

Proyecto Autodeterminado

El proyecto autodeterminado es sólo eso: Tú decides lo que haces o estudias. ¿Hay algo que te apasiona que no está incluido en la lista de proyectos de 4-H? Esta es tu oportunidad de crear tu propio proyecto. Investiga un deporte, afición o una carrera ya que ¡el cielo es el límite!

Aprender Haciendo:

Identifica y trabaja en algo que te interese o apasione personalmente. Fija metas y evalúa las mismas cuando las alcances. Comparte tu pasatiempo, interés o actividad con otros.

Ovejas

El proyecto de ovejas puede ser una buena manera de aprender sobre la industria ovina. Los miembros de 4-H pueden inscribirse en cualquiera de los proyectos de mercadeo o genética. Durante los años participando en proyectos de ovejas, aprenderás las partes de una oveja, a identificar las razas de ovejas y sus usos, así como a manejar y entrenar ovejas para exhibición. Aprenderás los procedimientos de seguridad y prácticas de manejo para el mantenimiento de un rebaño, así como a identificar los síntomas, causas y tratamiento de enfermedades comunes. Estudiarás los requisitos nutricionales para ovejas de diferentes edades. Aprenderás sobre reproducción y genética de las ovejas. Estudiarás el impacto de la tecnología sobre la producción ovina y explorarás las oportunidades de carreras en la industria ovina.

Ovejas Comerciales

Selecciona, mantén y exhibe una oveja comercial. Los miembros deben ser los propietarios de los animales. Las ovejas comerciales no deben regresar a una manada reproductora.

Ovejas de Cría

Selecciona, mantén y exhibe una oveja de cría. Compra un rebaño de ovejas de cría para la reproducción.

Aprender Haciendo:

Sorteo Ganadero (incluye Concurso de Juzgamiento de Ganadería, Tazón de Preguntas, Maratón de Habilidades y Concurso de Juzgamiento de Carne); Show Estatal de Ovejas en la Feria Estatal de Kansas; Día Juvenil de las Ovejas en K-State.

Deportes de Tiro

¿Quieres aprender a disparar un rifle de aire, escopeta o tirar con arco y flecha? ¡Echa un vistazo al proyecto deportivo de tiro de 4-H! Este proyecto enseña la seguridad de las armas, su cuidado y la seguridad de artículos de tiro deportivo así como prácticas de caza. Te provee la oportunidad de poner a prueba tus habilidades. Si tienes interés en el tiro con arco, las armas, o la caza, este proyecto es una buena manera de aprender.

Consulta con tu oficina de Extensión acerca de un programa de certificación en tu condado. Se necesitan coordinadores e instructores locales de tiro deportivo certificados para cada disciplina. Las disciplinas incluyen Pistola de Balines, Pistola de Aire, Tiro con Arco, Escopeta, Habilidades de Caza, Rifle de Avancarga, Pistola de Pequeño Calibre, Herencia del Oeste.

Aprender Haciendo:

Demuestra el uso seguro del rifle de aire, escopeta, arco, etc., a través de prácticas, charlas, demostraciones y exhibiciones; demuestra tus habilidades en el tiro deportivo a nivel local y eventos del distrito, y participa en competencias estatales para las diferentes disciplinas que se llevan a cabo en el otoño y la

primavera. Participa en el Programa de Formación de Instructores Aprendices Júnior (14 años o más).

TecEspacial

¡Construye modelos de cohetes o robots y explora el espacio! Navega por el mundo con GPS y toma mejores decisiones utilizando SIG. Aprende acerca de las computadoras, cómo repararlas y acerca de dispositivos de redes. ¡Los Proyectos TecEspacial te ofrecen la emoción de explorar el campo de la ciencia y la tecnología!

Cohetería / Aeroespacial

Descubre cómo funciona un modelo de cohete. Estudia equipos y procedimientos para un lanzamiento seguro. Aprende el Código de Seguridad de Modelos de Cohete. ¡Construye y lanza tus propios modelos de cohetes!

Astronomía

Historia de los telescopios. Tipos y usos de los telescopios. Construye un telescopio simple. Aprende el orden de los planetas haciendo un sistema con aros y cuentecillas. Mira vídeos solares. Construye espectroscopios, distorsiona la luz con lentes y prismas, aprende consejos de visualización y cómo configurar visualizaciones públicas.

Robótica

Aprende sobre los brazos, piernas y ruedas del robot, y la propulsión bajo de agua. Explora sensores, sistemas analógicos y digitales. Construye circuitos básicos. Diseña un robot. Programa un robot para realizar una tarea.

Geoespacial

Aprende a usar sistemas de posicionamiento global (GPS) para identificar lugares y medir distancias. Crea mapas de vecindarios locales o estados enteros utilizando el Sistema de Información Geográfica (SIG). Utiliza los mapas para resolver problemas de tráfico, identificar las fuentes de contaminación, reducir las enfermedades, etc.

Computadoras

Aprende los componentes básicos de una computadora. Identifica las similitudes y diferencias en las aplicaciones de software de oficina. Aprende la seguridad en internet. A medida que creces, aprende a construir, mantener y reparar computadoras. Aprende lenguajes de programación y seguridad de la red.

Aprender Haciendo:

Enseña tus nuevas habilidades de TecEspacial a otros. Organiza una actividad de GeoCaching para tu club de 4-H. Lanza un cohete.

Cerdos

¿Quieres aprender a criar, cuidar y manejar un cerdo comercial o de cría? Inscríbete en el proyecto de cerdos donde puedes estudiar la producción de cerdos desde los cochinitillos hasta que están listos para el mercado. Durante el tiempo participando en el proyecto de cerdos, aprenderás las partes corporales del cerdo, y a identificar las diferentes razas de cerdos. Aprenderás los tipos diferentes de alimentos, y a identificar los síntomas, causas y tratamiento de enfermedades del cerdo. Estudiarás los sistemas de reproducción y datos de rendimiento. Explorarás oportunidades de carreras en la industria porcina.

Cerdos Comerciales

Selecciona, mantén y exhibe un cerdo comercial.

Cerdos de Cría

Selecciona, mantén y exhibe un cerdo de cría. A medida que continúa creciendo el proyecto, es posible

administrar tu propia manada de cría y vender los cerdos de cría a otras personas.

Aprender Haciendo:

Día Juvenil de los Cerdos en K-State; Sorteo Ganadero (incluye Concurso de Juzgamiento de Ganadería, Tazón de Preguntas, Maratón de Habilidades y Concurso de Juzgamiento de Carne); Show Estatal de Cerdos en la Feria Estatal de Kansas.

Artes Visuales

Fomenta tus habilidades creativas aprendiendo a dibujar, pintar y trabajar con diferentes medios. Explora las técnicas del arte, estudia la cultura e historia del arte o rétate a descubrir nuevos talentos artísticos. El proyecto de artes visuales enseña habilidades artísticas y los elementos y principios del diseño.

Los proyectos incluidos en las Artes Visuales son la Cerámica, el Cuero y otras áreas dependiendo de tu programa 4-H local.

Aprender Haciendo:

Practica las técnicas de dibujo, pintura e impresión, usando lápiz, tiza, carbón o medios mixtos. Aprende técnicas de escultura. Fabrica algo de madera, cuero, papel o arcilla. Teje una cesta o tapiz para colgar en la pared. Graba en vidrio o metal o haz joyería y esculturas de alambre. Crea mosaicos o artesanías naturales. Descubre medios nuevos. Ingresa tu mejor trabajo en la feria. Enseña a otros las nuevas habilidades que has aprendido.

Fauna

¡La fauna de Kansas es una parte importante de nuestro patrimonio estatal y medio ambiente, e incluye desde el búfalo hasta las aves, peces y ciervos! En este proyecto aprenderás acerca del comportamiento de los animales silvestres, los requerimientos de hábitat, cómo las especies de fauna silvestre encajan en el esquema de la naturaleza, la forma en que se manejan y cómo se relacionan con los seres humanos. Algunos condados también ofrecen la pesca deportiva como un proyecto adicional.

Aprender Haciendo:

Ingresa en un concurso de pesca deportiva; crea un hábitat para un animal silvestre; participa en la Escuela de Caza, Pesca y Recolección de Pieles; participa en el Concurso de Evaluación de Hábitats Silvestres.

Carpintería

Si quieres construir una estantería o una casa entera, las habilidades, herramientas, tornillos y bisagras que necesitarás son muy similares. En el proyecto de carpintería aprenderás cómo medir y marcar las tablas con precisión, cómo utilizar varias herramientas, las prácticas de seguridad, cómo identificar los tipos de madera y cómo seleccionar madera basándote en las vetas. A medida que creces, aprenderás a utilizar herramientas eléctricas, descubrir la tecnología en las herramientas y explorar oportunidades de carreras.

Aprender Haciendo:

Selecciona y construye un artículo para exponerlo en la feria; usa tus nuevas habilidades para ser voluntario o ayudar a un vecino; enseña a otros algo que aprendiste en el proyecto de carpintería.



Esta guía ofrece una breve descripción de cada uno de los proyectos oficiales estatales de 4-H. El apoyo para cada proyecto puede variar dependiendo de tu programa local y los voluntarios disponibles para ayudar. Explorar tus intereses a través del trabajo en proyectos 4-H es una excelente manera de descubrir nuevas habilidades y carreras potenciales. Los planes de estudio y otros materiales y recursos se pueden solicitar a través de tu Oficina de Extensión o en línea. ¡Que la pases bien en tus proyectos de 4-H!

Ganado de Res

El proyecto de ganadería de res es una buena manera de aprender sobre la crianza, cuidado y manejo del ganado de res. Comienza con un ternero alimentado con cubeta y forma tu propio hato mientras aprendes acerca de la industria de la ganadería de res. Con el tiempo, a través de este proyecto, aprenderás acerca de las diferentes razas de ganado de res, las partes del animal, cómo alimentar, acicalar y exhibir tu animal, cómo juzgar ganado de res de cría o para el mercado, cómo producir ganado de res de alta calidad, y cómo utilizar los datos y la tecnología en una operación eficiente de ganadería de res.

Ternero Alimentado con Cubeta

Este proyecto está abierto a jóvenes de 7-12 años de edad. Los terneros pueden ser comprados o huérfanos, pero deben ser alimentados con biberón o cubeta.

Ganado de Res Comercial

Selecciona, cría y exhibe un novillo o novilla para el mercado.

Ganado de Cría

Selecciona, mantén y exhibe un novillo o novilla de cría para reproducción. Conoce el valor de los datos de rendimiento para tomar decisiones relacionadas con la reproducción.

Aprender Haciendo:

Shows ganaderos locales, Sorteo Estatal Ganadero de 4-H en K-State (incluye: Concurso de Juzgamiento de Ganado, Tazón de Preguntas, Maratón de Habilidades y Concurso de Juzgamiento de Carne), Show Estatal de Ganado de Res en la Feria Estatal de Kansas, Show Ganadero para Jóvenes de Kansas.

Ciudadanía

En el proyecto de Ciudadanía aprenderás acerca de ti mismo, tu familia y amigos, y cómo jugar un papel activo en tu comunidad, el país y el mundo. Este proyecto te anima a conocer gente y aprender a trabajar con grupos. Puedes aprender sobre los gobiernos locales, estatales y el gobierno nacional. También puedes formar nuevos amigos de otros países y culturas a través de intercambios.

Aprender Haciendo:

Voluntariado en tu comunidad; Ciudadanía en Acción en Topeka; Enfoque en la Ciudadanía en Washington D.C.; viajes de intercambio o teniendo a jóvenes de otro país como huéspedes.

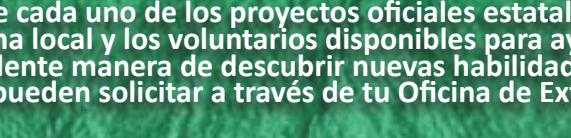
Ropa y Textiles

Los proyectos de Ropa y Textiles te harán conocer el mundo de la ropa, la moda y los accesorios. Aprende a crear y coser tus propios artículos en el proyecto de Fabricación de Ropa o desarrolla tu estilo y valor a través del proyecto de Gestión de Compras. Estos proyectos pueden aumentar tu confianza en la elección de tu guardarropa o ayudarte a iniciar una carrera en la moda.

Fabricación de Ropa

TEL proyecto de Fabricación de Ropa te enseñará conceptos básicos, como la forma de coser una camisa o poner una cremallera en un par de pantalones. Aprende a seleccionar las telas adecuadas, usar patrones, hacer costuras de calidad y cuidar de tus

Guía de Selección de Proyectos 4-H



prendas. En las unidades avanzadas puedes aprender a tomar un diseño de tu elección y personalizarlo para que tenga el color, el talle y la forma perfecta.

Gestión de Compras

El proyecto de Gestión de Compras te dará la ventaja de conocer tu vestuario, planificar el presupuesto para un vestuario, aprender a seleccionar los colores y estilos que complementan la forma, proporción y equilibrio de tu cuerpo, así como elegir entre diferentes tonos de colores, tomar decisiones sobre compras de ropa mediante la comparación de las fibras, los requisitos de cuidado, el costo, la marca y el estilo, y analizar los anuncios de ropa.

Aprender Haciendo:

Exposiciones en ferias; hacer artículos para servicio comunitario; desfiles de moda para modelar la fabricación de ropa o artículos obtenidos en el proyecto de gestión de compras.

Comunicaciones

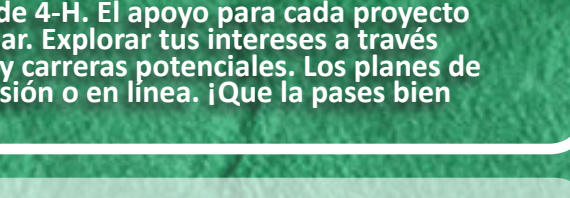
¡El programa 4-H es famoso por ayudar a los niños a mejorar sus habilidades de comunicación! El ser un mejor orador, escritor, o anotador te ayudará de por vida. El proyecto de comunicaciones te ayudará a aprender a interpretar la información verbal y no verbal, desarrollar habilidades eficaces para hablar en público, mejorar la comunicación escrita y oral, defender un punto de vista, diseñar una presentación ¡y mucho más!

Aprender Haciendo:

Contarle a la gente en tu club sobre tus otros proyectos de 4-H por medio de una charla o demostración ilustrada; escribir una nota de agradecimiento; posturlarte para un cargo administrativo en el club; completar un libro de registro; presentar un discurso.

Ganado Lechero

En el proyecto de Ganado Lechero aprenderás acerca de la crianza y manutención de los animales lecheros. Los miembros de 4-H por lo general comienzan con una ternera o novilla, aprendiendo a seleccionarla, acicalarla y exhibirla. En el transcurso aprenderás acerca de las razas de ganado lechero, las partes de una vaca, a juzgar y presentar razones orales, salud y bienestar animal, y las prácticas de inocuidad para el manejo de la leche y los productos lácteos. Los miembros mayores de 4-H con vacas adultas aprenden sobre alimentos para ganado y nutrición, producción de leche y carreras en la industria láctea. Los proyectos específicos incluyen: Ternera de Leche Alimentada



en Cubo, Novilla Lechera y Vaca Lechera.

Aprender Haciendo:

Show de Ganado Lechero para Jóvenes de Kansas, Concurso de Juzgamiento de Ganado, Maratón de Habilidades y Tazón de Preguntas sobre Lechería.

Cabras Lecheras

El proyecto de Cabras Lecheras es un buen proyecto animal para terrenos más pequeños. Las cabras son fáciles de entrenar y manejar. La leche puede ser consumida por la familia, darse como alimento para terneros que comen en cubeta, o alimentar a otros animales comerciales. Tú podrías comenzar con una chiva, criar cabritas y eventualmente formar tu propio rebaño de cabras lecheras. A lo largo del proyecto puedes aprender sobre razas de cabras lecheras, partes de una cabra, cuidado y bienestar de los animales, mantenimiento de registros y más.

Aprender Haciendo:

Shows de Cabras Lecheras del Condado y el Estado; unírte a una organización o club regional de cabras lecheras.



Cuidado y Entrenamiento de Perros

Si tienes un perro o la esperanza de conseguir uno, este proyecto te ayudará a aprender más acerca de los perros, desde la atención básica y el acicalamiento hasta las órdenes avanzadas de entrenamiento. Aprende acerca de las diferentes razas de perros y cómo elegir las mejores razas para tu familia. Explora el comportamiento de los perros, su lenguaje corporal y el entrenamiento de obediencia. Aprende sobre la nutrición adecuada para mantener a tu perro feliz y saludable.

Aprender Haciendo:

Exhibe a tu perro en las ferias del condado y la Exposición Estatal de 4-H en la Feria Estatal de Kansas. Los miembros sin perros pueden participar en concursos de preguntas y otras actividades que no les requieren ser propietarios de un perro, como la Conferencia Estatal de Perros de 4-H.

Manejo de Energía

El Manejo de Energía incluye Electricidad/Electrónicos, Motores Pequeños y Potencia del Viento. Estos proyectos ayudarán a entender cómo surtimos de electricidad al mundo en que vivimos hoy, y qué pensamos acerca de las fuentes de energía en el futuro.

Las marcas que aparecen en esta publicación son para fines de identificación de productos solamente. No se pretende endosar ninguna, ni insinuar una crítica a productos similares que no se mencionan. Las publicaciones de la Universidad Estatal de Kansas están disponibles en: <i>www.ksre.ksu.edu</i>
Las publicaciones se revisan y actualizan anualmente por el profesorado adecuado para reflejar las investigaciones y prácticas actuales. La fecha que se muestra es la de publicación o última actualización. El contenido de esta publicación puede ser reproducido libremente para propósitos educativos. Todos los demás derechos reservados. En cada caso, de crédito a Justin Wiebers y Barbara Stone, <i>Guía de Selección de Proyectos 4-H de Kansas</i> , Universidad Estatal de Kansas, junio de 2015.

Estación Experimental Agrícola y Servicio de Extensión Cooperativa de la Universidad Estatal de Kansas
4H10655
La Investigación y Extensión de K-State es un proveedor de oportunidades equitativas. Emitido en promoción del Trabajo Cooperativo de Extensión, Actas del 8 de mayo y 30 de junio de 1914, según enmienda. Cooperan la Universidad Estatal de Kansas, los Concilios de Extensión de los Condados, los Distritos de Extensión y el Departamento de Agricultura, John D. Floros, Director.
Junio 2015

Electricidad/Electrónica

Aprende importantes conceptos eléctricos generales experimentando al fabricar interruptores de iluminación y circuitos, probar los voltajes y hasta construir motores. Estudia el uso de la energía, el magnetismo, la electrónica y los transistores. A medida que creces puedes determinar el uso de la electricidad en tu familia, medir el consumo de electricidad de los aparatos, probar enchufes con conexión a tierra, explorar la electrónica, construir radios, micrófonos, computadoras y otros equipos simples, así como explorar carreras en Electrónica e Ingeniería.

Motores Pequeños

Aprende cómo funcionan los motores pequeños, cómo darles mantenimiento y que sigan funcionando de manera segura. Empieza por aprender las partes y los ciclos de los motores y explorar la importancia del aire limpio para un motor de un funcionamiento eficiente. Los miembros de 4-H que son mayores aprenderán a identificar problemas, reparar y reconstruir un motor, comprender las reglas y regulaciones para motores pequeños y explorar cómo iniciar un negocio o una carrera de motores pequeños.

Potencia del Viento

¡Descubre el poder del viento! Aprende cómo se puede usar el viento para la navegación, la elevación, el bombeo de agua y la generación de electricidad. Tendrás la oportunidad de diseñar y construir un barco impulsado por el viento, diseñar y construir turbinas eólicas, descubrir dónde y por qué sopla el viento, así como descubrir el viento en el arte y la literatura.



Entomología

¿Has perseguido mariposas o recogido una mariquita para verla más de cerca? ¿Crees que recolectar insectos es divertido? Entonces, ¡el proyecto de Entomología es el adecuado para ti! Aprenderás las partes del cuerpo de un insecto. Harás una red de insectos. Harás una colección de insectos, recolectando, fijando con un afiler, etiquetando y exhibiendo los mismos. Más adelante, vas a estudiar cómo se mueven los insectos y aprender acerca de los insecticidas. En el trabajo avanzado del proyecto aprenderás acerca del comportamiento de los insectos.

Aprender Haciendo:

Planta un jardín de mariposas. Captura y observa una araña en su red. Conduce una encuesta sobre insectos. Comienza una colección de insectos con el objeto de exponerla en la feria.

Ciencias Ambientales

4-H tiene una creciente colección de programas de estudio en ciencias ambientales para ayudarte a aprender acerca de tu medio ambiente, explorar los ecosistemas, comprender la conservación, aprender cómo el agua puede conservarse, protegerse, usarse

y reutilizarse con responsabilidad, cómo ampliar los esfuerzos de reciclaje, y comprender tu huella ecológica.

Aprender Haciendo:

Organiza una limpieza de un parque, carretera, o vía fluvial; investiga un tema ambiental de tu elección y haz un video u ofrece una charla sobre el proyecto explicando lo que has aprendido; encuentra investigaciones independientes y creíbles a favor y en contra del cambio climático para decidir lo que tú crees y explica por qué.

Explorando 4-H

Este proyecto es para miembros de primer y segundo año. Es una buena forma de “explorar” proyectos de 4-H sin inscribirse en todos ellos. Los miembros serán expuestos a numerosas áreas de proyectos con la dirección de los miembros de más edad y adultos voluntarios.

Estudios de la Familia

Aprende sobre el crecimiento y el mantenimiento de una familia sana. En los proyectos de Estudios de la Familia, aprenderás sobre el desarrollo infantil, la construcción de fortalezas de la familia y cómo administrar un hogar.

Desarrollo Infantil

Conoce cómo los niños crecen y se desarrollan física, social, mental y emocionalmente. Observa cómo las personas expresan emociones. Identifica las características de los amigos. Aprende maneras y costumbres socialmente aceptadas. Observa el comportamiento de los niños.

Familia

Aprende conductas que desarrollan amistades, cómo respetar a los demás y sus pertenencias, comprende la necesidad de reglas en la familia y cómo expresar sentimientos de una manera positiva. Aprende a lidiar con el cambio, comprende que las formas familiares cambian. Conoce los cambios físicos de la adolescencia. Usa el ciclo del estrés “Piensa-Siente-Actúa” y aprende que las elecciones tienen consecuencias. Estudia los efectos del empleo en la familia y el estilo de vida. Aprende a utilizar el consenso y el compromiso.

Habilidades de Consumo

El manejo responsable de las finanzas es un factor importante en las familias exitosas. Aprende a determinar las diferencias entre necesidades y deseos, y aprende a desarrollar un plan de ahorro para un objetivo específico. Practica cómo comparar antes de comprar, aprende a calcular el cambio, comprende la presión de grupo y aprende a manejar una cuenta corriente. Reconoce la publicidad para un mercado objetivo, identifica los derechos del consumidor y conoce el valor del empleo.

Aprender Haciendo:

Trabaja con un compañero para explorar y descubrir soluciones a los temas actuales de consumo. Crea un proyecto de servicio comunitario intergeneracional. Establece un servicio de cuidado de niños.

Las Artes del Tejido

¿Te has preguntado cómo alguien ha tejido una bufanda de croché o bordado las fundas de almohadas? ¿Has mirado un edredón y te has preguntado cómo lo hicieron? El proyecto de las Artes del Tejido te ayudará a aprender cómo hacer estas cosas. Las Artes del Tejido se enfocan en conocimientos transmitidos de generación en generación para proporcionar las necesidades básicas de la familia, tales como ropa, artículos para el hogar y decoraciones.

Croché

Aprende puntadas simples, dobles y muchas otras. Avanza y aprende a hacer el encaje de horquilla.

Tejido de Punto

Aprende a hacer uniones o montajes, puntadas de punto y puntilla.

Arte del Bordado con Aguja

Aprende bordado, punto de cruz, punto de aguja, bordado en chenilla, bordado en lana, encajes, apliqués.

Colchas de Retazos y Edredones

Aprende a coser, unir y diseñar edredones.

Fabricación de Alfombras

Fabrica alfombras de gancho y trenzadas.

Hilado

Fabrica un huso manual. Prepara las fibras de lana.

Telares

Aprende las partes de un telar. Calcula cuánto hilo necesitas para tus artículos.

Artes Étnicas

Aprende métodos de las técnicas textiles de diferentes culturas que se han heredado a lo largo de la historia.

Macramé

Crea nudos ornamentales. Aprende los términos, las herramientas, las técnicas y las cuerdas.

Aprender Haciendo:

Fabrica artículos para para exhibiciones en ferias. Enseña a otros las habilidades que has aprendido. Dona artículos que has creado a los hospitales, albergues u hogares de ancianos.

Alimentos y Nutrición

En este proyecto, te divertirás aprendiendo a cocinar lo básico y luego avanzarás a comidas gourmet e internacionales. Desarrolla tus habilidades para hornear. Aprende acerca de la conservación de alimentos. También puedes aprender sobre la herencia de muchos alimentos, así como habilidades de compra de los consumidores para obtener el máximo rendimiento de tu dinero. Aprende a hacer bocadillos saludables y modificar recetas para adaptarse a un estilo de vida saludable.

Aprender Haciendo:

Ingresa en un concurso de alimentos en una feria. Planifica y prepara aperitivos y comidas para tu familia, incorpora el ejercicio en tu vida diaria. Aprende acerca de la inocuidad alimentaria.

Geología

¿Alguna vez has encontrado una roca interesante y te has preguntado qué tipo era? ¿Te emociona encontrar fósiles? ¡Entonces debes cavar en el proyecto Geología! Descubre los tipos de minerales, rocas y fósiles en tu área y otras formaciones geológicas que hay por todo Kansas y en otros estados.

Aprender Haciendo:

Excursiones geológicas, varios lugares en Kansas.

Salud y Bienestar

La salud, el ejercicio y la recreación son partes vitales de nuestra vida cotidiana. En estos proyectos te puedes enfocar en la actividad física, la alimentación sana, el ejercicio, el deporte y la recreación o los primeros auxilios.

Bicicleta

Aprende y practica la seguridad al montar. Identifica las partes de una bicicleta. Aprende el mantenimiento y reparación de bicicletas. Practica el ciclismo seguro en la noche y en condiciones adversas.

Salud

¡La salud (que en inglés de dice health) es una de las cuatro “Haches”! Aprende primeros auxilios básicos y crea tu propio kit de primeros auxilios. Aprende a elegir “alimentos poderosos” ricos en nutrientes para hacer aperitivos. Aprende cómo mejorar tu fuerza, flexibilidad y resistencia. Diseña tu plan de acondicionamiento físico personal.

Aventuras al Aire Libre

¡Ve a disfrutar del aire libre! Aprende sobre senderismo, campamentos y excursionismo. Aprende sobre la búsqueda de refugios. Observa y cuida de la naturaleza. Encuentra tu camino utilizando una brújula, GPS, o puntos de referencia. Aplica la ética de “no dejar rastro” cuando vayas de mochilero y practiques

senderismo.

Recreación

Aprende acerca de los diferentes tipos de recreación. Identifica las áreas de fortaleza personales. Conoce los beneficios de la recreación para tu cuerpo y mente.

Ambientes del Hogar

El diseño interior es cómo hacer de una casa un hogar. Este proyecto te ayudará con este objetivo mediante la experimentación con los colores, las texturas, la luz, el sonido y el espacio para crear la sensación perfecta. ¡El proyecto Ambientes del Hogar te ayudará a explorar una carrera en diseño de interiores!

Aprender Haciendo:

Planea un cambio de imagen para una habitación; visita un centro de diseño; entrevista a un diseñador de interiores.



Caballos

¿Amas los caballos? ¿Quieres aprender el manejo seguro y cómo cuidar y montar tu caballo? Los miembros pueden poseer o arrendar su caballo, pero deben ser responsables del manejo del caballo el 75% del tiempo, aunque sea como propietarios o arrendantes.

Los miembros sin caballo son aquellos que no son dueños ni alquilan un caballo. Aprende acerca de los colores básicos, las razas y anatomía; estudia la salud del caballo. Puedes participar en los concursos de juzgamiento, el tazón de preguntas, la hipología, y puedes dar presentaciones. Los miembros sin caballo pueden ser voluntarios para ayudar con shows de caballos y paseos a caballo.

Aprender Haciendo:

Visita un establo o granja; participa en un Concurso Estatal de Juzgamiento de Caballos, Tazón de Preguntas, Panorama de Caballos, Presentaciones sobre Caballos e Hipología o Shows de Caballos del Distrito o Estatales.

Liderazgo

¿Estás listo para escalar hacia el liderazgo? Aprende las habilidades que se necesitan para ser un líder, tales como: comprensión de ti mismo, tomar en cuenta los sentimientos de otros y ser responsable. Aprende sobre la comunicación, la toma de decisiones, además del manejo y el trabajo en grupo.

Aprender Haciendo:

Únete a un equipo de Juegos de Mazo para aprender a conducir una reunión; sé un voluntario en un comité; sé un jefe de comité; compite por un puesto administrativo; asiste a una “Campferencia” o Foro de Liderazgo Juvenil de Kansas.

Cabras para Carne

El proyecto de Cabras para Carne de 4-H está creciendo rápidamente debido a la creciente demanda de productos cárnicos. Aprende cómo seleccionar, criar y cuidar a una cabra para carne. Aprende las partes de una cabra, las razas, y cómo acicalar y exhibir cabras para carne. Aprende a reconocer las enfermedades, cómo mantener registros y cómo seleccionar cabras

de cría. Aprende componentes clave en el desarrollo de un rebaño de cabras y a evaluar los ingredientes de la comida.

Aprender Haciendo:

Participa en el Día Juvenil de las Cabras para Carne en K-State, el Sorteo Ganadero, el Show Estatal de Cabras para Carne en la Feria Estatal de Kansas.

Artes Escénicas

¿Te gusta ser el centro de atención? ¿Te gusta ser creativo mientras actúas en el escenario o mientras ayudas tras bastidores? ¡Entonces tú debes saltar hacia este proyecto! Aprenderás a expresarte delante de una audiencia.

Aprender Haciendo:

Exprésate mediante la creación y la presentación de una obra de teatro o una obra musical; crea una presentación de títeres; crea trajes, escenarios y accesorios; ingresa a los Días de Club locales u otros concursos.

Mascotas

Tanto si eres un amante de los peces, hámsteres o gatos, estos proyectos pueden ayudarte a aprender más acerca de tus amigos del hogar. Aprenderás acerca de las diferentes especies de animales y cómo mantenerlos sanos.

Mascotas

Identifica los peligros para los animales domésticos alrededor de tu casa. Aprende acerca de la alimentación y el cuidado de tu mascota. Aprende los síntomas y el tratamiento de enfermedades. Aprende sobre la clasificación taxonómica.

Gatos

Aprende factores para utilizar a la hora de elegir un gato. Practica técnicas de acicalamiento de gatos. Estudia los sentidos de los gatos. Empieza a entender el comportamiento del gato. Estudia las enfermedades que afectan a los gatos y aprende sobre la genética de los gatos.

Aprender Haciendo:

Diseña un juguete para tu mascota; crea un comercial o incluso una búsqueda de tesoros en la tienda de mascotas.

Fotografía

Captura tus amigos, familiares y eventos importantes a través de la fotografía.

Nivel 1 — Aprende cómo funciona una cámara. Aprende composición fotográfica básica. Organiza una historia fotográfica. Aprende a usar una cámara simple.

Nivel 2 — Aprende velocidades de obturación y de diafragma. Usa la regla de los tercios. Aprende a capturar un momento en el tiempo.

Nivel 3 — Utiliza filtros. Aprende a utilizar un medidor de luz. Crea fotografías de elementos inanimados. Observa las diferencias entre el enfoque normal, ángulo amplio, telefoto y lentes de acercamiento.

Aprender Haciendo:

Ingresa en un concurso de fotografía o una exhibición en una feria; ingresa en el concurso de fotografía en la Feria Estatal de Kansas.

Ciencia de las Plantas

Los proyectos de Ciencia de las Plantas se enfocan en el cultivo de una huerta, flores, árboles forestales y cultivos de campo. Incluyen la planificación, siembra, experimentación y estudios sobre suelos. Incluyen temas como semillas, insectos, cuidado de las plantas, cosecha, identificación y control de malezas, procesamiento, exploración de carreras y la relación entre los árboles, personas y comunidades.

Cultivos de Campo

Experimenta con análisis de suelos; cultiva y cosecha productos hortícolas; siembra una parcela de ensayo de variedades de trigo; aprende sobre herbicidas y fertilizantes.



Silvicultura

Aprende a identificar árboles y determinar las diferencias entre árboles y arbustos. Aprende acerca de los diferentes árboles y las partes del árbol. Injerta un brote a un árbol vivo, aprende los sonidos y olores del bosque. Descubre los beneficios de salud de los árboles; investiga los cambios forestales y aprende acerca de la salud de los bosques. Estudia los bosques a escala global y aprende técnicas de conservación de bosques.

Horticultura

Aprende cuándo, dónde y qué sembrar, las diferencias entre las verduras de temporada fresca y las de temporada cálida. Aprende las partes de la planta y la forma en que se utilizan, el cuidado y uso de herramientas básicas de jardín, las variedades de semillas y cómo germinarlas adentro de la casa. Aprende sobre el control preventivo de plagas, las cosechas especializadas y cómo vender tus productos. Aprende sobre la polinización de las plantas. Estudia las carreras de la industria alimentaria. Aprende acerca de la biotecnología.

Aprender Haciendo:

Show Estatal del Trigo de Kansas 4-H; Concurso de Identificación de Cultivos en la Feria Estatal de Kansas; Concurso de Juzgamiento de Horticultura; Concursos Regionales de Juzgamiento de Tierras.

Aves de Corral

Este proyecto está diseñado para ayudarte a aprender acerca de los pollos y otras aves de corral. Aprenderás las razas avícolas y partes del cuerpo. Aprende a cuidar y manejar tus aves. Conoce cómo se forman los huevos. Selecciona pollos de engorde y júzgalos. Haz una lámpara para clasificar huevos. Aprende sobre el orden de jerarquías. Lidera experimentos de huevo para miembros más jóvenes. Aprende cómo procesar pollos para comer. Aprende acerca de la biotecnología y carreras relacionadas con las aves de corral.

Aprender Haciendo:

Concurso de Juzgamiento de Aves en la Feria Estatal de Kansas.

Conejos

El proyecto de conejos te ayudará a aprender cómo criar y cuidar a tus conejos, identificar las principales razas de conejos, e identificar las partes de un conejo. Aprende buenas prácticas de alimentación y abastecimiento de agua. Aprende a preparar y exhibir un conejo. Aprende a cuidar de conejos recién nacidos (crías). Lo mejor es que te inscribas en el otoño para prepararte para recibir tu primer conejo.

Aprender Haciendo:

Únete a un equipo de juzgamiento de conejos de 4-H; comienza con una coneja y haz crecer tu proyecto mediante la venta de conejos.

Lectura

¿Disfrutas de un buen libro? Este proyecto te anima a aprovechar tu amor por la lectura para aprender más acerca de tus proyectos de 4-H, a investigar nuevos temas o a entretenerte. Como escribió el Dr. Seuss, “Cuanto más leas, más cosas tú sabrás. Cuanto más aprendes, más lejos llegarás.”

Aprender Haciendo:

Obtén una tarjeta de la biblioteca y utiliza tu biblioteca pública; estudia un tema específico; lee por placer; comparte una reseña de un libro con los demás; lee con los niños más pequeños en una escuela primaria o programa después de clases.