran Vero María Terol Rosa Cristina	M.ª Jose Angelita Javi Colegio Marina Nasi Ana Belén	Artacho Juan Domingo Ali Cristian Pascual Victor Pedro olivares Ana Ibáñez	Chelo Nasi David	Chichi Marina	Angelita	Reme	David Nasi Marina

ACTIVIDADES EXTRAORDINARIAS:

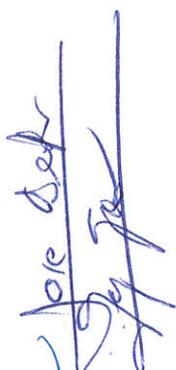
Fecha	Actividad	N.º participantes	N.º profesionales	Contenido
17 de enero	Fiestas de San Antón.	Todos	Los de turno	Invitación a comer rollos en residencia por la asociación de San Antón
22 de febrero	Cabalgata Carnaval	12	3	Participación en la cabalgata de Carnaval organizada por la Concejalía de

					festejos. Desfile por las calles de Jumilla. Disfraz elaborado por los profesionales y usuarios de ASPAJUNIDE.
14 de febrero	Actividad de San Valentín	Todos	Profesionales de turno		Actividad en residencia de San Valentín
21,22,23 de marzo	Asistencia a procesiones de guarderías y colegios.	7	4		Asistencia a procesiones de guarderías y colegios.
21 de marzo	Día mundial del Síndrome de Down.	Todos	Todos		Difusión por las redes sociales y actividades en residencia. Actividad calcetines.
24 de marzo	Mercadillo de Semana Santa	10	8		Montaje y ventas del mercadillo de semana santa situado en Jardín del Rey Don Pedro.
26 de marzo	Procesión de los niños.	18	4		Procesión de los niños, desfile con las guarderías de Jumilla detrás del Cristo Amarrado a la Columna.
27 de marzo	Tamborada en residencia	Todos	Personal de turno		Tamborada en residencia Masvida.
2 de abril	Día mundial de concienciación sobre el autismo.	Todos	Todos		Diferentes actividades en las aulas, concienciación a través de redes sociales y programa de radio.
22 de abril	Feria de la salud	10	6		Participación y asistencia a bailes saludables por la asociación y por otras entidades de la localidad.
13 de mayo (mañana)	Día de la familia.	8	2		Convivencia por el día de la familia. FADI. Jardín de la Seda. Murcia.
27 de mayo	Gala de Danza.	10	2		Asistencia a Gala de Danza a beneficio de Aspajunide





	10 de julio	Charla de Cosmética	10	2	Algunas de las usuarias más coquetas asistieron a las instalaciones de perfumería Druni de Jumilla, donde probaron diferentes productos. Pudiendo elegir y comprar varios, para utilizarlos con el resto de compañeros en los talleres de estética que se llevan a cabo en nuestra residencia.
	22 julio	Fiesta fin de curso	Todos	Los de turno	Fiesta de fin de curso en residencia. Patio de la residencia. Se realizaron distintos bailes flamencos formados por distintos grupos. Después de los diferentes bailes se preparó un almuerzo con diferentes refrescos y snacks
	29 de julio al 2 de agosto	Campamento Mazarrón	18	6	Campamento durante en el residencial "El Peñasco" con c (playa, gimkanas, fiestas temáticas, pas paseo en el tren turístico etc.).
	11 de agosto	Cabalgata Infantil (Feria)	15	3	Participación en la cabalgata infantil de feria que organiza el Excmo. Ayuntamiento de Jumilla, participamos con la peña Amigos del campo, este año disfrazados de Exploradores y animales del safari.
	21 septiembre	Día del Alzheimer	Todos	Turnos	Por motivo del día del alzhéimer los chicos tras varios días de ensayo con sus monitoras de baile, asistieron al centro de día Marín Padilla, donde les regalaron a los ancianos una buena mañana de





					baile, sonrisas y felicidad.
5 de octubre	Actividades Semana del Medio Ambiente	10	2		Fotos concurso día del medio ambiente (ayuntamiento de Jumilla).
31 de octubre	Halloween	Todos	Turno		Fiesta por el día de Halloween, actividades organizadas por estaciones con rotación por grupos (elaboración de sándwiches y brochetas terroríficas, maquillaje de Halloween, lanzar pelotas a telaraña, globos Frankenstein, etc.).
Noviembre	Fiesta del Otoño y de la castaña.	Todos	Turno		Actividades relacionadas con el otoño y los frutos de esta estación del año; Photocall, disfrazarse de castañera, hacer manualidades del otoño, pelar castañas, nueces, hacer palomitas...etc., los chicos/as disponen de dinero elaborado por ellos y van pasando por la mesa para comprar cartuchos de castañas y palomitas).
Del 3 al 17 de diciembre	Semana discapacidad.	Todos	Profesionales turno		Talleres durante dos semanas con diferentes colegios de la localidad.
13 de diciembre	XVI Festival de Villancicos del	20	6		Participación en el Festival de villancicos

		Colegio Concertado Cruz de Piedra.			realizando una coreografía de navidad.
22 de diciembre (mañana)		Mercadillo Navideño Artesano.	7	2	Visita al mercadillo navideño de la asociación de artesanos de Jumilla. Organizada por Red de AA.VV. de Jumilla y Concejalía de Cultura y Festejos.

PROGRAMACIÓN TALLERES Y ACTIVIDADES

✚ GIMNASIA DE MANTENIMIENTO

1. Definición.

Ejercicio físico que se realiza para mantener un estado saludable del organismo, mediante diferentes sesiones planificadas, se van trabajando elementos del esquema corporal. Si no se realiza una actividad física adecuada, aumenta el riesgo de padecer enfermedades cardiovasculares y metabólicas con aumento de peso y obesidad.

Con la gimnasia de mantenimiento tratamos de conservar el cuerpo en forma, en todos sus aspectos.

2. Objetivos.

- Mejorar el bienestar psicológico y físico.
- Conservar y mejorar la condición física.
- Desarrollar habilidades y destrezas motrices.
- Prevenir lesiones incidiendo en posturas corporales saludables.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar conductas socio integradoras.
- Trabajar de forma lúdica para el disfrute de los participantes.

3. Sesiones.

Todas las sesiones se estructuran en tres partes;

- Calentamiento (10-15 minutos). Se realizan ejercicios físicos, destinados a la preparación del cuerpo de forma gradual para la realización de la sesión posterior. La función del calentamiento es evitar lesiones, mejorar el rendimiento, aumentar la temperatura corporal, facilitar movimientos posteriores, preparación psicológica, etc.
- Parte principal (35-40 minutos). Sesiones estructuradas según objetivo a trabajar;
 - Ejercicios de movilidad articular: rotación de tobillos, de rodillas, de muñecas, de hombros, rotación de caderas, de tronco, flexión de rodillas, etc.
 - Ejercicios de estiramiento; cuello, aductores, cuádriceps, isquiotibiales, gemelos, tríceps, dorsales, etc.
 - Ejercicios de desplazamiento; zancadas, desplazamiento lateral, progresivo, skipping hacia atrás, hacia delante, etc.
 - Ejercicios de resistencia; juegos de pelota (patata caliente, tira al cubo y corre, blanco y negro, el mate, el pañuelo...), saltar a la comba, recorrido de saltos con aros, pasar obstáculos, carrera con conos, de obstáculos, de relevos, etc.
 - Ejercicios de fuerza.

- Ejercicios de flexibilidad.
- Otras actividades que se realizan son;
 - Juegos con balones, abdominales, flexiones, juegos con aros, circuitos, lumbares, diferentes actividades para grupos musculares, sentadillas, uso de cinta elástica y de picas para trabajar miembros inferiores y superiores, comba, saltos diferentes modalidades con elementos y sin ellos. etc.
 - Relajación o vuelta a la calma (10 minutos). Ejercicios de relajación y estiramiento.

4. Recursos materiales, personales, instalaciones.

- Recursos materiales: aros, pelotas, picas, pivotes, cuerdas, balones, colchonetas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: Sala residencia Más vida, polideportivo, sala de fisioterapia, aulas.

5. Temporalización.

- Lunes de 17:30 a 18.30 h. (todo el año a excepción de agosto)

✚ PETANCA

1. Definición.

Es un deporte en el que el objetivo es lanzar bolas metálicas tan cerca como sea posible de una pequeña bola, lanzada anteriormente por un jugador, con ambos pies en el suelo y en posición estática desde una determinada zona. Se juega por equipos, compitiendo entre ellos.

2. Objetivos.

- Mejorar la concentración y la habilidad de puntería
- Fortalecer y tonificar las extremidades superiores
- Estimular la coordinación motriz óculo –manual
- Conseguir el entretenimiento y la diversión de los participantes
- Fomentar la participación y las habilidades sociales
- Adquirir valores como el respeto y la tolerancia

3. Sesiones.

- Calentamiento; se realizan ejercicios de rotación de muñecas,
- Formación de equipos, según se juegue por dupletas, tripletas..., etc.
- Acondicionamiento de pista.
- Se saca el material y se reparte por equipos.
- Desarrollo del juego con explicación de las normas, supervisión, puntuaciones, etc.
- Al finalizar la sesión el material debe guardarse de nuevo en sus bolsas y maletines para poder ser usado de nuevo en la siguiente sesión.

4. Recursos materiales, personales, instalaciones.

- Recursos materiales: bolas de petanca, boliche, metro...etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: pista de petanca de la ronda poniente, pista de petanca patio de la residencia.

5. Temporalización.

Día de ejecución de la actividad: los martes, todo el año, excepto los meses de junio, julio y agosto por el calor.

✚ RELAJACIÓN

1. Definición.

Actividad que ayuda a la persona a reducir su tensión física y/o mental. Generalmente permite que el individuo alcance un mayor nivel de calma, reduciendo sus niveles de estrés, ansiedad o ira. La relajación física y mental está íntimamente relacionada con la alegría, la calma y el bienestar personal del individuo. Se desarrolla con música relajante y en la que se van usando diferentes técnicas de estiramientos, control muscular y de recreación del pensamiento

2. Objetivos.

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social
- Prevenir y reducir los factores de riesgo. Ansiedad y estrés
- Conocer y aplicar distintas técnicas de relajación, adaptándolas a las características del grupo
- Aumentar el descanso nocturno a nivel más profundo
- Disfrutar del estado de calma que se alcanza durante las sesiones.

3. Sesiones.

Dividimos las sesiones en:

- Ejercicios de relajación mental.
- Ejercicios de relajación muscular.
- Ejercicios de respiración.
- Meditación guiada.

Las sesiones comienzan preparando música relajante, mientras el monitor prepara la música, los usuarios van poniendo las colchonetas distribuidas por el espacio. A continuación, se describen los tipos de ejercicios en una clase de relajación:

- **Ejercicios de relajación mental** (15 minutos); el objetivo es conseguir un grado de calma y olvidar los pensamientos que atormentan la cabeza.
 - Ejercicios de visualización; con los ojos cerrados, se debe imaginar un lugar donde se ha estado o se quiere ir, incitamos al pensamiento de paisajes relajantes y naturales.
 - Ejercicios de conteo: contar despacio, visualizando los números.
 - Vaciado mental; dejar la mente en blanco, forzándola a no pensar.
- **Ejercicios de relajación muscular** (30 minutos); junto con una correcta respiración, son dos de los mecanismos más efectivos para alcanzar un estado de relax y bienestar.
 - Estiramiento del cuello y la cabeza.
 - Estiramiento de hombros.
 - Estiramiento de la parte alta de la espalda.
 - Estiramientos miembros inferiores.
 - Ejercicios de bloqueos musculares por extremidades
 - Ejercicios de bloqueo muscular completo, etc.
- **Ejercicios de respiración**; el objetivo es conseguir la respiración a través de la respiración.
 - Respiración diafragmática.
 - Inspiración y exhalación del aire mantienen un orden concreto.
 - Entre la inspiración y exhalación suele darse una pausa de duración variable.
 - La respiración debe ser fluida, constante y no forzada.
 - Otros tipos de respiración; respiración completa, abdominal y con meditación.

4. Recursos materiales, personales, instalaciones.

- Recursos materiales: equipo de música, ordenador con altavoces, pen, cd, colchonetas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.

- Infraestructura: sala o aula en residencia.

5. **Temporalización.**

- Grupos participantes: Grupo rojo y lila.
- Día de ejecución de la actividad: los martes, todo el año.

ZUMBA

1. **Definición.**

Es una disciplina deportiva que se imparte en clases dirigidas en la que se realizan ejercicios aeróbicos al ritmo de la música latina (merengue, samba, reggaetón, cumbia y salsa) con la finalidad de mejorar la salud y mejorar el estado de ánimo de los deportistas. Las coreografías que son de mayor agrado para los participantes, son las que llevamos a cabo ese mismo año en exhibiciones, bien en la feria de la salud o en alguna gala en el Teatro Vico.

2. **Objetivos.**

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Reducir grasa corporal y el riesgo de obesidad.
- Mejorar la coordinación de los usuarios/as.
- Trabajar la reminiscencia al sonar canciones antiguas.
- Mejorar la memoria y la agilidad mental en la retención de coreografías.
- Trabajar la tonicidad del cuerpo.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.

3. **Sesiones.**

Las clases de zumba se estructuran en:

- Calentamiento (10 minutos); canciones estructuradas con ejercicios de calentamiento, de ritmo lento y movimientos moderados. Poco a poco se va incrementando el ritmo cardiaco.
- Desarrollo de la clase de zumba (35 minutos); enseñanza – aprendizaje de coreografías, pasos sencillos a ritmo de canciones latinas, salsas, reggaetón, merengue, rumba, etc. Es la combinación de baile y rutinas aeróbicas, a la vez que se van aprendiendo las diferentes coreografías, se va realizando una actividad cardiovascular completa, asimismo es ideal para quemar calorías y para tonificar piernas, brazos, abdominales, etc. Estiramientos (10 minutos); ejercicios de estiramiento, relajación y vuelta a la calma.

4. **Recursos.**

- Recursos materiales: equipo de música, ordenador con altavoces, pen, cd, colchonetas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: sala o aula en residencia.

5. **Temporalización.**

Grupos participantes: Grupo amarillo y verde.

Día de ejecución de la actividad: los miércoles, todo el año.

BAILE / DANZA / ESTIRAMIENTOS

1. **Definición.**

Actividad que se desarrolla con diferentes estilos de música, se dan varias disciplinas como; bailes de salón, danza, flamenco, sevillanas, etc. Los monitores van dirigiendo la clase, se hace un previo calentamiento en el cual se estiran todos los grupos musculares, después se van enseñando diferentes pasos hasta montar una coreografía, en ocasiones, se realizan demostraciones de los bailes aprendidos.

2. **Objetivos.**

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Reducir grasa corporal y el riesgo de obesidad.
- Mejorar la coordinación de los deportistas.
- Mejorar la memoria al tener que retener coreografías.
- Trabajar la tonicidad del cuerpo.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.

3. **Sesiones.**

- Calentamiento (10 minutos); ejercicios de estiramiento y calentamiento del cuerpo.
- Sesiones de danza (35 minutos); algunos contenidos a trabajar son; Conocimiento del cuerpo, la postura correcta, deors, posiciones de pies y brazos, estiramiento de la espalda, movimiento a partir del centro, utilización de la energía, alineación de caderas, rodillas y tobillos, percepción del movimiento, percepción del ritmo, elevación y colocación, articulación, pasos locomotores básicos, juegos, imitaciones, expresión corporal, etc.
- Estiramientos, relajación y vuelta a la calma (10 minutos).

4. **Recursos.**

- Recursos materiales: equipo de música, ordenador con altavoces, t.v, pen, cd, colchonetas, gomas elásticas, balones, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: sala o aula en residencia.

5. **Temporalización.**

Grupos participantes: rojo y verde, alternando una semana cada grupo.

Día de ejecución de la actividad: los lunes, durante todo el año.

✚ **TENIS-MESA**

1. **Definición**

Es un deporte que se juega entre dos jugadores, colocados de forma paralela en el tablero o mesa que se utiliza para jugar, es importante agarrar correctamente la pala, que se sostiene con la palma de la mano, el dedo índice y el pulgar.

La metodología de juego es como la del tenis, la mesa, está dividida en dos por una red y el objetivo es que los jugadores con sus raquetas hagan pasar la pelotita de la red golpeando en el lado correspondiente al adversario, cuando esto no ocurre, es decir, que la pelota no pasa la red o sale de la mesa, el punto lo ganará el oponente. El único momento del juego en el que la pelota debe rebotar en primera instancia en el propio campo es en el saque. Los puntos conseguidos por cada jugador suman uno y ganará el juego o set de aquel participante que sume siete u once puntos, según corresponda.

2. **Objetivos**

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social
- Mejorar los reflejos y la coordinación entre cabeza y mano

- Estimular el cerebro y la actividad cerebral, incrementando la concentración
- Potenciar la flexibilidad de todo el cuerpo
- Mejorar la coordinación de los deportistas
- Prevenir el deterioro motriz
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios

3. Sesiones.

- 1) Preparación del entorno donde se va a impartir la sesión, colocación de la mesa, preparación del material, creación de las parejas que van a jugar, etc.
- 2) Sesión de calentamiento, son importantes los ejercicios de rotación articular: técnicas básicas de juego, normas, metodología.
- 3) Práctica del juego por parejas y conteo de puntos.
- 4) Sesión de estiramiento.

4. Recursos.

- Recursos materiales: mesa, palas, pelotas, libreta para anotación de puntos, material educativo para explicación de técnicas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: sala o aula en residencia.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: grupo verde.
- Día de ejecución de la actividad: los jueves, durante todo el año.

✚ SENDERISMO

1. Definición.

El senderismo, es una actividad deportiva no competitiva, es una especialidad del montañismo, que se realiza sobre caminos señalizados (senderos) y preparados anteriormente. El senderismo busca acercar a las personas al medio natural, al conocimiento de la zona y al conocimiento del patrimonio cultural. Une el deporte, la cultura y el medio ambiente.

Los usuarios necesitan y demandan esa cercanía con el medio ambiente, salir de sus zonas habituales en las que en ocasiones no se ven con la libertad o la autonomía necesaria para desenvolverse, de esta manera, ellos se sienten una parte más del entorno normalizado, y tienen la oportunidad de conocer sitios y paisajes realmente espectaculares, sentir el aire de la naturaleza y disfrutar de las vistas que nos ofrecen los parajes y los montes de Jumilla.

Esta actividad, supervisada por un monitor, quizás sea en la que ellos tienen la suerte de poder sentirse más libres, ya que a la vez que se obtienen muchos beneficios a nivel de salud, también tienen la oportunidad de sentir la paz y la relajación que nos aporta el senderismo.

2. Objetivos.

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Reducir grasa corporal y el riesgo de obesidad.
- Conocer el entorno natural y cultural de la localidad.
- Concienciar sobre la importancia del cuidado del medio ambiente.

- Mejorar la calidad del sueño.
- Trabajar la tonicidad del cuerpo.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.
- Incrementar el optimismo.

3. Sesiones.

- Preparación del material; rutas, ropas adecuadas, zapatillas, botellas de agua, barras energéticas, medicación para posibles crisis (al estar alejados de servicios médicos), etc. Se comienza con un calentamiento de ejercicios de rotación de las articulaciones, principalmente rodillas y tobillos, marcha suave sin pendientes.
- Inicio marcha rápida, con pendientes más pronunciadas. Seguimiento de rutas elaboradas por profesionales y disfrute de las posibilidades de libertad de espacios abiertos y naturales.
- Sesión de estiramiento y vuelta a la calma.
- Algunos usuarios de las sesiones de senderismo han realizado el camino de Santiago, pasando por trayectos duros y culminando con éxito todas las etapas.

4. Recursos.

- Recursos materiales: ropas adecuadas, mochila con todo lo necesario para realizar rutas de montaña, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: no se dispone, se realiza en espacios exteriores, principalmente montes y espacios verdes.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: grupo verde y amarillo (se alternan con los del zumba y con el pegado de carteles)
- Día de ejecución de la actividad: los miércoles, durante todo el año.

✚ AQUAGYM

1. Definición.

Es una combinación de ejercicios de acondicionamiento físico adaptados al medio acuático, con movimientos específicos de la natación. Esta modalidad es una variante del aeróbic que se realiza en una piscina, y que, gracias a su desarrollo en el agua permite duplicar los efectos del ejercicio, además de poder realizar mayor variedad de ejercicios para los usuarios de movilidad reducida.

2. Objetivos.

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Favorecer la corrección postural.
- Favorecer el desarrollo de la musculatura.
- Mejorar la calidad del sueño y la relajación.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.

3. Sesiones.

Los movimientos corporales dentro de la piscina, permiten mayor movilidad, disminuyen el impacto (articulaciones, músculos y columna), se realizan en un ambiente más divertido y novedoso. Las sesiones se realizan en una piscina que no tenga profundidad y en la que los usuarios puedan hacer pie para la realización de ejercicios.

Atendemos a una clasificación de movimientos atendiendo al criterio del impacto;

- Bajo impacto; siempre mantienen el apoyo con uno de los pies, producen desplazamientos sin perder el contacto con el suelo.
- Alto impacto; movimientos de saltos y saltitos, se pierde el contacto con el suelo, el cuerpo permanece en posición recta.
- Sin impacto; ejercicios sin contacto con los pies en el suelo.

La clase se estructura en:

- Calentamiento (8-10 minutos); fase de preparación para la clase aeróbica y de tonificación muscular, es fundamental para reducir el riesgo de lesiones, incrementa la flexibilidad y movilidad articular.
- Parte aeróbica (20 minutos); elevación de la frecuencia cardiaca, saltos, desplazamientos, ejercicios combinados para el desarrollo de la coordinación, ritmo, agilidad, etc.
- Ejercicios localizados (10 minutos); trabajo de fuerza y resistencia muscular.
- Vuelta a la calma (8-10 minutos); disminución de la frecuencia cardiaca, relajación y estiramientos

4. Recursos.

- Recursos materiales: mochila con todo lo necesario (gorro, gafas), corchos, churros, aletas, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: piscina municipal cubierta, piscina del polideportivo "la hoya", piscina de pedanías. Son recursos cedidos por la comunidad.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: grupo verde, rojo, lila y amarillo (se alternan con natación, cafetería y visionado de películas)
- Día de ejecución de la actividad: los viernes, durante todo el año.

✚ NATACIÓN

1. Definición

La natación es uno de los deportes más completos que existen, gracias a su práctica, no solo ejercitas el cuerpo, sino que también se trabajan áreas relacionales y sociales. Se practican diferentes estilos.

2. Objetivos

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Enseñar técnicas adecuadas para la seguridad en el medio acuático.
- Favorecer la corrección postural.
- Favorecer el desarrollo de la musculatura.
- Mejorar la calidad del sueño y la relajación.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.

3. Sesiones.

En primer lugar, es de suma importancia reducir el miedo a éste medio acuático, ya que muchos de los usuarios no han podido tener contacto con piscinas, ni playas durante su infancia, de manera que a edades

más adultas todavía resulta más difícil este tipo de adaptación. Las sesiones de natación están estructuradas según técnicas y niveles

- I. Previo calentamiento fuera del agua; rotación de brazos, rodillas, saltos, etc. (10 minutos).
- II. Desarrollo de las clases; (30 minutos).
 - a) Desarrollo de habilidades básicas; flotación, familiarización, respiración, etc.
 - b) Introducción a la técnica de crol, nado sincronizado, ejercicios con diferentes materiales.
 - c) Enseñanza de otras técnicas más avanzadas. Juegos en el medio acuático.
- III. Estiramientos, relajación y vuelta a la calma. (10 minutos).

4. Recursos.

- Recursos materiales: mochila con todo lo necesario (gorro, gafas, bañador...), corchos, churros, aletas, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: piscina municipal cubierta, piscina del polideportivo "la hoya", piscina de pedanías. Son recursos cedidos por la comunidad.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: grupo verde, rojo, lila y amarillo (se alternan con aquagym, cafetería y visionado de películas)
- Día de ejecución de la actividad: los viernes, durante todo el año.

COMPRAS

1. Definición

Actividad que realizan los usuarios de Aspajunide de forma de forma semanal, van a supermercados de la localidad para trabajar habilidades de la vida diaria, realizan compras, se familiarizan con productos que usan y comen, se relacionan socialmente con la comunidad.

2. Objetivos

- Normalizar situaciones de la vida cotidiana.
- Aumentar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual.
- Incrementar la autonomía y la autodeterminación.
- Fomentar normas y valores socializadores.
- Estimular la capacidad cognitiva.
- Disfrutar de la actividad de comprar.

3. Sesiones

Para preparar la actividad, todos los jueves de la semana, la encargada del departamento de compras, deja un listado con cosas necesarias que hay que comprar, los chicos junto con monitores realizan las compras, pagan, posteriormente se descarga todo y se va colocando donde corresponde.

4. Recursos

- Recursos materiales: cartera con dinero, lista de la compra, bolsas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: supermercados de la localidad.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo amarillo y verde.
- Día de ejecución de la actividad: los jueves, durante todo el año.

✚ TALLER DE ELABORACIÓN DE BROCHETAS Y TARTAS DE CHUCHERÍAS

1. Definición.

Es un taller que se realiza meses puntuales como; marzo, abril, mayo y noviembre. En estos meses se preparan gran cantidad de pedidos y encargos para las comuniones y para los mercadillos que se ponen en la localidad. Con este taller lo que se pretende es que los usuarios realicen brochetas de chucherías, bolsas, relleno de botes, así como que hagan tartas. Se trabaja en cadena, cada uno realiza una función específica. Dependiendo de sus habilidades motrices y sus capacidades cognitivas podrán, rellenar bolsas de chuches, realizar conteo, preparar brochetas, atar y rizar el lazo para el cierre de la brocheta, meter la brocheta en la bolsa, poner la pegatina, preparar palillos, etc. Los usuarios con discapacidad intelectual también tienen la necesidad de llevar una vida plena en la que se sientan útiles, en las que se desarrollen personalmente como personas de provecho para la sociedad, y con este taller se pretenden esos objetivos. Hay una parte del taller muy lúdica para ellos, ya que todos los niños que participan disfrutan con la actividad, es muy entretenido y además obtienen su recompensa al finalizar la sesión porque se les premia con chucherías que pueden comerse. Los beneficios que se obtienen con este taller son recogidos para la asociación y posterior uso en mejoras para los usuarios.

2. Objetivos.

- Elaborar brochetas y encargos de chucherías para posterior venta y beneficios.
- Trabajar la autonomía y el auto concepto.
- Mejorar capacidades cognitivas y motrices.
- Aumentar su desarrollo personal.
- Disfrutar con la actividad en sí.
- Fomentar normas y valores socializadores.

3. Sesiones

Los usuarios antes de entrar al taller deben lavarse correctamente las manos y ponerse guantes para la manipulación del producto alimentario, se va trabajando en cadena, según los pedidos que deben elaborar, normalmente un grupo se encarga de la colocación del producto, otro de la elaboración, embolsado, cierre, colocación de la pegatina del centro y distribución final del producto a las cajas.

4. Recursos.

- Recursos materiales: guantes, palos de brochetas, chucherías, bolsas, cintas, pegatinas.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: taller de chucherías en residencia.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo amarillo
- Día de ejecución de la actividad: los lunes, en abril, mayo, septiembre y diciembre.

✚ TALLER DE TEATRO

1. Definición.

Actividad encaminada a realizar sesiones teatrales con el fin de que los usuarios adquieran beneficios a nivel individual, como; la confianza en uno mismo, mejora de la expresión corporal, la autoestima, concentración, desinhibición, etc, así como beneficios en términos sociales, como; que trabajen la capacidad de escucha, la comunicación, la confianza en el otro, la tolerancia, y la pertenencia a un grupo.

Al finalizar el curso, se llevará a cabo una representación teatral de una obra que se ha ido trabajando a lo largo de las sesiones. La obra es adaptada a las capacidades de los niños, al igual que los papeles de cada personaje (tendremos papeles con mucho texto y otros en los que solamente se realizarán sonidos onomatopéyicos, pero para ellos, son igual de importante todos y se llenan de nervios antes de la actuación). La representación final es un momento muy esperado, ya que las familias acuden a verlos, el teatro se llena expectante a sus representaciones, y ellos tienen la oportunidad de disfrazarse, de expresar y de demostrar todo el trabajo realizado a lo largo del taller.

2. Objetivos

- Mejorar el nivel de atención, memoria y concentración.
- Facilitar la integración social en su grupo de iguales y en la comunidad.
- Trabajar el lenguaje verbal y no verbal.
- Desarrollar y expresar la capacidad expresiva y creativa.
- Favorecer el desarrollo de la autonomía y el trabajo en grupo.
- Desarrollar las capacidades motrices.
- Mostrar las capacidades artísticas y su capacidad para transmitir emociones.
- Transmitir aspectos culturales.

3. Sesiones.

Desarrollo de cada sesión;

- 1) Juego dramático: planificar, ensayar nuevas expresiones, técnicas de memorización, expresión corporal, los gestos, etc.
- 2) Tipo de actividades teatrales; teatralizaciones e improvisaciones, mímica, juegos de rol play, escenificación, etc.
- 3) Ensayo de la obra de teatro que llevan a cabo en ese momento.

4. Recursos.

- Recursos materiales: pelucas, disfraces, guion y texto, atrezzo elaborado por el taller de manualidades, material de aula.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo amarillo y verde.
- Día de ejecución de la actividad: los martes, durante todo el año.

TALLER DE ESTÉTICA

1. Definición

Principalmente se fomentan las habilidades sociales, la autonomía, la autoestima y el auto conocimiento. El taller de estética consiste en realizar actividades de pintado de uñas, depilación, peinados y maquillaje. Participan usuarios de distinto nivel de autonomía y motricidad, por lo que, en algunos casos, los monitores son los encargados de poner guapos/as a los usuarios/as y en otros casos de mayor capacidad, los propios usuarios toman las riendas. A todos nos gusta sentirnos guapos/as en ocasiones especiales, que nos digan

cosas bonitas y sentirnos mejor con nosotros mismos. Este taller es uno de los más demandados, principalmente por las féminas de la residencia.

2. **Objetivos**

- Normalizar situaciones de la vida cotidiana.
- Aumentar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual.
- Incrementar la autonomía y el autoconcepto.
- Fomentar normas y valores socializadores.
- Reflexionar y valorar la apariencia personal, la estética y la belleza.
- Mejorar su autoestima y confianza.

3. **Sesiones.**

En cada sesión de estética;

- a) Se prepara todo el material y se distribuyen entre las usuarias.
- b) Se trabajan técnicas de estética; maquillaje, uñas, peinados, depilación, usos de instrumentos de belleza, etc.
- c) Los profesionales del taller van trabajando individualmente con cada usuaria y también de forma grupal.
- d) Evaluación del resultado y técnicas de mejora.

4. **Recursos.**

- Recursos materiales: maquillajes, espejos, instrumentos de depilación, planchas para el pelo, coleteros, horquillas, pintauñas, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. **Temporalización.**

- Grupos participantes: Grupo amarillo
- Día de ejecución de la actividad: los martes, durante todo el año.

TALLER DE PERCUSIÓN / TALLER DE BAPNE

1. **Definición**

Podemos dividir este taller en dos bloques, taller de percusión con instrumentos como tambores, panderetas, maracas, timbales, platillos, etc. y la percusión corporal a través del método BAPNE, que consiste en una propuesta pedagógica que tiene como objetivo el desarrollo de las inteligencias múltiples.

La música es un medio de expresión y comunicación que permite aumentar el disfrute personal y la inserción social. Con este taller los usuarios pueden expresarse libremente y ser creativos a través de la música. Se ofrecen herramientas y vías de comunicación, ofreciendo mejoras en su calidad de vida y aprovechando el tiempo del ocio de forma creativa.

2. **Objetivos**

- Mejorar las capacidades cognitivas (memoria, atención, el lenguaje...etc.).
- Aumentar los niveles de concentración.
- Expresar libremente y poder comunicarse a través de la música.
- Reconocer las posibilidades comunicativas no verbales que ofrece la música.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.

- Desarrollar las habilidades sociales.
- Fomentar la autoestima con el fin de favorecer la calidad de vida de los usuarios.
- Trabajar la motricidad fina y gruesa a través de los instrumentos y movimientos corporales.
- Fomentar normas y valores socializadores.

3. Sesiones.

Ejercicios en las sesiones;

- Canto y percusión corporal.
- Ejercicios con instrumentos de percusión.
- Ejercicios de ritmo, memoria y concentración.
- Trabajos de estímulos y respuestas. Interacción profesional y usuario.
- El espacio en el aula en la percusión corporal.
- La improvisación.
- Creatividad y percusión corporal.
- Etc.

4. Recursos.

- Recursos materiales: instrumentos, música, radio, pen, cd, ordenador.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo lila
- Día de ejecución de la actividad: los lunes, durante todo el año.

JUEGOS DE MESA-JUEGOS POPULARES – JUEGOS DE AGUA EN VERANO

1. Definición

Juegos en los que no se participa de forma individual, sino en equipo.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer, que raramente se encuentran en otras actividades, ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo integral de los usuarios (físico, social, intelectual y emocional).

Cumplir con unas reglas y normas sencillas de juego.

- Ejercitar valores y actitudes favorables para el desenvolvimiento de la vida diaria.
- Saber esperar turnos en el juego.
- Resolver conflictos cuando algo no salga como se esperaba.
- Trabajar la capacidad de elección.
- Trabajar la frustración a la hora de perder.
- Fomentar las habilidades sociales.
- Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.
- Vivenciar el sentido de pertenencia y participación en el grupo de iguales y en la comunidad.
- Promover actitudes de respeto, diálogo y colaboración.
- Desarrollar la imaginación y la capacidad creativa.

2. Sesiones.

Algunos juegos de las sesiones son;

- Bingo (normalizado y adaptado).
- Domino y tridomino.
- Parchís.
- Oca.
- Twister.
- Juegos de agua.
- Wii.
- Trivial adaptado.
- Etc.

3. Recursos.

- Recursos materiales: juegos varios, globos, wii, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

4. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo verde.
- Día de ejecución de la actividad: los martes, durante los meses de calor en lugar de la petanca.

✚ TALLER DE PEGADO DE CARTELES

1. Definición

Actividad en la que los usuarios van pegando carteles por diferentes comercios, cafeterías y tiendas. Los carteles pertenecen a diversos eventos (fútbol, ferias de artesanía, charlas, etc.), la asociación participa de forma voluntaria con otros colectivos del pueblo en el pegado de carteles. Los usuarios mediante ésta actividad tienen la oportunidad de integrarse como parte de la comunidad, relacionándose con los dependientes y los clientes, trabajan las habilidades sociales y la autonomía, ya que son ellos mismos los que se ocupan de preguntar si pueden colocar el cartel y dónde, a la vez que entre ellos se ayudan y fortalecen las relaciones interpersonales. También tienen la oportunidad de pasearse y echar un ojo a los diferentes escaparates, preguntar si algo les ha gustado, el precio que tiene y disfrutar de un tiempo libre y de ocio como personas normalizadas.

2. Objetivos

- Pegar carteles de forma voluntaria, para la publicidad de actividades de diferentes entidades y de la nuestra.
- Potenciar la integración social dentro de la comunidad, apoyando y fomentando un funcionamiento más autónomo.
- Promover actitudes de respeto, diálogo y colaboración.
- Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.
- Trabajar de forma implícita las normas socializadoras.
- Disfrutar del placer de ir de tiendas.

3. Sesiones.

Pegado de carteles a demanda de los colectivos con los que colaboramos.

4. Recursos.

- Recursos materiales: carteles, bolsas, celo.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: entorno comunitario.

5. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo verde y amarillo
- Día de ejecución de la actividad: los miércoles, durante todo el año.

📌 PASEO Y COLUMPIOS

1. Definición

Actividad que se suele desarrollar por las cercanías de la residencia, por jardines de diferentes pedanías o jardines de los extrarradios del municipio. La actividad está dirigida a usuarios más afectados, que tienen conductas disruptivas y que su integración en la sociedad se hace más complicada. Son niños con hábitos y rutinas establecidas, y en las que la modificación de las mismas implica unos altos niveles de excitación. Hay niños que desde pequeños iban al parque con los padres y les gusta subirse a los columpios, por ello en esta actividad suelen disfrutar y encontrarse cómodos, es bueno que a nivel terapéutico este tipo de actividades se puedan seguir manteniendo.

Los paseos suelen realizarse también por los montes de la localidad, actividad que también gusta porque les pone en contacto con la naturaleza y les tranquiliza.

- Mejorar la salud en su dimensión física, mental, emocional y social.
- Reducir grasa corporal y el riesgo de obesidad.
- Mejorar la calidad del sueño.
- Trabajar la tonicidad del cuerpo.
- Prevenir el deterioro motriz.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento de los usuarios.
- Incrementar el optimismo.

2. Sesiones.

Paseos y juegos por diferentes entornos y jardines.

3. Recursos.

- Recursos materiales: columpios y materiales de juego.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: jardines y espacios verdes.

4. Temporalización.

- Grupos participantes: Grupo azul.
- Día de ejecución de la actividad: Todos los días, durante todo el año.

TALLER DE RECREACIÓN-CAFETERÍA

1. Definición

El taller de recreación – cafetería, consiste en hacer partícipe a los usuarios de un tiempo de ocio inclusivo en la comunidad, van a distintas cafeterías de la localidad a tomar un café o un helado, se sientan por grupos de amigos y comparten sus intereses y motivaciones, los monitores solamente llevan a cabo la supervisión, pero no interfieren en sus conversaciones y en la decisión de qué quieren tomar. Son los usuarios los que piden al camarero, los que se responsabilizan de cuando les traen lo que han pedido, sepan a quien pertenece y luego realizan el pago de sus bebidas, o bien solos o con ayuda.

2. Objetivos

- Experimentar y fomentar la capacidad de relacionarse en el grupo, con otras personas y en el entorno próximo.
- Desarrollar la confianza en uno mismo y dar la posibilidad de disfrutar con el contacto y las relaciones interpersonales.
- Fomentar las relaciones de amistad.
- Impulsar la autodeterminación de cada una de las personas y del grupo.
- Proporcionar un espacio de encuentro, de relación interpersonal y de esparcimiento.

3. Sesiones.

Asistencia a espacios cafeterías y terrazas de la localidad, gestión de sus pedidos y del pago de los mismo. Disfrutar de la posibilidad del entorno comunitario, de tomar un café, helado, refresco, etc.

Recursos.

- Recursos materiales: dinero.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: locales de ocio y recreación de la localidad; cafeterías, terrazas, churrerías, etc.

4. Temporalización.

- Grupos participantes: grupo verde, rojo, lila y amarillo. (se alternan por semanas con otras actividades).
- Día de ejecución de la actividad: los viernes, durante todo el año.

TALLER DE EXPERIMENTOS

1. Definición

Taller en el cual se llevan a cabo diferentes actividades sobre experimentos de ciencia, es un taller dinámico y creativo en el que los participantes también se implican y colaboran aprendiendo y disfrutando. Se intenta acercar la ciencia a los usuarios y que sean capaces de reconocer el papel que ésta ocupa en la vida cotidiana.

- Acercar a los usuarios/as al conocimiento y experimentación de las ciencias.
- Observar y reflexionar sobre los fenómenos que se producen en su entorno.
- Mejorar las habilidades sociales, cognitivas y motoras.
- Desarrollar la creatividad y estimular la imaginación.
- Realizar tareas en grupo, con cooperación e interacción de compañeros.

2. Sesiones.

- Algunos experimentos realizados en las sesiones;
- Moco de gorila; es una masa elástica para manipular, tiene efecto des estresante.

- Experimentos con colorantes; experimento con efecto calmante y de disfrute de la mezcla de colores, se realiza con colorante, leche y detergente, experimentos sobre la capilaridad del agua, experimentos con espuma de afeitador y colorante, etc.
- Experimentos con imanes.
- Fenómenos de oxidación, congelación (el hielo que crece), fenómenos atmosféricos, etc.
- Nieve artificial.
- Arena mágica.

3. Recursos.

- Recursos materiales: colorantes, imanes, espuma de afeitador, maicena, pañales, aceite, bicarbonato, vinagre, globos, etc.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

4. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los miércoles, durante todo el año.

✚ TALLER DE ARTESANÍA

1. Definición

El taller se desarrolla en un ambiente lúdico, donde experimentan y desarrollan la creatividad con diferentes técnicas; arcilla, pintura, dibujo, bordados, etc. Mediante el desarrollo de habilidades manuales, en las que se trabaja la motricidad fina, van manipulando distintas texturas y estimulando la imaginación.

2. Objetivos

- Mejorar las habilidades manuales y psicomotoras específicas al contacto con materiales diversos.
- Desarrollar la creatividad y estimular la imaginación.
- Realizar tareas en grupo, con cooperación e interacción de compañeros.
- Desarrollar actividades artísticas mediante el uso de diferentes técnicas.
- Aumentar la autonomía y el autoconcepto.
- Disfrutar de la actividad y fomentar la expresividad y espontaneidad.

3. Sesiones.

- Se van desarrollando diferentes actividades como, por ejemplo;
- Actividades de bordado; punto de cruz, cosido de tela de saco, vainica, trapillo, etc.
- Actividades de arcilla; elaboración de vasijas, elementos de decoración, platos, etc.
- Actividades de pintura; dibujos con diferentes técnicas; punteado, carboncillo, estampación, pintura de dedo, pinturas de óleo, acuarelas, etc.

4. Recursos.

- Recursos materiales: arcilla, pinturas, cola, agua, trapos, lanas, agujas, pinceles.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los miércoles, durante todo el año.

TALLER DE MANUALIDADES

1. Definición

El taller de manualidades, aporta grandes beneficios a las personas con discapacidad intelectual, ya que se estimulan diferentes capacidades (física, cognitiva y motriz), les estimula la creatividad y la imaginación, trabajan con diferentes materiales, principalmente con materiales reciclados, para llevar a cabo un producto final.

2. Objetivos

- Mejorar las habilidades manuales y psicomotoras específicas al contacto con materiales diversos.
- Desarrollar la creatividad y estimular la imaginación.
- Realizar tareas en grupo, con cooperación e interacción de compañeros.
- Desarrollar actividades artísticas mediante el uso de diferentes técnicas.
- Aumentar la autonomía y el autoconcepto.
- Disfrutar de la actividad y fomentar la expresividad y espontaneidad.

3. Sesiones.

Se van desarrollando diferentes actividades como, por ejemplo;

- Actividades de fieltro; elaboración de capuruchos, llaveros, elementos decorativos, etc. Que posteriormente son vendidos en mercadillos.
- Actividades de goma eva; botes, capuruchos, palmas, llaveros, carteras, etc. Que posteriormente son vendidos en mercadillos.

4. Recursos.

- Recursos materiales: goma eva, fieltro, pinturas, cola, tijeras, pistola de silicona, hilo y aguja.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los jueves, durante todos los días del año.

TALLER DE BIBLIOTECA

1. Definición.

Actividad que se desarrolla en la biblioteca municipal de Jumilla, donde los usuarios acuden a leer libros y revistas, se encuentran integrados como parte de la sociedad y se comportan según normas establecidas para que se mantenga el silencio y el respeto a las personas que allí estudian. Algunos usuarios tienen carné de biblioteca y utilizan el sistema de préstamo para poder llevarse libros a casa. Los monitores también aprovechan para poder coger libros y utilizarlos en el taller de cuenta cuentos.

2. Objetivos

- Garantizar el acceso de las personas con discapacidad a los servicios culturales.

- Fomentar la participación en la vida comunitaria de las personas con discapacidad.
- Desarrollar actividades que fomenten su creatividad dentro de un entorno cultural.
- Aprovechar los recursos comunitarios para el enriquecimiento cultural.
- Fomentar los hábitos lectores.
- Desarrollar las capacidades cognitivas.

3. Sesiones.

Los usuarios acceden a la biblioteca municipal para desarrollar inquietudes lectoras y de aprendizaje, se realizan actividades de; cuenta cuentos, hemeroteca, poesía garabateadas, etc. Se llevan a cabo actividades libres, en las que se sientan en mesas y van cogiendo diferentes cuentos, revistas, libros, periódicos, etc, según sus intereses.

4. Recursos.

- Recursos materiales: folios, colores, libros revistas, periódicos y cuentos.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: Biblioteca municipal de Jumilla.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los lunes, durante todo el año.

TALLER DE HABILIDADES SOCIALES

1. Definición

Realizamos actividades encaminadas a mejorar las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y satisfactoria. Se trabajan las emociones (con fichas, bits de inteligencia, películas, canciones, etc), la autonomía (sobre todo en las habilidades básicas de la vida diaria), las conductas (mediante simulaciones de situaciones reales, o incluso insitu), habilidades relacionadas con la comunicación verbal y no verbal, etc.

2. Objetivos

- Aprender a desenvolverse mediante un uso adecuado de las habilidades sociales.
- Fomentar las relaciones interpersonales.
- Aprender a respetar a los compañeros y a ellos mismos.
- Potenciar las posibilidades de cada uno.
- Potenciar la autonomía.

3. Sesiones.

Desarrollo de las sesiones según los siguientes contenidos;

1) Primeras sociales.	habilidades	Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otra persona, hacer un cumplido
2) Habilidades avanzadas.	sociales	Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, disculparse, convencer a los demás.

3) Habilidades relacionadas con los sentimientos.	Conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos, enfrentarse con el enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo, auto-recompensarse.
4) Habilidades alternativas a la agresión.	Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, no entrar en peleas.
5) Habilidades para hacer frente al estrés.	Formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después del juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una
Contenidos:	
	conversación difícil, hacer frente a las presiones de grupo.
6) Habilidades de planificación.	Tomar iniciativas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea.

4. Recursos.

- Recursos materiales: folios, ordenador, videos.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia/el entorno comunitario.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los jueves, durante todo el año.

✚ TALLER DE CUENTA CUENTOS

1. Definición

Es importante el lugar en el que se imparte el taller, ya que tiene que tener un clima adecuado de silencio y tranquilidad. Se eligen los libros de acuerdo a los gustos e intereses de los usuarios participantes, son libros que tienen que motivarles, al final de la lectura siempre se trabajan actividades complementarias. Con el taller de cuenta cuentos, estimulamos la imaginación, se desarrolla la capacidad cognitiva, la interacción entre compañeros, la fantasía, la comprensión oral, la capacidad de atención y la adquisición del lenguaje. También se pueden tratar temáticas transversales para trabajar miedos, fobias, o cualquier aspecto que consideremos que puede ser de utilidad para ellos.

2. Objetivos

- Despertar el placer de la lectura.
- Ampliar y dominar el vocabulario.
- Adquirir nuevos conocimientos.
- Mejorar el autoconcepto y la autoestima.
- Despertar la imaginación y la fantasía.
- Aprender a involucrarse en tareas.
- Aprender a expresarse oral y corporalmente.

3. Sesiones.

Cada sesión se divide en:

- ✓ PRIMERA PARTE: estableceremos un contacto con la actividad, jugaremos e intercambiaremos todo tipo de juegos, cuentos y fantasías. juego, el cuento, los trabalenguas, las adivinanzas, las poesías.
- ✓ SEGUNDA PARTE: Juego dramático, expresión dramática, dramatización, expresión corporal (cuerpo, espacio, tiempo, energía, interrelación), equilibrio, ritmo.
- ✓ TERCERA PARTE: narración de un cuento, se van realizando preguntas, interacciones, juegos, etc.

4. Recursos.

- Recursos materiales: cuentos, atrezos, materiales complementarios a la lectura.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: aula en residencia.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los jueves, durante todo el año.

✚ VISIONADO DE PELÍCULAS

1. Definición

Se proyectan películas elegidas por los usuarios, intentamos que la elección sea lo más cercana posible a sus gustos y preferencias. Se pretende pasar un tiempo libre de desconexión y diversión, en el que pasen un rato entretenidos sin tener que pensar ni preocuparse, simplemente que disfruten del placer de introducirse en una aventura ajena a su realidad. Podemos decir, que, aunque no es la intención principal, con el visionado de películas se trabajan aspectos didácticos importantes como el lenguaje, la comprensión, la reflexión, etc.

2. Objetivos.

- Desarrollar el placer de ver "buen cine".
- Conocer y analizar películas.
- Fomentar capacidades cognitivas y lingüísticas.
- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Desarrollar la percepción y comprensión de hechos.

3. Sesiones.

Visionado de película en la sesión correspondiente. Tras la visualización se realizan preguntas para ver si les ha gustado, intereses, qué han comprendido, qué no, etc.

4. Recursos.

- Recursos materiales: películas, pen, dvd, reproductor, disco duro, t.v.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: Salón de actos centro Aspajunide.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los viernes, durante todo el año.

✚ MISA

1. Definición

Van a misa en diferentes iglesias de la localidad, también en Santa Ana, dependiendo de los horarios de las diferentes misas van a unas u otras. Es una actividad que les gusta mucho y en la que participan en todos los rezos, canciones y oraciones.

2. Objetivos

- Disfrutar del acto de la eucaristía.
- Fomentar valores y normas sociales.
- Adquirir hábitos comportamentales.
- Participar y asistir a actos comunitarios.

3. Sesiones.

Asistencia a misa en horario de ocio.

4. Recursos.

- Recursos materiales: no dispone.
- Recursos personales: monitores deportivos, monitor de ocio y tiempo libre, educadores, pedagogos.
- Infraestructura: Iglesias de la localidad.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: los lunes, durante todo el año.

✚ TALLER ESTIMULACIÓN COGNITIVA

1. Definición.

Entendemos la estimulación cognitiva como todas aquellas actividades o tareas programadas para entrenar, ejercitar y mantener las capacidades cognitivas ya existentes. Así se consideraría que el cerebro es un músculo, que necesita ser entrenado a través de "una gimnasia mental" estructurada y sistematizada, donde se apliquen tareas que requieran un esfuerzo y actividad intelectual para la persona.

2. Objetivos

General.

- Ejercitar la actividad cerebral para un adecuado funcionamiento a través del entrenamiento de las funciones cognitivas superiores.

Específicos.

- Entrenar las funciones cognitivas de: orientación, atención, memoria y funciones prefrontales para obtener una mayor eficiencia y eficacia.
- Prevenir el deterioro cognitivo en personas con discapacidad intelectual.
- Motivar a los usuarios para que muestren interés por la estimulación cognitiva, intentando que sean conscientes de su relevancia.
- Fomentar la generalización, pues al entrenar funciones cognitivas, su eficiencia y eficacia puede ponerse en manifiesto en cualquier contexto.
- Fomentar la realización de este tipo de actividades en otros contextos.

3. Sesiones.

Las funciones o dominios cognitivos que se trabajan son;

- Orientación:** en esta área se trabaja tanto la esfera personal mediante actividades de aprendizaje de su fecha de nacimiento, edad, dirección, nombre de familiares..., la esfera temporal en todas las sesiones, indicando en el calendario la fecha completa (día de la semana, del mes, año y estación), además de ubicar temporalmente todos los acontecimientos relevantes previstos del mes. Así como la espacial, a través de tareas donde tenían que indicar dónde estaban, a dónde habían ido, cómo se podía llegar y zonas relevantes de referencia.
- Sistema atencional:** se trabaja la focalización y mantenimiento atencional en distintas modalidades sensoriales (verbal y visual), una de las primeras tareas deben estar orientadas a la atención auditiva, tales como repetir series de palabras escuchadas previamente, repetir frases exactamente igual a la escuchada, dar una palmada ante un estímulo target..
- Funciones mnésicas:** es un dominio cognitivo de gran amplitud y complejidad, siendo los tipos de memoria: span directo e inverso, memoria episódica, memoria a corto y largo plazo en distintas modalidades sensoriales (verbal y visual). Algunas de las estrategias mnésicas para favorecer los procesos de fijación, consolidación y recuperación de la información son, agrupación del material, asociaciones semánticas y fonológicas, representación mental, etc. El tipo de actividades que se han realizado para ello han sido repetir series de números en orden directo e inverso, memorización para su posterior recuerdo de material verbal y visual, aprendizaje asociativo de objeto – palabra / cara – nombre, localizar en qué posición apareció un determinado objeto, repetir series de movimientos etc...
- Funciones prefrontales y ejecutivas:** Los procesos cognitivos que se trabajan son: memoria de trabajo, planificación, razonamiento, categorización y sistema inhibitorio. El tipo de actividades que se realizan con este objetivo; el cálculo mental, invertir secuencias dadas, búsqueda de similitudes ante conceptos concretos y abstractos, razonar y justificar respuestas, ubicar elementos según categorías predeterminadas, tareas go – no go, ordenar elementos según criterios previos etc...
- Lenguaje:** en el área del lenguaje se trabaja la vocalización, incidiendo durante el propio desarrollo de las sesiones en la adecuada articulación y claridad fonológica de los estímulos. El vocabulario a través de actividades de denominación por confrontación visual o verbal, así como el conocimiento semántico y expresión verbal. Además, también se realizarán tareas de fluidez verbal tanto ante consignas fonológicas como semánticas, como por ejemplo decir palabras que empiecen por una determinada letra según le saliera en el dado, decir cosas que pudiésemos comprar en la farmacia, herramientas etc...
- Funciones visoperceptivas y visoespaciales:** las tareas que se desarrollan para trabajar estas funciones están encaminadas a que los participantes rotasen mentalmente en el espacio estímulos para dar la respuesta correcta, detectasen en plantillas la ubicación exacta de estímulos presentados previamente, seguir una secuencia visual, copiar figuras abstractas dadas etc...

4. Recursos:

- Recursos materiales: material fungible, fichas, test, Tablet, pizarra digital.
- Recursos personales: psicólogo.
- Infraestructura: aula residencia.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad; días establecidos taller y días de tratamientos individuales daño y físicos.

✚ TALLER DE COCINA

1. Definición.

Taller lúdico y formativo que consiste en realizar platos sencillos, con el fin de dotar o mantener los niveles de autonomía para la elaboración de platos en sus casas o en un futuro en una vivienda tutelada, así como enseñarles a conservar, limpiar y cuidar los utensilios y sitios de trabajo, así como la importancia de la higiene. Se trabajan aspectos y valores como el respeto, el orden, el cuidado, manejo de electrodomésticos, utensilios de cocina, etc.

2. Objetivos

- Potenciar en los usuarios del desarrollo de la autonomía en las actividades de la vida diaria y propiciar experiencias en las que incentivar las habilidades sociales y la calidad de vida en la comunidad.
- Aumentar la autoestima y la satisfacción de la elaboración de diferentes platos de cocina.
- Trabajar la memoria a través de la estimulación cognitiva en el aprendizaje de recetas, medidas y cantidades.
- Desarrollo de la coordinación oculo-manual a la hora de cortar, servir, manipular, etc.

3. Sesiones.

- Primera sesión; búsqueda y elaboración de recetario para todo el curso.
- Sesiones por semana; primer día, elaboración de la lista de la compra para la receta que vamos a elaborar, segundo día, preparación de ingredientes y elaboración de receta.
- En la actividad de compras, los usuarios se encargan de ir cogiendo los productos necesarios.
- La preparación del plato culmina con la degustación del mismo.
- Las recetas suelen ser sencillas, ejemplo; creps, fajitas, bizcocho a la taza en el microondas, brochetas de fruta, magdalenas, hojaldres, pizzas, etc.

4. Recursos.

- Recursos materiales: hornillo, microondas, vitro portátil, sartenes, hoyas, utensilios de cocina, etc.
- Recursos personales: terapeuta ocupacional y usuarios
- Infraestructura: comedor de la cocina de la residencia.

5. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: martes y miércoles.

✚ TALLER DE ARTETERAPIA

1. Definición.

Taller lúdico y formativo que consiste en realizar platos sencillos, con el fin de dotar o mantener los niveles de autonomía para la elaboración de platos en sus casas o en un futuro en una vivienda tutelada, así como enseñarles

a conservar, limpiar y cuidar los utensilios y sitios de trabajo, así como la importancia de la higiene. Se trabajan aspectos y valores como el respeto, el orden, el cuidado, manejo de electrodomésticos, utensilios de cocina, etc.

1. Objetivos

- Potenciar en los usuarios del desarrollo de la autonomía en las actividades de la vida diaria y propiciar experiencias en las que incentivar las habilidades sociales y la calidad de vida en la comunidad.
- Aumentar la autoestima y la satisfacción de la elaboración de diferentes platos de cocina.
- Trabajar la memoria a través de la estimulación cognitiva en el aprendizaje de recetas, medidas y cantidades.
- Desarrollo de la coordinación oculo-manual a la hora de cortar, servir, manipular, etc.

2. Sesiones.

- Primera sesión; búsqueda y elaboración de recetario para todo el curso.
- Sesiones por semana; primer día, elaboración de la lista de la compra para la receta que vamos a elaborar, segundo día, preparación de ingredientes y elaboración de receta.
- En la actividad de compras, los usuarios se encargan de ir cogiendo los productos necesarios.
- La preparación del plato culmina con la degustación del mismo.
- Las recetas suelen ser sencillas, ejemplo; creps, fajitas, bizcocho a la taza en el microondas, brochetas de fruta, magdalenas, hojaldres, pizzas, etc.

3. Recursos.

- Recursos materiales: hornillo, microondas, vitro portátil, sartenes, hoyas, utensilios de cocina, etc.
- Recursos personales: terapeuta ocupacional y usuarios
- Infraestructura: comedor de la cocina de la residencia.

4. Temporalización.

- Día de ejecución de la actividad: martes y miércoles.

✚ TALLER DE HUERTO ECOLÓGICO

1. Definición

El huerto ecológico es un espacio en el que cultivan hortalizas o plantas aromáticas, con la finalidad de consumir alimentos para los cuales no se utilizan productos químicos y respetando los principios de agricultura ecológica. El aspecto básico de un huerto ecológico, es la biodiversidad. Es decir, la importancia de cultivar diferentes tipos de plantas, lo que ayuda a la polinización, a la vez que se mantiene un suelo rico en nutrientes, debido a la rotación de las distintas especies de plantas.

Las personas somos seres ocupacionales, necesitamos del desempeño de actividades con un propósito, lo que nos lleva a crear roles e integrarnos en la sociedad.

A través del taller de huerto ecológico, queremos trabajar los diversos beneficios que este proyecto puede ofrecernos. En primer lugar, desde el ámbito educativo, permitiéndonos trabajar el aprendizaje de diversas formas de cultivo, semillas, tipos de plantación, abonos y siembra. Pero lo más importante es que nos permite trabajar la igualdad de personas con diversas discapacidades, las habilidades sociales, el trabajo en equipo y la autoestima. Además, en el caso de ser realizado en un centro de día, nos da la posibilidad como terapeutas ocupacionales de trabajar diversos aspectos cognitivos y sensoriales que nos permitan mejorar la calidad de vida de nuestros usuarios a través de una actividad terapéutica que se desenvuelve en el entorno.

2. Objetivos:

- *Objetivo general:* Permitir que las personas con discapacidad realicen una actividad funcional, motivadora y enriquecedora, además de respetuosa con el medio ambiente, y pudiendo ser llevada a cabo por diversas capacidades.
- *Objetivos específicos:*
 - Incrementar el sentimiento de responsabilidad hacia una tarea.
 - Mejorar la movilidad, la capacidad pisco-física y la sociabilidad.
 - Fomentar la auto-confianza y el sentimiento de valía personal.
 - Desarrollar la coordinación dinámica general.
 - Aplicar habilidades manipulativas y coordinación oculo-motriz.
 - Trabajar la autonomía a través de planificación y simplificación de tareas.
 - Promover una actitud de cuidado hacia el medioambiente.
 - Ampliar el nivel de vocabulario relacionado con el huerto y el medio ambiente tanto a nivel expresivo como comprensivo.

3. Sesiones.

Sesión 1: El huerto según la estación:

1. Hablamos de las tareas que hay que hacer en el huerto propias del otoño.
 - Preparación del terreno y siembra.
 - Recogida de hojas.
 - Eliminación de malas hierbas.
 - Restauración de maceteros (lija y pintura).
 - Siembra del huerto de otoño: plantas aromáticas (romero, lavanda, tomillo//perejil, albahaca, menta), zanahorias, ajo, guisantes, habas, acelgas, espinaca, coliflor, alcachofas, brócoli, cebolla. (www.lahuertinadetoni.es)
 - Épocas de siembra:
 - Habas: septiembre a noviembre. Recolecta 4 meses después. Sol. Riego esporádico.
 - Guisantes: octubre a diciembre. Febrero a mayo. Recolecta dos meses después. Zonas húmedas. Riego frecuente.
 - Espinacas: agosto a febrero. Recolecta 2-3 meses después. Sombra y humedad. Riego frecuente.
 - Ajos: octubre a enero, siembra muy profunda. Recolecta junio-julio. Sol y poca agua
 - Zanahoria: octubre-febrero. Recolecta 4-5 meses después. Sol o sombra, riego frecuente.
2. Visionado de vídeo: <https://youtu.be/f8k90w0zK7U>
3. Práctica:
 - Quitamos hierba de los maceteros
 - Vaciamos la tierra.

Sesión 2: Restauración de maceteros.

1. Cogemos material y hablamos de la tarea del día
2. Visionado de vídeo
3. Lija y pintura de maceteros.

Sesión 3: Preparación de carteles distintivos.

1. Cogemos el material para realizar los carteles.
2. Escribimos los distintivos y decoramos los carteles.
3. Plastificamos los carteles.
4. Colocamos los depresores para el hincado en la tierra.

Sesión 4: siembra.

1. Rellenamos los maceteros de tierra y abono.
2. Visionamos videos sobre siembra.
3. Clasificamos las semillas.
4. Plantamos las semillas.
5. Instauramos un horario de riego.

Sesión 5: Recogida.

1. Observamos la maduración de las hortalizas (visionamos videos sobre recogida de frutas y cuando es el momento correcto para ello).
2. Recogemos las hortalizas maduras.
3. Lavamos y entregamos a cocina.

Sesión 6: Vinculamos al taller de cocina.

1. Preparamos y cortamos las hortalizas como nos pautan desde cocina.

4. Recursos.

- Recursos materiales: Maceteros habilitados en el patio de residencia para el taller.
- Respecto a los utensilios y productos necesarios, los recursos económicos que van destinados a materiales imprescindibles como:
 - Pala: utilizada para excavar o mover materiales.
 - Rastrillo: para aflojar el suelo, quitar yuyo y nivelar.
 - Regadera: para regar las plantas.
 - Guantes: para protegernos las manos mientras trabajamos. Es imprescindible que hagamos uso de ellos para que al utilizar las herramientas anteriores no nos hagamos daño.
 - Cubo: Utilizaremos el cubo como recipiente para poder meter líquidos o replantar alguna planta que no haya salido como esperábamos.
 - Escardilla: para arrancar las malas hierbas de raíz y remover la tierra.
 - Cuchara y trasplantadora: Para cavar con precisión en espacios pequeños.
 - Abono natural: Es un fertilizante orgánico que proviene de animales, humanos, restos vegetales de alimentos, restos de cultivos de hongos comestibles u otra fuente orgánica y natural.
 - Semillas.
 - Raíces.
 - Sustrato.
- Recursos personales: terapeuta ocupacional y usuarios.
- Infraestructura: patio residencia masvida.

5. Temporalización.

Día de ejecución de la actividad: El taller de huerto ecológico se llevará a cabo dos veces por semana, con una hora de duración, preferiblemente a primera hora de la mañana. Y se llevará a cabo durante todo el año.

ACTIVIDADES Y SESIONES PUNTALES

➤ Actividad 1

- TITULO: Fichas para mejorar la atención.
- Objetivos:
 - Mejorar la estimulación cognitiva (lenguaje, memoria y atención).
 - Incrementar niveles de autonomía personal.

- Desarrollar la flexibilidad y velocidad mental.

- Descripción; conjunto de fichas destinadas a la estimulación cognitiva. Actividades variadas de encontrar diferencias y similitudes, numeración, simetrías, motricidad fina, etc.
- Destinatarios; usuarios del servicio.
- Temporalización; 1h-2h
- Recursos: fichas adjuntas con la actividad, lápiz, boli y lápices de colores o ceras.

➤ **Actividad 2**

- TITULO: El Asesinato. ESCAPE ROOM
- Objetivos:
 - Desarrollar las habilidades mentales, creatividad y pensamiento crítico.
 - Impulsar el trabajo en equipo y de habilidades sociales.
 - Fomentar la participación y la capacidad de atención.
 - Desarrollar la memoria.
- Descripción; se trata de la creación de una sala en la que los participantes deben escapar tras la resolución de un engma siguiendo unas pistas. En este caso, la actividad se contextualiza en la residencia Masvida en la que se ha producido un asesinato y los participantes deben averiguar quién es el asesino.
- Destinatarios; usuarios del servicio (clasificando y con las adaptaciones pertinentes).
- Temporalización; 1h-2h
- Recursos: caja, candado de combinación, televisor, pc, conjunto de archivos adjuntos en la carpeta.

➤ **Actividad 3**

- TITULO: Fútbol Home
- Objetivos:
 - Desarrollar la creatividad y la imaginación.
 - Fomentar el reciclaje.
 - Aumentar la autoestima y la capacidad de superación.
 - Desarrollar la concentración, la psicomotricidad y la paciencia.
- Descripción; realizaremos una portería con una caja de zapatos para poder seguir practicando deporte en casa. Todos los detalles y pasos a seguir se encuentran en los anexos de este documento.
- Destinatarios; usuarios del servicio.
- Temporalización; 1h-2h
- Recursos: caja de zapatos, un permanente o rotulador, colores (acrílico, ceras, rotuladores, etc), tijeras y una pelota pequeña.

➤ **Actividad 4**

- TITULO: Fichas de lectoescritura.
- Objetivos:
 - Mejorar el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento.
 - Mejorar la expresión y comunicación verbal
 - Mejorar la concentración y la ortografía.
- Descripción; conjunto de fichas destinadas al desarrollo de la lectoescritura. Actividades de cuentos, pictogramas y formulación de oraciones compuestas.
- Destinatarios; usuarios del servicio que tengan competencias lingüísticas básicas.

- Temporalización; 1h-2h
- Recursos: fichas de lectoescritura, lápiz o bolígrafo, goma de borrar y colores.

➤ **Actividad 5**

- TITULO: OCA ASPAJUNIDE

- Objetivos:

- Fomentar la socialización.
- Mejorar la gestión de emociones.
- Incrementar competencia matemática.
- Mejorar la atención y la reflexión.
- Desarrollar la creatividad y las habilidades personales.
-

- Descripción; juego de mesa basado en la tradicional "OCA", en la que cada casilla implica una acción o reflexión por parte del participante.

- Destinatarios; usuarios del servicio (con adaptaciones pertinentes en cada usuario).

- Temporalización; 1h-2h

- Recursos: tablero, fichas y dado.

➤ **Actividad 6**

- TITULO: Preguntados

- Objetivos:

- Desarrollar y mejorar la memoria y las funciones cognitivas.
- Mejorar la capacidad de atención.
- Trabajar la cooperación.
- Mejorar la socialización, en especial las habilidades comunicativas.
- Desarrollar la tolerancia a la frustración.

- Descripción; juego de mesa por equipos basado en preguntas y respuestas clasificadas en 6 secciones (arte, historia, ciencia, deporte, entretenimiento y geografía). Cada pregunta cuenta con 4 posibles soluciones, los participantes deben elegir la opción correcta para poder ganar las fichas de cada sección del juego de mesa.

- Destinatarios; usuarios del servicio (las preguntas se adaptan a las capacidades cognitivas de cada jugador).

- Temporalización; 1h-2h

- Recursos: ruleta realizada por usuarios, fichas de preguntas y respuestas, imágenes impresas, fichas del juego.

➤ **Actividad 7**

- TITULO: PASAPALABRA

- Objetivos:

- Fomentar la coordinación óculo-manual
- Estimular las habilidades cognitivas básicas, tales como la atención, concentración y memoria.
- Desarrollar habilidades sociales y el sentimiento de identidad mediante el trabajo en equipo.

- Descripción; El monitor dividirá el grupo en dos, en los que cada grupo tendrá un color asignado (GRUPO A = ROJO; GRUPO B = AZUL). Cada grupo se sentará en una mesa y se les dispensarán a los usuarios

Handwritten notes in blue ink:
 - Top: "Sex de los" with a star and arrow pointing right.
 - Middle: A large scribble.
 - Bottom: Another large scribble.

las fichas de las letras del abecedario, junto con los colores en la que pintarán grupo A las letras de color rojo y grupo B las letras de color azul. Una vez coloreadas, cada grupo las plastificará y recortará con ayuda del monitor y se pegarán de forma alfabética en un aro o cartón con forma circular.

Finalizado el material, procederemos a jugar. Cada grupo cogerá su rosco y el monitor irá leyendo las definiciones respecto a cada palabra. Cuando se haya formulado la definición tendrán un minuto para decidir en consenso para dar la respuesta correcta. Cuando no sepan la definición de una palabra, tendrán que decir PASAPALABRA, se pasará a preguntar al otro grupo. Es importante respetar el turno de palabra de cada grupo y no responder a la definición del otro equipo, de no ser así se penalizará con una palabra acertada el equipo contrario que la haya dicho. El equipo que tenga más respuestas acertadas en el menor tiempo será el equipo ganador.

- Destinatarios; usuarios del servicio.
- Temporalización; 1h-2h
- Recursos: fichas de las letras del abecedario, colores, plastificadora, papel para plastificar, 2 aros de cartón, velcro o pistola de silicona, reloj de arena.

➤ **Actividad 8**

- TITULO: GYMKANA en búsqueda del tesoro.

- Objetivos:

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Proporcionar un espacio de ocio activo e imaginativo.
- Proponer retos físicos y mentales.

- Descripción; Para realizar la gymkana contaremos con 14 usuarios y dos monitores. Los usuarios se dividen en dos grupos de 7 personas. Cada usuario se disfraza de pirata y cada grupo debe ponerse un nombre y un grito de pirata. Al comenzar la actividad se cuenta una historia de piratas y se realiza una danza. La gymkana consiste en ocho pruebas sencillas, al finalizar la prueba con éxito se les entrega un trozo del mapa del tesoro. Una vez finalizadas las pruebas deben hacer el puzle y buscar el tesoro

- Destinatarios; usuarios del servicio.

- Temporalización; 1h-2h

- Recursos: disfraces, un periódico, conos y picas, colchonetas, pelotas, cubos de distinto tamaño, caja, objetos variados, caja rellena de arroz, hojas de papel, bolos, tijeras, dulces.

- Desarrollo de la actividad

Se reúne al grupo completo en una sala se explica que vamos hacer una búsqueda de tesoro, para ello deberán estar muy atentos y ágiles para poder llevar a cabo todas las pruebas que nos ha puesto el pirata Tom. Animamos al grupo completo a disfrazarse y separamos al grupo en dos. Cada grupo se pondrá un nombre y un grito de pirata, cada grupo cuenta con un monitor para apoyar en las pruebas.

Contamos la historia del pirata Tom cabeza vacía que se convirtió en Tom cabeza Sabia (ANEXO 1). Una vez contada la historia, todo el grupo realizara una danza pirata para que les de fuerza para realizar las pruebas (ANEXO 2).

La gymkana cuenta con 8 pruebas, una vez finalizadas las pruebas deberán resolver el puzle con los trozos de mapa, descifrarlo e ir en la búsqueda del tesoro. Cada grupo comenzara en una prueba distinta para que no se junten los grupos.

3.1 Pruebas

1ª prueba: Relevos en el mar.

Para esta prueba necesitamos papel de periódico. Se les explica al grupo que las hojas de periódico son como trozos de madera del barco, no pueden pisar el agua, deben estar el menor tiempo posible en el agua o le alcanzaran los tiburones de alta mar.

El grupo se pondrá en fila, cada miembro del grupo está pisando una hoja de periódico. La persona que este al final de la fila está pisando una hoja de periódico y tiene otra hoja en la mano. Esta persona pasa la hoja de periódico que tiene en la mano hacia delante, el primero de la fila pondrá la hoja de periódico en el suelo delante de él. Una vez que este la hoja delante de él, este dará un paso y avanzará. El resto del grupo avanza hacia otro trozo de madera. El último de la fila coge la hoja de periódico que está detrás de ella y la pasa hacia adelante, el primero de la fila la pone en el suelo y avanza, avanzado así todo el grupo. Así sucesivamente hasta que lleguen a tierra.

Cuando superen la prueba, se les dará un trozo de mapa y pasaran a la siguiente prueba.

2ª prueba: Adivina pirata

Para poder encontrar el tesoro el pirata Tom tuvo que estudiar y aprender mucho. Por ello, para demostrar que podéis encontrar el tesoro tenéis que superar esta prueba, acertar al menos 3 adivinanzas (ANEXO 3) entre todo el grupo.

El monitor lee las adivinanzas, se darán pista si fuera necesario. Una vez acertadas se les entrega u trozo de mapa y pasan a la siguiente prueba.

3ª prueba: Circuito en la isla

Se le explica al grupo que cuando los piratas van en busca de un tesoro a una isla, esta isla puede tener trampas y los piratas deben correr, saltar y hacer piruetas para esquivar las trampas.

Se prepara un circuito con conos, picas y colchonetas. Este circuito implica saltos pies juntos, salto unipodal, arrastre del cuerpo, correr, carga de peso, tarea bimanual...

Cada componente del grupo debe hacer el circuito con una pelota en la mano, que simula el tesoro, una vez acabado el circuito le entrega la pelota a su compañero. El compañero realiza el circuito y así sucesivamente con todos los usuarios. Al finalizar la prueba se les entrega una pieza del mapa.

4ª prueba: Puntería de cañón

Se explica que los piratas debían tener puntería por si en algún momento tenían que utilizar los cañones del barco para romper una piedra gigante y sacar el tesoro. Los bolos serán la piedra gigante que tienen que destruir.

El grupo se pone en fila a una distante considerable de los bolos. El usuario lanza la pelota derribando tantos bolos como sea posible. Todos los componentes del grupo deben tirar al menos una vez.

Animaremos a los usuarios a hacer pleno, una vez que se derriben todos los bolos les daremos un trozo de mapa.

5ª prueba: Cantar al aire

Los piratas se pasan día y noche cantando en el barco, todos cantan siempre reunidos.

El grupo debe pensar una canción que se sepan todos y cantarla fuerte a los cuatro vientos. Una vez cantada de animará al grupo a coger objetos y volver a cantarla pero ahora con "instrumentos" del barco (mesas, cubos, palos...).

Cuando terminen se le da otro trozo de mapa.

6ª prueba: Vista rápida

Los piratas tienen que tener buena vista y memoria para recordar los caminos de los mapas.

Se le mostrara al grupo una caja cerrada, todo el grupo se sienta alrededor de la caja. Se explica que hay siete objetos dentro de la caja. El monitor destapa la caja, el grupo tiene un minuto para memorizar los objetos que hay en la caja. Pasado el minuto se cierra la caja y se espera otro minuto. Se le pregunta al grupo que había dentro de la caja, deben recordar al menos cinco objetos para obtener el trozo de mapa.

7ª prueba: Juego de piratas

Los piratas pasaban muchos meses en los barcos encerrados, para divertirse siempre juegan al mismo juego, ¡les encantaba!

Se colocan distintos cubos/botes a una distancia considerable. Cada bote tendrá una puntuación, 5, 10, 15, 20. De uno en uno lanzaran pelotas a los distintos botes, cada uno tiene dos o tres oportunidades. Se anotan la puntuación. Al acabar la prueba deben tener al menos 30 puntos. Una vez conseguido los puntos, se les entrega un trozo de mapa.

8ª prueba: Pirata ciego

Los piratas a veces se quedaban ciegos de mirar tanto al sol para orientarse en sus barcos, pero desarrollaban otras habilidades, podían coger oro dentro del cofre del tesoro sin ver.

Se pone una caja llena de arroz con pequeños objetos dentro, se le tapa los ojos al usuario. Uno a uno busca dentro de la caja, deben sacar al menos tres objetos cada uno.

Una vez finalizado se le entrega otro trozo del mapa del tesoro.

3.2 Mapa del tesoro

El mapa del tesoro se divide en ocho partes, cada parte se le entrega al grupo al finalizar la prueba. Ambos grupos poseen el mismo mapa. Se han hecho dos mapas (enfermería y comedor), se ha hecho así ya que no siempre ambos espacios están disponibles, depende de la disponibilidad se imprime uno o el otro. Son mapas sencillos hechos con pictogramas. (ANEXO 4)

El mapa indica en que sala está el tesoro, el grupo completo buscara por la sala. Una vez conseguido, el botín se comparte entre los dos grupos. Puede ser buen momento para hablar sobre compartir y la importancia del grupo. El botín puede ser, galletas, chucherías o algo que a ellos les guste.

Anexo 1

TOM CABEZA SABIA EL PIRATA

“¿Queréis saber cómo Tom Cabeza Vacía llegó a ser pirata? Resulta que él odiaba ir al colegio, **y tener que estudiar y hacer deberes**, así que cuando el famoso capitán pirata Barbanegra pasó por su ciudad buscando jóvenes marineros aspirantes a ser piratas, Tom se apuntó el primero. Y es que en el barco de Barbanegra había que dedicar todo el tiempo a buscar tesoros, y si se encontraba a alguien estudiando o leyendo se le encerraba en el cuarto de las ratas para ser devorado por ellas. **Así fue como Tom inició su vida de pirata busca tesoros.** Pero era una vida difícil. Trabajaban duro limpiando y cuidando el barco y, además, **los mapas que encontraban llevaban siempre a pequeños tesoros.** Y después de repartirlos apenas conseguían lo suficiente para comprar un poco de comida y algo de ropa, así que eran mucho más pobres que ricos. Eso sí, **Barbanegra les animaba constantemente con promesas de grandes tesoros y canciones que recordaban que en aquel barco no hacía falta leer ni estudiar.** Pero un día alguien del barco le robó a Tom la poca comida que le quedaba, y dos días después sintió tanta hambre que decidió entrar al cuarto de las ratas para comerse una. Nadie se atrevía a acercarse allí, **y Tom lo hizo de noche y a escondidas.** Pero, al entrar, no encontró ni una sola rata, sino un cuarto secreto, limpio y recogido, lleno de... ¡libros! Entonces oyó unas voces que se acercaban y solo pudo esconderse y escuchar... Cuando salió del falso cuarto de las ratas Tom estaba furioso. **Barbanegra y su contraaestore eran unos estafadores.** Estudiaban y leían sobre antiguos y fabulosos tesoros, pero los buscaban a escondidas de todos y se los quedaban para ellos. Para sus marineros solo dejaban ridículos tesoros que ellos mismos escondían de vez en cuando. Pero no era esto lo que más enfadó a Tom: lo que de verdad lo llenó de rabia fue oír cómo Barbanegra se reía de sus incultos marineros y sus cabezas vacías, **de lo fácil que era**

engañarles, y de los tontos y pobres que seguirían siendo siempre por haber dejado los estudios para irse con un pirata. Aquello espabiló a Tom que, desde ese momento, **esperaba cada noche a que todos durmieran para visitar el cuarto de las ratas**, donde pasaba el tiempo estudiando todo tipo de libros. Pronto se dio cuenta de que aprendiendo sobre tantas cosas se le ocurrían mejores ideas, y encontraba formas de hacer casi todo mejor y más rápido, aunque él disimulaba comportándose como el más tonto de los marineros. Y cuando, al cabo de algunos años, **comprobó que ya era capaz de averiguar dónde se escondían los tesoros**, incluso antes que Barbanegra, decidió abandonar el barco pirata. Justo una semana después, ocurrió lo inimaginable: por primera vez alguien se adelantó a Barbanegra, **y cuando este llegó el tesoro ya no estaba**. En su lugar solo encontraron una calavera hueca de sonrisa burlona, colocada sobre una montaña de libros. Aquel se convirtió en el escudo de Tom Cabeza Vacía que, **con lo que ganó con su primer tesoro**, compró su propio barco y buscó su propia tripulación. Pero, al contrario de lo que hacía Barbanegra, él solo admitía gente estudiosa. Y, en lugar de engañarles, **les animaba a buscar los tesoros con él**, y compartía con ellos la mayor parte de lo que conseguían. El resultado fue que, entre tanta gente sabia, encontraban los tesoros mucho antes, **y el malvado Barbanegra solo llegaba a tiempo de encontrar cabezas vacías y burlonas cada vez que intentaba descubrir un nuevo tesoro**. Y ni sus más pegadizas canciones, ni sus más exageradas promesas, pudieron impedir que todos sus marineros le abandonaran para retomar sus estudios y tratar de conseguir una plaza de pirata sabio en el famoso barco de Tom Cabeza Sabia.

Anexo 2

DANZA OH PATA PATA!

Ooooh Pata! Ooooh Pata Poteito!
 Escudo shumm!
 Lanza shumm!
 Y el piti y el pata pata (BIS)
 Ooooh Pata Pata! Ooooh Pata Poteito!
 Escudo shumm!
 Lanza shumm!
 Pies de pingüino shumm!
 Y el piti piti y el pata pata (BIS)
 Ooooh Pata Pata! Ooooh Pata Poteito!
 Escudo shumm!
 Lanza shumm!
 Pies de pingüino shumm!
 Cuello hacia arriba shumm!
 Y el piti piti y el pata pata (BIS)
 Ooooh Pata Pata! Ooooh Pata Poteito!
 Escudo shumm!
 Lanza shumm!
 Pies de pingüino shumm!
 Cuello hacia arriba shumm!
 Lengua hacia fuera shumm!
 Y el piti piti y el pata pata (BIS)

Anexo 3

Adivinanza

¿qué es?

Blanco es,
La gallina lo pone,
Con aceite se frie

Adivinanza

¿qué es?

Blanco por dentro,
Verde por fuera
Si quieres que te lo diga
Espera

Adivinanza

¿qué es?

Zumba que te zumbarás,
Van y vienen sin
descanso,
De flor en flor
trajinando
Y nuestra vida endulzando

Las abejas



Las ovejas



Adivinanza

¿qué es?

Dos pinzas tengo,
Hacia atrás camino,
De mar o de río,
En el mar camino

La ballena



El burro



El cangrejo



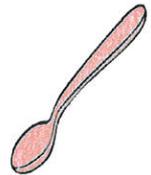
Adivinanzas

No toma té,
Ni toma café
Y está colorado,
Dime... ¿Quién es?



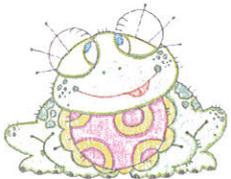
Adivinanzas

Sube llena,
Baja vacía,
Y si no se da prisa
La sopa se enfría.



ADIVINANZA

SOY VERDE,
ME GUSTA SALTAR,
JUGAR EN EL CHARCO
Y TAMBIÉN SÉ CROAR.
¿QUIÉN SOY?

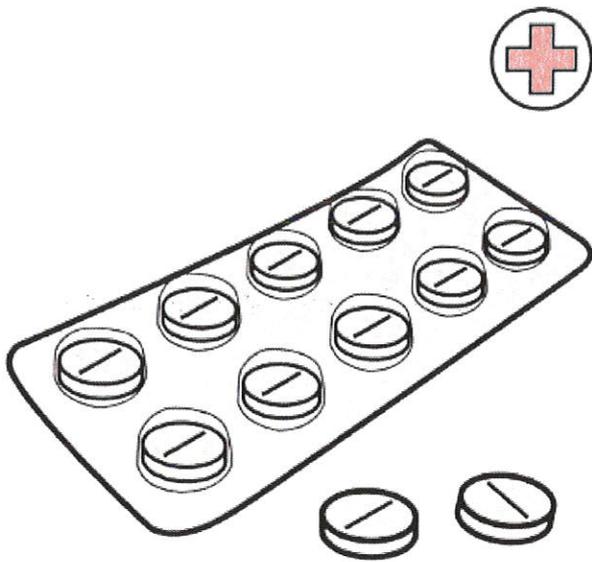
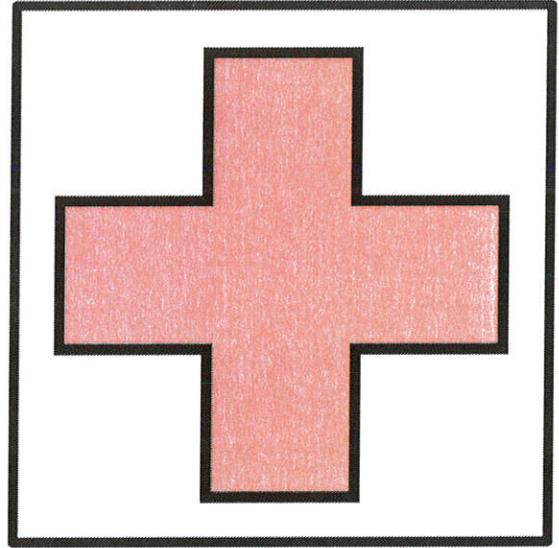
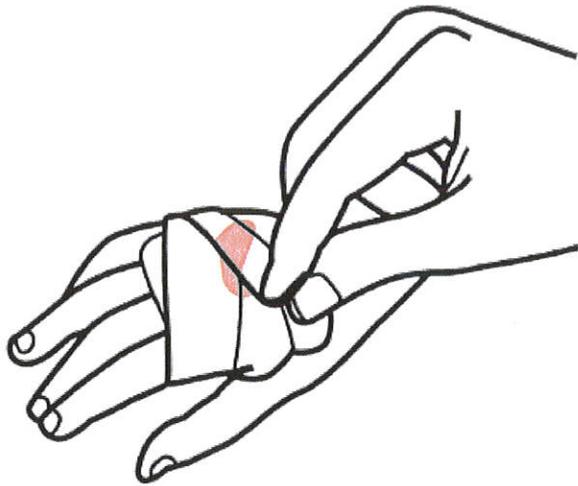


ADIVINANZA

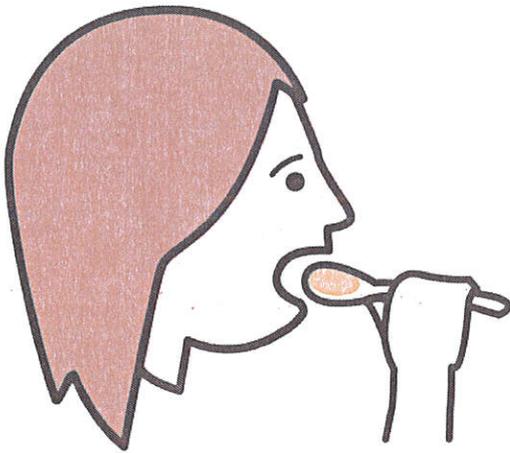
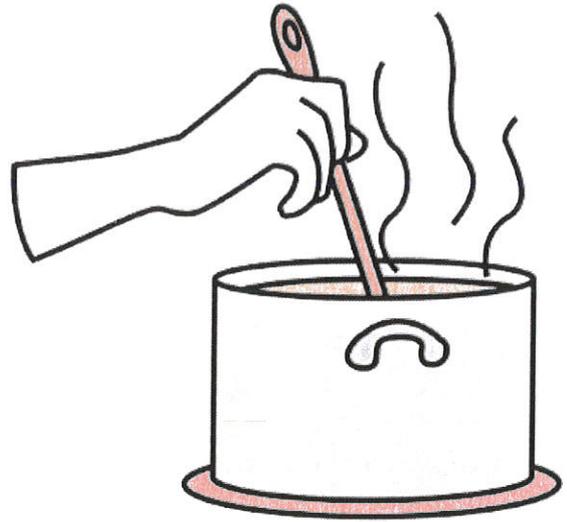
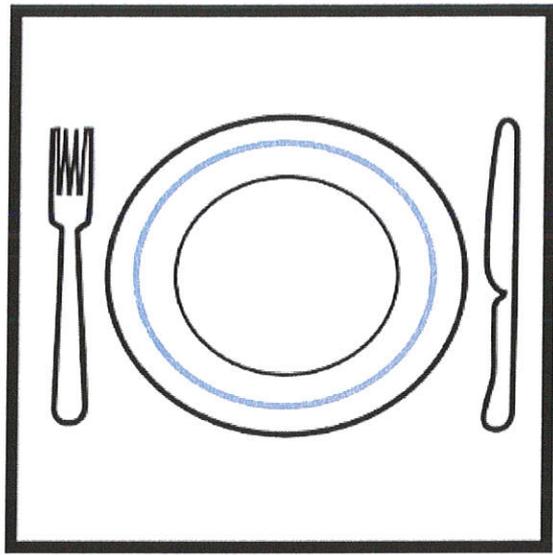
EN EL AGUA SIEMPRE VIVO,
PLATEADO ES MI COLOR,
VELOZ COMO EL RAYO NADO
¿CÓMO ME LLAMO YO?



Handwritten signatures and scribbles in blue ink on the left margin.



Handwritten signature in blue ink, possibly reading 'Dr. Saeed'.



Handwritten notes in blue ink, including the words "six" and "seth".

Firma de la Memoria por los miembros de la Junta directiva u órgano de representación de la entidad firmado el día 7 de Mayo del 2021.

Nombre y Apellidos	Cargo	Firma
Juan Antonio Fernández Sánchez	Presidente	
Jose Antonio Gómez Guardiola	Vicepresidente y vocal	
Emilio José Risueño Garcia	Secretario y vocal	
Pedro J. Martinez Pastor	Tesorero	
Isabel Ana Díaz Gómez	Vocal	

NOTAS PARA CUMPLIMENTACIÓN DE LA MEMORIA DE ACTIVIDADES.

¹ Se elaborará una memoria de actividades por ejercicio económico, que no podrá exceder de doce meses. Se indicará el año a que corresponde y, en caso de que no sea coincidente con el año natural, se recogerán las fechas de inicio y de cierre del ejercicio.

² Se indicará la Ley que regula el régimen de constitución e inscripción de la entidad.

³ Registro de Asociaciones donde se encuentre inscrita la entidad, indicando la Administración Pública (Estado o Comunidad Autónoma) y el Departamento correspondiente (Ministerio o Consejería) al que está adscrito el Registro de Asociaciones.

⁴ La fecha de inscripción del acuerdo de constitución en el Registro de Asociaciones.

⁵ Fines principales de la entidad de acuerdo con sus Estatutos.

⁶ Se indicará el número total de socios/as, personas físicas y/o jurídicas, en la fecha de cierre del ejercicio

⁷ Se indicará la naturaleza de cada una de las personas jurídicas asociadas (por ejemplo, asociaciones civiles, organizaciones empresariales y sindicales, entidades religiosas, clubes deportivos, fundaciones, sociedades anónimas, colegios profesionales, Administraciones Públicas u otras).

⁸ La entidad cumplimentará una ficha por cada actividad realizada. La ficha comprenderá la totalidad de los contenidos del apartado 4 de la Memoria.

⁹ Denominación de la actividad, que deberá diferenciarse de los servicios y actuaciones que forman parte de la misma, si los hubiere. A modo de ejemplo, la realización de "Centro de día" se identificará como actividad mientras que la prestación de "asistencia psicológica" o "logopedia" como servicios de dicha actividad. De la misma forma, "Proyecto en Malí" constituye la actividad y la "urbanización del barrio X" o "construcción de una escuela" las actuaciones vinculadas a la misma.

¹⁰ Enumeración de los servicios o actuaciones comprendidos dentro de la actividad, de acuerdo con lo explicado en la nota 9.

¹¹ Explicación sucinta del contenido de la actividad y su relación con los servicios o actuaciones en ella incluidos, si los hubiere.

¹² Relación numérica del personal asignado a cada actividad, entendida en los términos de la nota 9. En los supuestos en que el personal desempeñe funciones en varias actividades se prorrateará su número entre todas ellas.

¹³ Costes totales asignados a la actividad, incluidos los generados por los servicios de la misma. Los conceptos que puedan imputarse a varias actividades, por ejemplo "tributos" o "amortización de inmovilizado" deberán prorratearse entre todas ellas.

¹⁴ En lo referente a las prestaciones de servicios se contabilizarán los ingresos por transacciones, con salida o entrega de servicios objeto de tráfico de la entidad, mediante precio.

Con respecto a las cuotas de usuarios se contabilizarán las cantidades percibidas en concepto de participación en el coste de la actividad propia de la entidad. Por ejemplo: cuota por participación en congresos o cursos, así como las derivadas de entregas de bienes, prestaciones sociales o asistenciales.

¹⁵ Ingresos por transacciones, con salida o entrega de bienes objeto de tráfico de la entidad, mediante precio.

¹⁶ Se diferenciará el origen de los ingresos de acuerdo con los subíndices a), b) y c).

¹⁷ Se indicarán los requisitos exigidos por la asociación para el acceso a sus servicios, incluidas las condiciones económicas establecidas en cada uno de los distintos servicios prestados

¹⁸ Este apartado comprende todos los medios con los que cuenta la entidad, englobando tanto los destinados a actividades como los destinados al mantenimiento de la estructura asociativa.

¹⁹ Personal total con el que cuenta la entidad. Tanto el destinado a actividades y proyectos, como el asignado a labores administrativas y de gestión de la estructura asociativa.

²⁰ Para calcular el número medio de personal fijo hay que tener en cuenta los siguientes criterios:

a) Si en el año no ha habido importantes movimientos de la plantilla, indique aquí la suma media de los fijos al principio y a fin del ejercicio.

b) Si ha habido movimientos, calcule la suma de la plantilla en cada uno de los meses del año y divida por doce.

c) Si hubo regulación temporal de empleo o de jornada laboral, el personal afectado debe incluirse como personal fijo, pero sólo en la proporción que corresponda a la fracción del año o jornada del año efectivamente trabajada.

²¹ Se indicarán las claves de "tipos de contrato" empleadas en la cumplimentación de los documentos TC-2.

²² Se indicará el grupo de cotización, así como el epígrafe correspondiente a la tarifa de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales empleado en la cumplimentación de los documentos TC-2.

²³ Para calcular el personal no fijo medio, se sumará el total de semanas que han trabajado los/las empleados/as no fijos y se dividirá entre 52 semanas.

También se puede hacer esta operación equivalente a la anterior: n° medio de personas contratadas = n° medio de semanas trabajadas / 52.

²⁴ Se indicarán las claves de "tipos de contrato" empleadas en la cumplimentación de los documentos TC-2.

²⁵ Se indicará el grupo de cotización, así como el epígrafe correspondiente a la tarifa de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales empleado en la cumplimentación de los documentos TC-2.

²⁶ Se indicará el número medio de profesionales externos que han prestado servicios a la asociación.

²⁷ En este apartado se seguirán los mismos criterios utilizados en el cálculo del personal asalariado no fijo.

²⁸ Se desglosarán todas y cada una de las subvenciones públicas devengadas durante el ejercicio, indicando el importe y características de las mismas. Se indicará, asimismo, el organismo subvencionador (descendiendo a nivel de Dirección General), así como las actividades a que se destinan y, en su caso, las condiciones a que están sujetas.

²⁹ Cargo que ocupa dentro de la Junta Directiva.

³⁰ Se indicará la naturaleza privada de los fondos con cargo a los cuales se perciben las retribuciones, tales como cuotas de socios o usuarios, ventas, patrocinios, donaciones u otros conceptos similares.

³¹ Se indicará el artículo de los Estatutos de la entidad que habilita al ejercicio de funciones distintas a las ejercidas como miembro de la Junta Directiva.

A vertical column of handwritten marks in blue ink on the left margin. From top to bottom: a signature that appears to be 'En del', a large scribble, a circular scribble, a signature that appears to be 'E', and another large scribble.