

MERIENDA DE BIENVENIDA

Contacto: La actividad se realiza en la ULL. Para cualquier duda contactar con delegacion.medicina.ull@gmail.com.

Resume en una frase en qué consiste la actividad: Merienda y juegos que tienen como objetivo presentar la delegación y el CEEM y mejorar la relación entre los recién llegados

1. Contenido de la actividad

Una semana tras el inicio de las clases, se cita a todos los estudiantes de primero por la tarde. Como el primer día de clase suelen estar agobiados con tanta información nueva y solo tenemos 15 minutos para presentarles el trabajo de la delegación, aprovechamos esta tarde para explicarles más ampliamente qué es la delegación, qué proyectos hacemos, qué es la Junta de Facultad, el CEEM, etc. También se hacen públicas las listas de "Apadrina un novato" (*explicado más arriba*) de manera que acuden prácticamente todos los estudiantes.

Después, se hacen una serie de juegos tanto los 130 juntos como por grupos más pequeños. Finalmente, se les invita a merendar.

2. Número de miembros

La delegación se encarga de la organización de la actividad, reserva de aulas y difusión. Unos 20 voluntarios de la delegación colaboran para guiar los juegos, ir a comprar, colocar la merienda, etc. Es interesante que entre los voluntarios haya personas de todos los cursos.

3. Complejidad de la actividad en cuanto a duración en el tiempo y volumen de participantes.

DURACIÓN: 2 horas

PARTICIPANTES: 130 participantes

4. Viabilidad de la actividad en cuanto a medios económicos y humanos de la asociación solicitante.

- 30 euros en merienda
- 2 euros en cartulinas para las actividades

5. Calidad formativa de la actividad por los estudiantes y la comunidad universitaria en relación al fomento del espíritu crítico, la solidaridad, el debate, el pensamiento y la reflexión.

Este era el primer año que se realizaba la “Merienda de Bienvenida” y tuvo bastante éxito. Además de permitir explicar mucho más ampliamente la importancia de la representación estudiantil y el trabajo que realizamos, da una visión muy cercana de los miembros de la delegación. Los voluntarios participan con los estudiantes durante los juegos, charlan con ellos durante la merienda y después. Se pierden los roles de novatos y veteranos y se transmite la idea de que la universidad es mucho más que estar en clase.

Además, fomenta que los estudiantes de primero se conozcan más entre ellos. Solo ha pasado una semana del inicio del curso y la mayoría no saben ni sus nombres.

6. Desarrollo:

Unas semanas previas a la actividad es necesario reunir a los voluntarios y decidir qué juegos y actividades se van a realizar así como repartir tareas.

Día de la actividad:

1. Lectura de listado de “Apadrina un novato”
2. ¿Qué es la delegación?
3. Proyectos de la delegación
4. ¿Qué es el CEEM?
5. Juegos
6. Merienda

Los juegos pueden variar. Este año les repartimos tarjetas azules y verdes. Por un lado, tenían escrito el nombre de una fruta y por el otro el de un personaje famoso. Al principio leímos el cuento de Caperucita y cada vez que escuchaban el nombre de su fruta debían cambiarse de sitio y cuando escuchaban “cesta” debían moverse los 130. Después, les pedimos que buscaran a la pareja de su personaje famoso (por ejemplo, había una tarjeta de Minnie Mouse y otra de Mickey), se hicieran una foto, la subieran a facebook y etiquetasen a la delegación. Por último, se ponían en dos filas (azules y verdes) e iban rotando. Se tenían que presentar chocando la parte del cuerpo que les indicábamos (mano, pierna, cabeza, dedo, etc)

Cuando acabaron los juegos, se colocó la merienda en las mesas y se quedaron un tiempo hablando entre ellos y con nosotros. Algunos nos vinieron a preguntar más información acerca de algunos proyectos, cómo podían participar, etc

Se adjunta a continuación el horario de la actividad de manera más detallada:

(Los horarios son orientativos)

15:00 PRESENTACIÓN DEMULL: Explicación del funcionamiento de la delegación, qué es, quién forma parte de ella, actividades que realiza, logros conseguidos, campañas, etc. Incluir fotos de las actividades y proyectos realizados.

15:20 Presentación CEEM. Qué es, cómo funciona, etc. Vídeo de presentación.

15:30 Tiempo de debate. ¿Qué opinan de la delegación? ¿Cómo les gustaría que fuese?

15:45 Juegos colectivos

1. El cuento de la fruta. Cada uno de los asistentes recibe una tarjeta con el nombre de una fruta. El coordinador comienza a contar una historia. Al mencionar el nombre de una fruta determinada, por ejemplo “manzana” todas las personas que sean manzanas deben cambiar de asiento. Al mencionar la palabra “cesta” todos los participantes deben cambiarse de sitio.

2. Encuentra a tu pareja. Algunos participantes reciben tarjetas azules y otros verdes. En las tarjetas están apuntados nombres de parejas famosas de la televisión, cine, deportistas, dibujos animados, etc. Por ejemplo, Donald y Daisy. El juego consiste en que cada uno localice su pareja. Al encontrarla, deben sacarse una foto y subirla al Facebook de DEMULL con el título “Encuentra a tu pareja”. Para ello, la suben como si fuese una foto normal y mencionan a la delegación (@DEMULL.Delegacion.Estudiantes.Medicina.ULL)

3. La rueda de los saludos. Los participantes se organizan en dos círculos, uno interno (tarjetas azules) y otro externo (tarjetas verdes). Se colocan de manera que queden enfrentados por parejas. El círculo interno (azul) se mantiene quieto mientras que el externo (verde) va rotando hacia la izquierda. En la primera ronda la pareja se saluda dándose la mano. Dicen su nombre y de dónde son. En la siguiente ronda el coordinador indica con qué parte del cuerpo se deben saludar (meñique, codo, rodilla, talón, dedos de los pies...). Al finalizar una ronda, se va rotando hacia la izquierda hasta que se completa el círculo.

16:30 Merienda

17:00 Juegos grupales

Se divide a los participantes en grupos de 10 personas (aproximadamente según el número de participantes). Los equipos se realizan según el nombre de la fruta que tengan en su tarjeta.

1. “Nos vamos todos de fiesta”. Para presentarnos nos colocamos en círculo. La idea es que los integrantes del círculo acuden a una fiesta y deben llevar algo que comience por su nombre. Por ejemplo “Yo soy María y llevo magdalenas”. A

continuación el participante de la derecha debe repetir lo anterior y decir su nombre y qué lleva él. Por ejemplo, “ella es María y lleva magdalenas y yo soy Carlos y llevo cervezas”. Y así sucesivamente hasta que se completa el círculo.

2. Trabajo en equipo. Los participantes se colocan por tríos. A uno de los integrantes se le da un dibujo y debe dibujarlo con su dedo en la espalda de su compañero. Este debe describirlo con palabras al integrante número tres que deberá dibujarlo en un folio con los ojos cerrados siguiendo sus indicaciones. Después compararan el original y el dibujo realizado.

3. El juego de la pelota. Los participantes se van pasando una pelota de papel con música de fondo. Cuando la música para, la persona que tiene la pelota debe responder una pregunta. Al principio las preguntas serán más distendidas (“Si fueras un topping de pizza, ¿cuál te gustaría ser?” “¿Qué animal te gustaría tener de mascota?” “¿Cuáles son tus calcetines favoritos?”) y después preguntas más personales (“¿cuál es el recuerdo más feliz de tu infancia?” “¿Por qué elegiste medicina?”)

1. Si fueras un topping de pizza, ¿cuál te gustaría ser?
2. ¿Cuál es tu prenda de vestir favorita?
3. ¿Cuál fue el nombre de tu primera mascota?
4. ¿Cuál es tu cantante favorito?
5. ¿Cuál es tu canción favorita?
6. ¿Cuál fue la primera película que viste de pequeño?
7. ¿Cuál fue el mejor postre que has probado en tu vida?
8. ¿Cuál es la película con la que más has llorado?
9. ¿Cuál es la película con la que más has reído?
10. ¿Cuál era tu asignatura favorita en el colegio/instituto?
11. ¿Cuál era tu juguete favorito de pequeño?
12. ¿Cuáles son tus calcetines favoritos?
13. Si tuvieses un amigo imaginario, ¿cómo lo llamarías?
14. La mejor película de Disney es...
15. La mejor serie del mundo es...
16. ¿Qué actividad deportiva que nunca has practicado te gustaría hacer?
17. ¿Cuál ha sido el mejor regalo que te han hecho?
18. ¿Cuál es el personaje más chulo del que te has disfrazado? O ¿Cuál es tu disfraz favorito?
19. Algo que te encantaría hacer, pero no has tenido la oportunidad de llevarlo a cabo.
20. Me encantaría viajar a...
21. Alguien a quién admires...
22. ¿Cuál es el recuerdo más feliz de tu infancia?
23. Si no hubiese podido estudiar Medicina, mi segunda opción hubiese sido...
24. ¿Qué te gustaría decirle a tu “yo” de 10 años?
25. ¿Qué es lo que más miedo te daba el lunes cuando entraste por primera vez a la facultad?
26. ¿Qué es lo que más miedo te da ahora?
27. ¿Qué es lo que más te emociona de empezar la universidad?

28. ¿Qué es lo que más te impresionó el primer día?
29. ¿Qué te gustaría que pasara este año?
30. ¿Qué consejo te gustaría que te diesen?
31. ¿Por qué Medicina?

4. El saco de las cosas buenas y el saco de las cosas malas. En un folio los participantes apuntan cuáles son sus miedos o temores de sus primeros días en la carrera y en otro qué es lo que más les emociona. Se colocan en bolsas distintas. Se abre primero la bolsa de los “miedos” y el coordinador los lee de manera anónima, los tranquiliza y se debate entre todos. Posteriormente, se abre la bolsa de las cosas buenas y se comparten. Esta es la dinámica más importante y a la que debemos dedicar más tiempo. Aprovechen para animarles a plantear cualquier tipo de duda que tengan y resolverla.

18:00 Apadrina un novato. Reparto de padrinos y madrinas.