

Proyectos 4-H de California

Edición revisada: 12/1/2022

"Aprender haciendo" en un ambiente donde aprender es divertido es una filosofía básica de 4-H. El proyecto es donde se lleva a cabo el aprender haciendo. Dentro del proyecto, los miembros encuentran cosas que aprender, hacer, hacer y explorar.

Un proyecto 4-H es:

- Trabajo planificado en un área de interés para el miembro de 4-H.
- Guiado por un voluntario adulto de 4-H que es el líder del proyecto.
- Orientado a objetivos planificados que puedan ser alcanzados y medidos.
- Resumido por alguna forma de mantenimiento de registros.
- Un mínimo de seis horas de instrucción del proyecto.

Cada año, un miembro de 4-H se inscribe en al menos un proyecto. Se debe alentar a los miembros que se inscriban por primera vez a que asuman un solo proyecto. A medida que los miembros adquieren experiencia, el tamaño del proyecto puede aumentar o se pueden seleccionar proyectos adicionales. Algunos grupos de proyectos se reúnen una vez a la semana. Otros se reúnen una o dos veces al mes. El propósito de estas reuniones es guiar a los miembros en la obtención de conocimientos, actitudes, habilidades y hábitos necesarios para completar su trabajo con éxito. Consulte con la oficina de su condado para ver qué proyectos se ofrecen actualmente en su condado. La disponibilidad de un proyecto depende de si un voluntario adulto está disponible para dirigirlo.

Nota: Muchos de estos nombres de proyectos actúan como paraguas para temas específicos. Por ejemplo, un Club 4-H puede ofrecer un proyecto de "Artes y Manualidades" que se centre en el grabado de vidrio, muñecas de porcelana u otro tema. Consulte con su líder del Club 4-H para obtener una lista específica de los proyectos que ofrece su Club 4-H.

Desarrollo positivo de la juventud

4-H está diseñado para apoyar el desarrollo positivo y exitoso de todos los jóvenes. Los líderes voluntarios de 4-H son socios esenciales para crear un ambiente positivo al centrarse en las fortalezas de los jóvenes y proporcionar formas positivas para que los jóvenes satisfagan sus necesidades básicas. <http://4h.ucanr.edu/About/Mission/>

Asociaciones entre jóvenes y adultos

Se ha demostrado que las asociaciones entre jóvenes y adultos son una de las formas más eficaces de involucrar tanto a jóvenes como a adultos en actividades significativas que contribuyen al desarrollo positivo de los jóvenes. <http://4h.ucanr.edu/About/Framework/YAP/>

Libro de registros 4-H

La mayoría de los proyectos alientan a los miembros de 4-H a registrar sus experiencias de aprendizaje con el Informe Anual del Proyecto. <http://ucanr.edu/sites/uc4-h/resources/members/recordbook/>

Para Líderes Voluntarios Adultos 4-H

Resumen de líderes de proyecto <http://ucanr.edu/sites/uc4-h/resources/volunteers/projectleaders/>

Seguridad

La seguridad es una consideración importante en todos los proyectos de 4-H. Por favor, revise las hojas informativas de seguridad de Clover. http://safety.ucanr.edu/4-H_Resources/

Currículo 4-H

El plan de estudios está disponible en: ANR Publications (<http://4h.ucanr.edu/Resources/Curriculum/>) y National 4-H Mall (<http://www.4-hmall.org/Curriculum.aspx>).

Compromiso cívico			
Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Compromiso cívico	4-H millones de árboles	Aprende sobre la crisis climática y la conservación mientras te diviertes plantando árboles. Desde que fue fundada por un 4-H'er en 2007, más de 250,000 jóvenes y adultos han plantado alrededor de 30 millones de árboles para frenar el cambio climático global.	
	Compromiso cívico	Aprender a hacer una diferencia positiva en la comunidad y desarrollar la combinación de conocimientos, habilidades, valores y motivación. Los jóvenes aprenderán a participar dentro de las comunidades en muchas escalas, desde locales hasta globales, haciendo contribuciones que refuercen su sentido de propósito y fortaleciendo su sentido de pertenencia con sus compañeros y adultos de la comunidad. Más información sobre los proyectos de participación cívica de California 4-H está disponible en http://4h.ucanr.edu/Projects/CivicEngagement/	
	Compromiso Cívico: Economía y Negocios	Este proyecto ayuda a preparar a los jóvenes para tener éxito a medida que ingresan al mercado y aprenden los principios económicos básicos de un sistema de libre mercado, investigan los mercados de acciones, bonos, fondos, efectivo y futuros, y exploran las industrias estadounidenses y sus impactos en la economía estadounidense.	
	Bolsas nacionales	Los miembros de 4-H y los líderes voluntarios establecen un intercambio bidireccional con 4-Hers de otro estado u otro condado dentro de California. Los grupos se turnan para recibirse unos a otros en veranos consecutivos.	
	Economía y Marketing	Un estudio avanzado en cualquier campo de proyecto. Un estudio especial (incluyendo visitas) de diferentes tipos de negocios, un puesto al borde de la carretera o el programa de comercialización de productos básicos.	
	Educación Global	Fomentar la conciencia intercultural, la cooperación y la comprensión sobre otros países. Aprender a vivir y trabajar eficazmente en una sociedad global.	
	Intercambios Internacionales	Amplíe sus habilidades interculturales. Los miembros de 4-H pueden participar en intercambios con Canadá y territorios de los Estados Unidos y a través de programas organizados dirigidos por un Programa de Desarrollo Juvenil 4-H estatal. Más información sobre los Intercambios Internacionales está disponible en http://4h.ucanr.edu/Resources/Policies/Chapter7/ .	
	Aprendizaje de servicio	Aprenda cómo intensificar un proyecto de servicio comunitario a un proyecto de aprendizaje de servicio y tener un mayor impacto en su comunidad mientras aprende nuevas habilidades. http://4h.ucanr.edu/Projects/CivicEngagement/service_learning/ .	

	Aprendizaje de Servicio: Servicio Comunitario	En este proyecto, los jóvenes aprenden el valor de ayudar a los demás, desarrollan liderazgo, comunicación, habilidades organizativas y un sentido de empoderamiento, y construyen la autoestima a partir de los resultados positivos de su servicio.	
	Investigación de Acción Participativa dirigida por jóvenes (YPAR)	La Investigación de Acción Participativa (YPAR) dirigida por jóvenes está diseñada para empoderar a los jóvenes y centrar las voces de los jóvenes en las intervenciones de políticas, sistemas y cambio ambiental y el liderazgo comunitario. El enfoque adaptativo y flexible de YPAR capacita a los jóvenes para diseñar y llevar a cabo un proyecto de investigación basado en las preguntas y preocupaciones que tienen sobre su escuela y / o comunidad. https://uccalfresh.ucdavis.edu/initiatives/ye/ypar	

Comunicaciones y Artes Expresivas			
Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Comunicaciones y Artes Expresivas	Artes y Oficios	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Esto incluye, entre otros, cualquiera de los siguientes: tejido, ganchillo, decoración de pasteles, fabricación de joyas, atado de moscas, macramé, decoupage, vidrieras, fabricación, cerámica, arreglos florales y pasatiempos como la recolección de monedas o sellos.	
	Artes y Oficios: Avanzado	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Esto incluye, pero no se limita a, cualquiera de los siguientes: fabricación de joyas, atado de moscas, macramé, decoupage, vidrieras, fabricación, cerámica, cerámica y pasatiempos como la recolección de monedas o sellos. Este proyecto es para artesanos avanzados	
	Artes y Oficios: Cuentas	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el diseño y la artesanía de abalorios y cuentas. El proyecto de cuentas 4-H puede incluir la historia de la fabricación de cuentas, el uso de cuentas históricamente y en la actualidad, el diseño, la exploración de herramientas y más.	
	Artes y Manualidades: Principiante	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Esto incluye, pero no se limita a, cualquiera de los siguientes: fabricación de joyas, atado de moscas, macramé, decoupage, vidrieras, fabricación, cerámica, cerámica y pasatiempos como la recolección de monedas o sellos. Este proyecto es para artesanos principiantes.	
	Artes y Manualidades: Fabricación de Velas	Aprende el arte de hacer velas. Este proyecto puede incluir, moldeado, hielo, flotante, decorado, de forma libre y sumergido a mano.	
	Artes y Manualidades: Fabricación de tarjetas	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Este proyecto se centra en las técnicas de arte y artesanía utilizadas en la fabricación de tarjetas.	
	Artes y Oficios: Dibujo	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el dibujo a través de la exploración y la creación. El proyecto de dibujo puede incluir el estudio y el uso de muchos estilos, técnicas, medios y medios diferentes. más.	
	Artes y Oficios: Bellas Artes	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre las bellas artes a través de la exploración y la creación. El proyecto de bellas artes puede incluir la creación de arte creativo que es apreciado por su contenido imaginativo, estético e intelectual.	

Artes y Oficios: Vidrio	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Este proyecto se centra en las artes del vidrio y la artesanía.	
Artes y Oficios: Intermedio	Aprende a hacer artículos o proyectos creativos. Esto incluye, pero no se limita a, cualquiera de los siguientes: fabricación de joyas, atado de moscas, macramé, decoupage, vidrieras, fabricación, cerámica, cerámica y pasatiempos como la recolección de monedas o sellos. Este proyecto es para artesanos principiantes.	
Artes y Artesanías: Fabricación de Joyas	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre la fabricación de joyas a través del diseño decorativo y la artesanía. El proyecto de fabricación de joyas 4-H puede incluir cuentas, fabricación de joyas, historia del diseño, exploración de herramientas y más.	
Artes y Oficios: Pintura	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre la pintura a través de la exploración y la creación. El proyecto de pintura puede incluir el estudio y el uso de muchos estilos, técnicas, medios y más diferentes.	
Artes y Manualidades: Tie Dye	Aprende técnicas, combinaciones de colores y la ciencia de las reacciones químicas. Los materiales de tela se tiñen con colores en una variedad de métodos. Se pueden utilizar una serie de técnicas de teñido resistente y los productos teñidos resultantes de estos procesos.	
Caligrafía	Aprende sobre la historia y el arte de la caligrafía. El proyecto puede incluir el uso de plumas o plumas.	
Cerámica y Artes de arcilla	Aprende a hacer artículos o proyectos de arcilla.	
Cerámica y Artes de arcilla: Avance	Aprenda a hacer artículos de arcilla utilizando una variedad de métodos de construcción manual y / o lanzamiento de ruedas. Este proyecto podría incluir la aplicación del esmalte, las técnicas de decoración, los procesos de cocción, la crítica y la estética del diseño, y la historia de la cerámica.	Prohibido inscribirse.
Cerámica y artes de arcilla: Inicios	Aprenda a hacer artículos o proyectos de arcilla utilizando moldes a mano o hechos en moldes fundidos o de yeso de París.	
Comunicación: Escritura Creativa	Desarrollar habilidades de comunicación escrita a través del proceso de escritura creativa. Puede incluir poesía, ficción o escritura de no ficción.	
Comunicaciones	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita. Aprenda sobre varios métodos utilizados para comunicarse, incluidos el habla y la escritura. El proyecto puede optar por centrarse en varias tecnologías históricas o modernas utilizadas para la comunicación. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
Artes Culturales	Conocer y/o participar en actividades de tiempo libre que mejoren la calidad de vida. Estas actividades incluyen, pero no se limitan a: danza, teatro, música, arte y obras de museo.	
Artes Culturales: Proyecto Musical	En este proyecto, los jóvenes pueden escuchar y apreciar muchos estilos y géneros de música, interpretar música por voz o usando uno o más instrumentos, leer y componer música y hacer un instrumento.	
Bailar	Aprende la historia y varios estilos de danza. El líder puede desear especificar el tipo de baile que se enseñará en el proyecto.	
Arte Dramático y Teatral	¡Aprende sobre todo lo relacionado con el teatro! Los miembros trabajan juntos para desarrollar una actuación que incluye música, danza, actuación, creación de escenarios y guiones.	

Artes Gráficas	Los miembros aprenderán el arte del grabado y el dibujo, utilizando técnicas históricas o modernas.	
Pasatiempos	Los pasatiempos se practican para el interés y el disfrute. Varios proyectos de pasatiempos de 4-H pueden centrarse en coleccionar, arte, hacer o retocar.	
Pasatiempos: Juegos de mesa	Este proyecto introduce a los jóvenes a los fundamentos de la teoría de juegos y la mecánica de juegos a través del juego experiencial y la reflexión sobre los juegos.	
Idioma: Español	Aprende a hablar el idioma español. Este proyecto puede centrarse en cómo hablar, escuchar, leer o escribir español o la cultura y la historia de las comunidades de habla hispana.	
Marroquinería	Aprende a diseñar, hacer y decorar muebles de cuero y artículos de vestuario.	
Música e instrumentos	Aprende a tocar varios instrumentos. Puede incluir información sobre escritura y lectura de música.	
Música e instrumentos: Guitarra	Aprende a tocar la guitarra. Puede incluir información sobre escritura y lectura de música.	
Música e instrumentos: Vocal/Canto	Aprende y explora áreas de expresión utilizando el cuerpo y la voz para transmitir un mensaje en una actuación a través del tono, la dicción, la dinámica, etc.	
Fotografía	Aprender a utilizar equipos fotográficos y tomar y/o desarrollar fotografías.	
Hablar en público	Los miembros aprenderán cómo prepararse adecuadamente y dar una demostración o charla. Esto puede incluir cualquier número de educación de accesorios en áreas como carteles y PowerPoint. Puede incluir miembros que participen en eventos como el Día de la Presentación. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
Oratoria: Presentaciones	El proyecto 4-H Public Speaking se centra en apoyar a los jóvenes en el desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades y confianza para hablar frente a las personas. Dar presentaciones ayuda a desarrollar muchas habilidades para la vida, incluida la capacidad de hablar frente a grupos; organizar ideas; y crear y usar gráficos para apoyar el trabajo hablado. Si bien hay muchas oportunidades para que los jóvenes presenten en 4-H, este proyecto se centra en practicar y proporcionar retroalimentación.	
Radiodifusión	Aprenda aspectos de la radiodifusión que podrían incluir escribir guiones, realizar entrevistas, habilidades de grabación, edición técnica de audio y la historia de la radio mientras adquiere habilidades de liderazgo, confianza en leer y hablar, y conexión con la comunidad local. Puede incluir la asociación con estaciones de radio locales.	
Scrapbooking	Aprende a hacer un álbum de recortes para conmemorar eventos o personas usando fotos, recuerdos y herramientas básicas de scrapbooking.	
Lenguaje de signos	Aprende sobre la comunidad sorda y su forma de vida. Los miembros también aprenderán lenguaje de señas básico a avanzado.	

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Servicio Comunitario / Voluntario	Orgullo Comunitario y Servicio Comunitario	Incluye proyectos como Servicio Comunitario, Orgullo Comunitario y Patrimonio y Cultura. Generalmente se enfoca en ayudar a un miembro de la comunidad del club con tareas o problemas financieros. Muchos proyectos pueden diseñarse utilizando todo o parte del Proceso de Acción Comunitaria como guía.	

Liderazgo y Desarrollo Personal			
Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Liderazgo y Desarrollo Personal	Liderazgo de Embajadores	Un proyecto en el que un miembro es seleccionado como Embajador. Conozca cómo un embajador ayuda a su condado y a sus miembros. Más información en http://4h.ucanr.edu/Projects/Leadership/County_Ambassadors/	Prohibido inscribirse.
	Inicio 4-H	Un proyecto para nuevos miembros de 4-H que brinda la oportunidad de "probar" diferentes proyectos.	
	Exploración de Carrera	Aprenda sobre las oportunidades de carrera a través del estudio individual o grupal bajo la dirección de un líder.	
	Exploración de Carrera: Agroindustria	Conozca los muchos negocios relacionados con la agricultura y las actividades comerciales relacionadas con la agricultura. Conoce e implementa los pasos necesarios para enviar un bien agrícola al mercado, producción, procesamiento y distribución.	
	Preparación de la feria	Aprenda qué esperar y cómo prepararse para la participación en la feria. Puede incluir cómo completar las entradas de la feria y preparar una exposición fija, qué suministros llevar a la feria, cómo prepararse para el campamento de la feria, su cultura de feria local o cualquier otro tema que ayude a que la experiencia de la feria de un miembro sea exitosa.	
	Determinado por grupo	Cualquier proyecto que un grupo haya determinado que desea hacer.	
	Hola 4-H	Un proyecto de Compromiso Cívico y Orgullo Comunitario para miembros de 4-H de la escuela secundaria.	Prohibido inscribirse.
	Liderazgo: Oficial del Club	Aprenda y practique las tareas de su puesto de oficial. Los oficiales del club toman la iniciativa para planificar reuniones y eventos del club, así como para dar oportunidades para que otros lideren. Aprende a dar tu opinión durante las discusiones, y escucha y considera las ideas de los demás.	
Liderazgo: iGrow, iThrive	Aprenda habilidades de liderazgo y desarrollo personal utilizando las prósperas prácticas de la Serie Educativa Thrive. iGrow es para edades de 9 a 12 años; e iThrive es para adolescentes. https://4h.ucanr.edu/Resources/Curriculum/4-H_Thrive_Educational_Series_Resources/		

	Desarrollo de Liderazgo	Aprenda sobre el liderazgo para un individuo, grupo y organización. Desarrolle sus propias habilidades de liderazgo a través de hablar en público, gestión de proyectos, comunicación, organización y negociación.	
	Caminos hacia tu futuro	Este proyecto equipa a los jóvenes en los grados 9 a 12 con el conocimiento y las habilidades para planificar y administrar sus planes de educación / capacitación después de la escuela secundaria y sus planes de carrera. El plan de estudios proporciona a los jóvenes habilidades y recursos para convertir sus pasiones e intereses en carreras potenciales, mientras exploran varios caminos para obtener las habilidades y la educación necesarias para ingresar a la fuerza laboral. https://anrcatalog.ucanr.edu/Details.aspx?itemNo=8686#FullDescription	
	Miembros principales (iSprout, Mini Member y Cloverbud)	Para que los miembros menores de nueve años participen; el proyecto puede incluir un muestreo básico de otros proyectos.	
	Mantenimiento de registros	Aprenda sobre la administración de registros y la práctica de identificar, clasificar, archivar, preservar y destruir registros. Muchos proyectos pueden centrarse en los libros de registros de 4-H. http://4h.ucanr.edu/Resources/Member_Resources/RecordBook/	
	Mantenimiento de registros: Libros de registros	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el mantenimiento de registros. El enfoque refleja la importancia de esta habilidad para la vida en su vida diaria. Este proyecto se centrará en el proceso del libro de registros 4-H en el que se registra el trabajo del proyecto y del club utilizando un formato estándar que proporciona incentivos para la participación, el aprendizaje y el logro. Este proyecto permitirá a los jóvenes practicar la gestión de registros; reflexionar sobre el trabajo anual; medir los logros anuales y el crecimiento a lo largo de su experiencia 4-H; Establezca metas, persiga estrategias para alcanzar esas metas y registre cómo puede haber cambiado de marcha frente a los desafíos y obstáculos.	
	Autodeterminado	Cualquier proyecto en el que un miembro desee participar y para el que no exista ya una categoría de proyecto.	
	Adolescentes como maestros (TAT): Academia de cocina	Utilizando un modelo de enseñanza entre edades, este proyecto utiliza a jóvenes mayores de 4-H como maestros adolescentes para facilitar lecciones de educación nutricional que enseñan a los jóvenes más jóvenes habilidades básicas de nutrición y cocina a través de lecciones prácticas de cocina. https://4h.ucanr.edu/Projects/HealthyLiving/Cooking_Academy_/	
	Adolescentes como maestros (TAT): Mindful Me Adolescentes como maestros (TAT): Experiencias juveniles en ciencias: YES	Utilizando un modelo de enseñanza de edades cruzadas, este proyecto utiliza a jóvenes mayores de 4-H como maestros adolescentes para presentar a los miembros jóvenes más jóvenes los conceptos básicos en las prácticas de atención plena. 4-H YES utiliza voluntarios adolescentes especialmente capacitados para llevar a cabo el currículo de ciencias "práctico" para niños de cinco a ocho años de edad inscritos en los Programas de Cuidado Infantil en Edad Escolar (SACC).	

Estilos de vida saludables

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Salud	Panadería y elaboración de pan	Aprenda los muchos métodos y la historia de la fabricación de pan. Puede incluir prácticas tradicionales o prácticas de máquina. Puede incluir la introducción comercial.	
	Decoración de pasteles	Los miembros aprenden a decorar un pastel de acuerdo con sus gustos. Los pasteles pueden variar de avanzados a muy básicos.	
	Decoración de pasteles: Avanzado	Los miembros aprenden a decorar un pastel de acuerdo con sus gustos. Esta clase está designada para niveles de habilidad avanzados.	
	Decoración de pasteles: Principiante	Los miembros aprenden a decorar un pastel de acuerdo con sus gustos. Esta clase está designada para niveles de habilidad iniciales.	
	Alimentos	Aprenda cómo comprar, preparar y servir alimentos nutritivos de manera segura, y cómo mantener una buena salud a través de una buena dieta. Los alimentos pueden ser lo que el líder seleccione, con subcategorías que incluyen, entre otras: Comienzo, Lácteos, Internacional, Nutricional y Conservación.	
	Alimentos: Cocina avanzada	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos al asociarse con adultos en la cocina para planificar y cocinar los alimentos, explorar la ciencia, la nutrición y la historia de la cocina mientras promueven una alimentación saludable y la gestión de recursos. Este es un programa de cocina avanzada que va más allá de la exploración para abarcar prácticas avanzadas de desarrollo de habilidades.	
	Alimentos: Hornear	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos al asociarse en la cocina para planificar y crear productos horneados. Exploran la ciencia, la nutrición y la historia de la repostería al tiempo que promueven una alimentación saludable y la gestión de recursos.	
	Alimentos: Inicio	Proyecto de alimentos enfocado en actividades fáciles y de inicio.	
	Alimentos: Inicio de la conservación de los alimentos	En este proyecto, los jóvenes aprenderán una variedad de métodos de conservación de alimentos mientras preparan alimentos deliciosos, explorarán datos divertidos sobre nutrición, productos e historia de la conservación de alimentos y participarán en aplicaciones de la vida real de la ciencia y las matemáticas, como la transferencia de calor, la química y la medición.	
Alimentos: Fabricación de dulces	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el arte de la comida y los postres al asociarse en la cocina para planificar y crear dulces. Exploran la ciencia, la nutrición y la historia de la fabricación de dulces.		

Alimentos: Cocinar	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos al asociarse con adultos en la cocina para planificar y cocinar los alimentos, explorar la ciencia, la nutrición y la historia de la cocina mientras promueven una alimentación saludable y la gestión de recursos.	
Alimentos: Lácteos	Proyecto de alimentos centrado en productos lácteos.	
Alimentos: Internacional	Proyecto Foods centrado en alimentos internacionales.	
Alimentos: Nutrición	Proyecto de alimentos centrado en la nutrición.	
Alimentos: Cocina al aire libre	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos al asociarse con adultos para planificar y cocinar al aire libre. Explore la ciencia de la cocina al aire libre, a través de diversas estrategias de cocción y fuentes de calefacción, al tiempo que promueve una alimentación saludable y la gestión de los recursos.	
Alimentos: Conservación	Proyecto de alimentos centrado en la conservación de alimentos. Para más información: http://4h.ucanr.edu/Projects/HealthyLiving/Jr Master Food Preserver 4-H Project /	
Alimentos: Junior Master Food Preserver	Requiere la aprobación del Director y Asesor del Condado con la participación de un Maestro Conservador de Alimentos Certificado. Los jóvenes deben haber completado el Proyecto de Preservación de Alimentos Inicial. Los jóvenes ampliarán su conocimiento de la ciencia y el arte de la conservación segura de alimentos en el hogar y extenderán este conocimiento con otros en sus comunidades.	
Salud y aptitud física	Este proyecto se concentra en la salud y el bienestar personal. Aprenda cómo mantenerse saludable mediante la comprensión de los conceptos básicos de salud. Participe en la educación de salud comunitaria y aprenda sobre diferentes servicios de salud y conceptos erróneos públicos relacionados.	
Salud y aptitud física: Defensa de la vida saludable	Este proyecto requiere que los jóvenes tengan una comprensión fundamental de la nutrición básica y la actividad física. Junto con los programas de salud y nutrición de UCCE, este proyecto alienta a los jóvenes a aprovechar sus conocimientos para convertirse en maestros, oradores públicos y defensores de una vida saludable en sus comunidades.	
Salud y aptitud física: Mindfulness	La atención plena es la práctica de prestar atención en el momento presente y aceptarla sin juzgar. Ser consciente es experimentar los momentos con apertura y ser consciente del presente.	
Salud y aptitud física: bienestar escolar	Los jóvenes se asocian con líderes adultos para promover la salud y el bienestar en el campus de su escuela.	
Salud y aptitud física: manejo del estrés	En este proyecto, los jóvenes se asocian con adultos atentos para explorar formas en que pueden reducir y manejar su estrés.	
Salud y Aptitud Física: Yoga	El yoga es un tipo de actividad física que combina el movimiento físico con la respiración y la concentración enfocada. Los jóvenes en el proyecto 4-H Yoga aprenden ejercicios de respiración, posturas físicas y prácticas conscientes que ayudan a fortalecer la mente y el cuerpo.	
Deportivo	Participar y / o arbitrar cualquier deporte grupal o individual, incluidos, entre otros: voleibol, softbol, fútbol, baloncesto, fútbol, esquí, vela, patinaje sobre ruedas y relevos. Participar en el impulso de la conciencia pública. Las subcategorías pueden incluir: Bolos, Fútbol, Golf, Fútbol y Voleibol.	

	Deportes: Bolos	Un proyecto de deportes y atletismo puede proporcionar a los jóvenes la oportunidad de desarrollar habilidades atléticas y comunicación grupal. Este proyecto se centrará en los fundamentos, el desarrollo de habilidades, la historia y el equipo utilizado para jugar a los bolos. El objetivo de este proyecto debe ser fomentar una experiencia positiva y divertida con la actividad física.	
	Deportes: Golf	Un proyecto de deportes y atletismo puede proporcionar a los jóvenes la oportunidad de desarrollar habilidades atléticas y comunicación grupal. Este proyecto se centrará en los fundamentos, el desarrollo de habilidades, las reglas y la historia del juego y el equipo utilizado para el golf. El objetivo de este proyecto debe ser fomentar una experiencia positiva y divertida con la actividad física.	
	Deportes: Ciclismo de montaña	Un proyecto de deportes y atletismo puede proporcionar a los jóvenes la oportunidad de desarrollar habilidades atléticas y comunicación grupal. Este proyecto se centrará en los fundamentos, el desarrollo de habilidades, la historia y el equipo utilizado para mountain bike. El objetivo de este proyecto debe ser fomentar una experiencia positiva y divertida con la actividad física.	
	Deportes: Fútbol	Aprende sobre las habilidades básicas y las reglas de seguridad del fútbol mientras aprendes a entender la buena deportividad.	
Seguridad personal	RCP y primeros auxilios	Aprenda sobre métodos que salvan vidas, como la RCP y los primeros auxilios. Puede incluir certificación.	
	Preparación y gestión de emergencias	Aprenda sobre la preparación para emergencias para individuos, familias y comunidades. Los proyectos pueden hacer mapas de evacuación, kits de emergencia y certificar a los jóvenes en el proceso del Equipo de Respuesta a Emergencias Comunitarias (CERT).	
	Seguridad	Aprenda a comprender y practicar los conceptos generales de seguridad personal, seguridad ambiental y seguridad pública. Puede incluir defensa personal, así como entrenamiento en primeros auxilios.	

Ciencia, Ingeniería y Tecnología

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (edad 5-8 años)
Ag en el aula	Ag en el aula	Aprenda sobre las prácticas agrícolas comerciales y no comerciales en un entorno de aula. Más información sobre California Ag in the Classroom está disponible en https://learnaboutag.org	
	Alpacas	Aprenda sobre las alpacas, su cuidado y manejo. También puede incluir información sobre su uso como lana o animal de carga.	Prohibido inscribirse.
	Ganadería	Aprenda sobre la práctica agrícola histórica y actual de la cría y cría de ganado.	
	Abejas	Aprenda sobre las abejas y su cuidado y equipo requerido. El miembro puede manejar una o más colmenas mientras aprende sobre el manejo y la venta de miel y la industria de las abejas.	

Pájaros	Aprenda sobre las aves y su cuidado y manejo como parte de Avian Science. Las aves pueden ser criadas para mascotas, espectáculo, cría, carne, huevos o venta. El proyecto puede incluir información sobre prácticas comerciales en aves.	
Aves: Avian Bowl	Aprenda, estudie y memorice hechos aviares y sea competente en el manejo de aves de corral y temas relacionados. Pruebe el conocimiento a través de la participación en Avian Bowls a nivel local, estatal y nacional. Recursos: https://avian.ucdavis.edu/ & https://4hlnet.extension.org/national-4-h-avian-bowl-contest/	
Aves: Patos	Proyecto Avian Science centrado en patos.	
Aves: Emú y Avestruz	Proyecto Avian Science centrado en emús y avestruces.	Prohibido inscribirse.
Aves: Exóticas	El proyecto Avian Science se centró en aves exóticas que incluyen canarios, pinzones, periquitos, cacatúas, agapornis, grises africanos, amazonas, guacamayos y cacatúas.	
Aves: Mercado/Carne De Aves	El proyecto Avian Science se centró en aves de corral y carne criadas para la producción de carne.	
Aves: Mercado/Carne de pavo	Proyecto Avian Science centrado en la cría de pavos para la producción de carne.	
Aves: Aves de corral	Proyecto de ciencia aviar centrado en aprender sobre pollos.	
Aves: Codorniz	Proyecto Avian Science centrado en las aves codorniz.	
Aves: Turquía	Proyecto Avian Science centrado en pavos.	
Gatos	Aprenda sobre el cuidado y la alimentación de los gatos domésticos. Puede incluir manejo y aseo. Los gatos pueden ser criados para mascotas, espectáculos o cría.	
Ganado	Aprenda sobre la cría, el cuidado y el manejo del ganado. Los animales pueden ser criados para carne, exhibición, venta o cría. Las subcategorías incluyen procesamiento de terneros, novillas de reemplazo y terneros.	Prohibido inscribirse.
Bovinos: Carne	Aprenda sobre el cuidado y manejo del ganado de carne, juzgando y mostrando.	Prohibido inscribirse
Ganado: Vaquillona de reemplazo de carne	Aprenda sobre el ganado de carne y su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para carne o para la cría. Se prefiere la propiedad. Las oportunidades están disponibles para los no propietarios.	Prohibido inscribirse.
Bovinos: Lácteos	Aprenda sobre el ganado lechero, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para la leche, la cría o la venta como novillas criadas. Se prefiere la propiedad. Las oportunidades están disponibles para los no propietarios.	Prohibido inscribirse.
Bovino: Vaquillona de reemplazo lechero	Aprenda los fundamentos de la cría y el manejo de productos lácteos mientras cría una novilla lechera de calidad.	Prohibido inscribirse
Cobayas	Aprenda el cuidado, la alimentación y el manejo de las cavidades. Los miembros pueden criar animales para mascotas, comercializar, exhibir o criar.	
Evaluación del ganado lechero	Aprenda sobre los animales de ganado lechero y cómo son juzgados. Los jóvenes aprenderán sobre las partes de los animales lecheros, la lactancia y qué partes son importantes para la cría o la producción de leche y reconocerán la forma más deseable de cada parte. Puede incluir, pero no se limita a, especies lecheras como vacas, ovejas y cabras.	Prohibido inscribirse

Perro	Aprenda sobre los perros, su cuidado y su alimentación. Puede incluir el entrenamiento de obediencia de animales. Las subcategorías incluyen Agilidad, Cuidado y Capacitación, y Stock.	
Perro: Agilidad	Aprenda sobre cómo guiar a los perros a través de carreras de obstáculos contra el tiempo sin tocar a los perros u obstáculos, entrenar perros y mostrar habilidades.	
Perro: Cuidado y entrenamiento	Aprenda el cuidado, la alimentación, el manejo y el entrenamiento de obediencia para perros.	
Perro: Perro de stock	Aprenda sobre los perros, su cuidado y su alimentación. Puede incluir el entrenamiento de obediencia de animales. Este proyecto está dedicado a las razas de perros que han sido entrenadas en pastoreo o pertenecen a razas que se desarrollan para el pastoreo.	
Equino: Equitación inicial	Aprenda los conceptos básicos de la espectacularidad del caballo, el equipo, la etiqueta de la arena y el equipo del espectáculo de caballos, la caminata inglesa / occidental, el trote / trote, el lope / canter con plomos, el respaldo, el pase lateral, las ayudas / señales para las piernas, los cursos de trail y más.	Prohibido inscribirse.
Equino: Taladro	Aprende sobre el simulacro ecuestre. También conocido como cuadrilla, este proyecto se centra en un paseo de doma coreografiada, comúnmente realizado con música, que a menudo se compara con un ballet ecuestre o con un equipo de ejercicios.	Prohibido inscribirse.
Equino: Inglés	Aprenda sobre la disciplina de equitación en inglés y prepárese para espectáculos de caballos locales, estatales y nacionales.	Prohibido inscribirse.
Equino: Gymkhana	Aprenda y prepárese para los eventos de gymkhana que se llevan a cabo en espectáculos ecuestres locales, estatales y nacionales.	Prohibido inscribirse.
Equino: Hipología/Juzgamiento	Hippology se centra en cuatro fases: evaluación de caballos, examen escrito e identificación de diapositivas, estaciones de identificación y resolución de problemas en equipo. El objetivo de este proyecto es preparar a los miembros para los concursos estatales y nacionales. *Insertar enlace*	Prohibido inscribirse.
Equino: Caballo y Ponis	Aprende a cuidar, alimentar y montar un caballo de pony. El animal puede ser de propiedad o arrendado. La equitación para discapacitados y el "proyecto sin caballos" (aprender sobre equinos sin acceso a uno) se ofrecen en algunos condados. Las subcategorías de este proyecto incluyen Cría, Draft, Taladro, Juzgar, Conducir, Inglés, Gymkhana y Doma, Miniatura, Trail Riding y Western. Más información sobre los proyectos de California 4-H Horse está disponible en http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/EquineEducation/ .	Prohibido inscribirse.
Equino: Caballo "sin caballos"	Este proyecto es para jóvenes que no tienen caballos, pero desean aprender sobre ellos. Aprenda sobre Aprenda a cuidar, alimentar y montar a caballo o pony.	Prohibido inscribirse
Equino: Miniatura	Aprenda sobre el cuidado y manejo de caballos en miniatura, "mini". Los minis se definen como 34 pulgadas o menos a la cruz.	Prohibido inscribirse.
Equino: Sendero	Aprenda y prepárese para los eventos de senderos que se llevan a cabo en espectáculos de caballos locales, estatales y nacionales. En este proyecto, los caballos deben trabajar en una rienda suelta a través y sobre los obstáculos.	Prohibido inscribirse.

Equino: Occidental	Aprenda sobre la disciplina de equitación occidental y prepárese para los espectáculos de caballos locales, estatales y nacionales.	Prohibido inscribirse.
Caprinos	Aprenda sobre las cabras y su cuidado general, manejo y diversos usos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, cría, venta o exhibición. Las subcategorías incluyen pigmeo, paquete y nigeriano.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Angora	Aprenda sobre las cabras de angora y su cuidado y manejo. Los miembros pueden usar animales para la comercialización, la cría o para la lana de angora.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Cría	En el proyecto de cría de cabras, los miembros aprenderán sobre los principios básicos de la cría de animales al poseer, cuidar y mantener registros sobre sus cabras. Demostrarán conocimientos de sanidad animal y bioseguridad.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Lácteos	Aprenda sobre las cabras lecheras, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para el mercado, la leche o la cría. Las oportunidades están disponibles tanto para los no propietarios como para los propietarios.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Cabras sin cabra	Este proyecto es para jóvenes que no tienen cabras pero desean aprender sobre ellas. Aprenda a cuidar, alimentar y manejar a las cabras.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Carne	Aprenda sobre las cabras de carne y su cuidado y manejo. Los animales pueden ser criados para carne, exhibición, venta o cría.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Nigerianas	Proyecto de cabras centrado en cabras enanas nigerianas.	
Cabras: Pack	Proyecto caprino centrado en cabras de carga.	Prohibido inscribirse.
Cabras: Pigmeas	Proyecto caprino centrado en cabras pigmeas.	
Perros guía y animales de servicio	Cría un cachorro para Perros Guía para Ciegos, Inc., o una asociación similar. Las solicitudes son obligatorias y se pueden obtener a través de la oficina de 4-H. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
Herpetología	Aprenda sobre el cuidado y las características de una variedad de reptiles y anfibios. Si lo desean, los miembros pueden cuidar de uno de estos como mascota.	
Evaluación de ganado	Aprenda a juzgar varias especies de ganado de acuerdo con las especificaciones de la raza o el mercado. Puede incluir, pero no se limitan a, especies como vaca, caballo, oveja, cabra, cerdo, pavo, pollo, conejo, cavidades y perros. Puede incluir instrucción en cadáveres y juzgar huevos. http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Animal/SLJC/	Prohibido inscribirse.
Llamas	Aprenda sobre las llamas y su cuidado y manejo. Puede incluir información sobre su uso como animales de carga o lana.	Prohibido inscribirse.
Mascotas y animales pequeños	Aprenda, cuide y entrene a mascotas y animales pequeños como gatos, hámsters, pájaros y ratas. Puede incluir la cría y la venta.	
Conejos	Aprenda el cuidado, la alimentación y el manejo de los conejos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, pieles, espectáculos o crías.	
Conejos: Agilidad	Aprende a entrenar conejos para saltar a través de un curso de saltos, así como otros obstáculos similares a los utilizados para la agilidad del perro.	
Conejos: Cría	Aprenda sobre la genética de los conejos, los tipos de programas de cría y el cuidado y manejo de los conejos reproductores, incluida la identificación de todos los conejos, el uso de tarjetas de jaulas y otros tipos de registros.	

	Conejos: Mercado/Carne	Aprenda el cuidado, la alimentación, el manejo y la cría de conejos criados para la producción de carne.	
	Reptiles	Aprenda sobre el cuidado, la alimentación y el manejo de varias especies de reptiles. Estas especies pueden incluir serpientes, tortugas y lagartos.	
	Oveja	Aprenda sobre el cuidado y manejo de las ovejas. Los miembros pueden criar animales para mascotas, espectáculo, lana, cría o venta. Se prefiere la propiedad.	Prohibido inscribirse.
	Ovejas: Cría	Aprenda sobre el cuidado y manejo de ovejas reproductoras. Los miembros pueden aprender, pero no se limitan a, la genética involucrada en la cría, el cuidado y manejo de las ovejas y ovejas en el cordero después del parto, y las prácticas de IA.	Prohibido inscribirse.
	Oveja: Diario	Aprenda sobre las ovejas lecheras, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para el mercado, la leche o la cría. Las oportunidades están disponibles para los no propietarios y propietarios de un	Prohibido inscribirse
	Ovejas: Mercado	Aprenda sobre el cuidado y manejo de las ovejas de mercado. Los miembros pueden criar animales para el mercado o el espectáculo.	Prohibido inscribirse.
	Cerdo	Aprenda sobre el cuidado y manejo de los cerdos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, exhibición, venta o cría. Se prefiere la propiedad.	Prohibido inscribirse.
	Porcinos: Cría	Aprenda sobre el cuidado y manejo de la cría de cerdos. Los miembros pueden aprender, pero no se limitan a, la genética involucrada en la cría de cerdos, el cuidado y manejo de cerdas y jabalíes surcados, y las prácticas de IA.	Prohibido inscribirse.
	Porcinos: Mercado	Aprenda sobre el cuidado y manejo de los cerdos del mercado. Los miembros pueden criar animales para el mercado o el espectáculo.	Prohibido inscribirse.
	Animales terapéuticos	Aprenda sobre el cuidado y entrenamiento de animales terapéuticos. Los miembros pueden estar entrenando o ayudando con un animal terapéutico durante las horas de trabajo del animal.	Prohibido inscribirse si se usan animales grandes.
Ciencias Biológicas	Embriología	Aprenda sobre las etapas en el desarrollo de un embrión de óvulo. Los miembros pueden incubar huevos y estudiar el desarrollo a intervalos regulares, preservar embriones y hacer informes.	
	Entomología	Aprende a recolectar, identificar y posiblemente montar insectos. Aprenda sobre los rasgos y hábitats individuales de los insectos, y su relación con los humanos en sus usos y control.	
	Biología marina	Aprenda sobre biología marina, incluida la vida vegetal y animal en el océano. La ciencia marina se centra en los aspectos biológicos del océano, mientras que la oceanografía se centra en los aspectos geológicos y meteorológicos.	
	Veterinaria	Aprenda sobre el rango de comportamiento y las características de un animal normal. Aprenda sobre las enfermedades, sus causas y prevención, y las precauciones para controlar aquellas enfermedades que afectan a los seres humanos.	
	Ciencias Veterinarias: Bioseguridad	El objetivo de este proyecto es enseñar a los participantes cómo mantenerse seguros a sí mismos y a sus animales en una variedad de situaciones.	

	Zoología	Aprende sobre los animales, su clasificación y rasgos físicos. Puede incluir el aprendizaje sobre los hábitats y las interacciones de los animales con los seres humanos.	
Ciencias del Consumidor y de la Familia	Desarrollo y cuidado infantil	Aprenda cómo los niños crecen y responden, y cómo cuidar a los niños y construir relaciones con los niños pequeños. Se incluyen actividades apropiadas para niños y niñas de 10 y 11 años, así como actividades para los primeros y medianos años de la adolescencia.	
	Desarrollo y cuidado infantil: Cuidado de niños	Aprenda cómo los niños crecen y responden, y cómo cuidar a los niños y construir relaciones con los niños pequeños. Este proyecto se centrará en la seguridad, la capacitación y el cuidado necesarios para ser una niñera.	
	Ropa y Textiles	Los miembros no solo aprenderán los conceptos básicos de la ropa y otras construcciones de proyectos, sino que también explorarán la compra, la selección, la apariencia y el cuidado de la ropa y los textiles.	
	Ropa y textiles: Comenzando a coser	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre textiles, moda y estilo personal y se asocian con adultos para diseñar y crear ropa y accesorios cosidos. El proyecto de costura 4-H puede incluir costura, diseño, reparación de ropa y más. Este proyecto está dirigido a jóvenes que recién comienzan a explorar proyectos de costura.	
	Ropa y Textiles: Costura	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre textiles, moda y estilo personal. Se asocian con adultos para diseñar y crear ropa y accesorios cosidos. El proyecto de costura 4-H puede incluir costura, diseño, reparación de ropa y más.	
	Ropa y textiles: Acolchado	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el acolchado. Se asocian con adultos para diseñar y crear artículos acolchados. El proyecto de acolchado 4-H puede incluir diseño de edredones, aprendizaje sobre patrones de acolchado, piecing, acolchado a mano, acolchado a máquina, coordinación de color y mucho más.	
	Educación del consumidor	Para el miembro que está interesado en la compra sabia para sí mismo y para los demás. Los miembros aprenderán a equilibrar necesidades, deseos y recursos estableciendo prioridades y sopesando alternativas.	
	Revista de moda	Presenta a los miembros la idea y los conceptos básicos de modelar una pieza de ropa o accesorio frente a una audiencia. Los artículos no necesitan ser hechos por el miembro en algunos casos. Puede incluir la asistencia a una Revista de Moda. https://ucanr.edu/sites/sfd/Competitions/State_Fashion_Revue/	
	Artes de la fibra	Puede incluir cualquier embarcación que utilice fibra como punto principal. Puede incluir proyectos como fieltro o tejido.	
	Artes de la fibra: Ganchillo	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el ganchillo a través de la exploración de las artes de la fibra, la moda y el estilo personal. Se asocian con adultos para diseñar y crear creaciones de ganchillo. El proyecto de ganchillo 4-H puede incluir diseño, ganchillo, aplicación de nuevas técnicas y más.	
	Artes de la fibra: Tejer	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre el tejido a través de la exploración de las artes de la fibra, la moda y el estilo personal. Se asocian con adultos para diseñar y crear creaciones de punto. El proyecto de tejido 4-H puede incluir diseño, tejido, aplicación de nuevas técnicas y más.	

	Arreglos florales	Aprenda a organizar con buen gusto flores y otros objetos para usarlos como decoración.	
	Peinado	Aprenda sobre los estilos de cabello actuales y varios y desarrolle conocimientos sobre el peinado profesional. Los jóvenes obtendrán conocimientos prácticos sobre estilos de cabello, técnicas y se les dará la oportunidad de practicar para mejorar sus habilidades.	
	Hogar y Gestión Personal	La administración del hogar utiliza los mismos principios que se aplican en los negocios o en nuestra vida personal. Todos nosotros tomamos decisiones, establecemos prioridades, establecemos metas y trazamos el progreso con registros. Los miembros aprenderán cómo hacer un uso efectivo de los recursos limitados para alcanzar las metas.	
	Inicio Artes	Home Arts cubre una amplia gama de proyectos donde los jóvenes pueden aprender artes y manualidades, costura, artes de fibra, cocina, decoración de pasteles, conservación de alimentos, fotografía, configuración de mesas y mucho más en un solo proyecto.	
	Home Artes y Muebles	Aprenda a abrazar las artes del hogar, los muebles para el hogar y el repintado de muebles. Los miembros también pueden aprender cómo incorporar mejor el color, la luz, el diseño, el espacio y la textura en un espacio habitable para optimizar la comodidad y la apariencia.	
	Artes en el hogar: DIY (hágalo usted mismo)	Aprenda a reciclar artículos para el hogar en artículos actualizados o imaginados. Las herramientas y los suministros necesarios varían en la actividad del proyecto.	
	Costura	Aprenda el arte, el proceso o el producto de trabajar con una aguja, especialmente en bordado, punta de aguja, tapicería, acolchado, fabricación de encajes y apliques.	
	Acolchado	Los miembros aprenden a diseñar y ensamblar una colcha utilizando métodos de máquina o de mano. Puede incluir orientación en la selección de telas y patrones.	
	Cubierto	Los miembros aprenden a establecer y mostrar correctamente una tabla para situaciones formales y no formales. Puede incluir una sección sobre la etiqueta adecuada.	
Educación Ambiental y Ciencias de la Tierra	Camping 4-H (Pernocte)	Los miembros aprenden a acampar de manera segura durante la noche en diferentes terrenos. Puede incluir un viaje nocturno. Más información sobre los campamentos de California 4-H está disponible en http://4h.ucanr.edu/Programs/Camps/	
	Astronomía	Aprende sobre los cuerpos celestes y las migraciones. Los miembros descubrirán constelaciones y cambios estacionales. Puede incluir un curso corto sobre telescopios.	
	Climatología	Estudiar el clima y otras ciencias atmosféricas en un proyecto de climatología 4-H.	
	Climatología: Ciencia del Clima	En este proyecto, los jóvenes estudiarán la climatología y cómo las condiciones climáticas prevalientes en regiones geográficas específicas cambian a lo largo de años, décadas, siglos y épocas, afectando las plantas, los animales y otras formas de vida en la región.	
	Administración Ambiental	La administración es una ética que encarna la planificación cooperativa y la gestión de los recursos ambientales con organizaciones, comunidades y otros para participar activamente en la prevención de la pérdida de hábitat y facilitar su recuperación en	

	interés de la sostenibilidad a largo plazo. http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/EE/	
Pesca y atado con mosca	Los miembros aprenden el delicado arte de atar moscas para pescar. Los métodos de pesca enseñados pueden variar desde la pesca con mosca hasta la pesca en alta mar y la pesca en lagos.	
Silvicultura	La silvicultura es la ciencia de la gestión de los bosques. Aprenda sobre la plantación y el cultivo de árboles, el uso de madera, el hábitat de la vida silvestre, la recreación, los paisajes, el manejo de cuencas hidrográficas, el control de la erosión y muchos otros conceptos de ecosistemas forestales.	
Oceanografía	Aprende sobre las corrientes oceánicas, las olas, la tectónica de placas y la geología del fondo marino. La ciencia marina se centra en los aspectos biológicos del océano, mientras que la oceanografía se centra en los aspectos geológicos y meteorológicos.	
Aventura al aire libre	Incluye, pero no se limita a cualquiera de los siguientes; camping, escalada en roca, piragüismo, montañismo, primeros auxilios, cocina al aire libre, lectura de mapas topográficos y supervivencia al aire libre.	
Aventura al aire libre: Cámping	Acampar ofrece oportunidades para salir y disfrutar del aire libre mientras pasa tiempo en paisajes interesantes, inspiradores y / o hermosos. Los jóvenes se asocian con líderes adultos para explorar paisajes naturales, impactos humanos en el medio ambiente, seguridad al aire libre, establecimiento de espacios de campamento y alimentación saludable al aire libre.	
Aventura al aire libre: Senderismo	El senderismo brinda oportunidades para estar activo mientras pasa tiempo en paisajes interesantes, inspiradores y / o hermosos. Los jóvenes se asocian con líderes adultos para explorar paisajes naturales, impactos humanos en el medio ambiente, seguridad al aire libre y comer sano al aire libre.	
Polinizadores	Aprenda sobre los muchos tipos de polinizadores y su vínculo esencial en la naturaleza.	
Árbol de aprendizaje del proyecto	Project Learning Tree utiliza árboles y bosques como ventanas al mundo para aumentar la comprensión de los estudiantes sobre el medio ambiente y las acciones que pueden tomar para conservarlo. Ayuda a desarrollar la conciencia, el conocimiento y la apreciación del medio ambiente de los estudiantes, desarrolla sus habilidades y capacidad para tomar decisiones informadas y los alienta a asumir la responsabilidad personal de mantener el medio ambiente. https://www.plt.org/alignment-to-standards/nonformal/4-h	
Alfabetización científica	Un proyecto destinado a enseñar conceptos científicos a los jóvenes y aumentar su alfabetización científica. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
Alfabetización Científica: Ciencia Ciudadana	La ciencia ciudadana es la participación pública en la investigación científica en colaboración con científicos en investigaciones impulsadas por la comunidad o investigaciones globales e incluye hacer preguntas, formular una hipótesis, recopilar e informar datos, interpretar los resultados y hacer más preguntas, e informar los resultados a la comunidad.	

	Alfabetización científica: hacer y retocar	Los jóvenes planificarán, diseñarán y harán proyectos basados en la tecnología, enfatizando los retoques lúdicos, la resolución de problemas y el diseño de ingeniería.	
	Alfabetización Científica: Ciencias Sociales	Las ciencias sociales son los estudios de la sociedad y los seres humanos, con campos en antropología, comunicación, educación, historia, geografía, lingüística, ciencias políticas, psicología, salud y sociología. Los jóvenes plantearán preguntas, recopilarán, analizarán, discutirán, mostrarán y comunicarán datos.	
	Alfabetización científica: STEM	Este proyecto introduce a los jóvenes a conceptos importantes a través de la participación en habilidades de razonamiento para ayudar a mejorar las actitudes de interés en STEM.	
	Conservación del suelo y el agua	Aprenda a comprender la importancia de la conservación del suelo y el agua en la vida cotidiana. Se incluirá un estudio de nuestros recursos renovables y no renovables y cómo afectan a nuestra calidad de vida.	
	Vida silvestre	Aprenda sobre la vida silvestre local y exótica, su hábitat y el valor para el ecosistema y la economía. Incluye información sobre la conservación de la vida silvestre. Puede incluir trabajo con un programa de reubicación/rehabilitación.	
	Vida silvestre: Observación de aves / Observación de aves	Construir un conocimiento básico de trabajo de las aves, su hábitat, y su biología y ecología. Observar, identificar y distinguir los tipos generales de aves.	
Ciencias físicas	Gestión de la energía	Aprenda sobre las fuentes de energía limitadas y renovables. Aprenda los usos, impactos, costos y gestión de las formas de energía tradicionales y alternativas.	
	Geología	Aprende sobre el estudio de la materia sólida y líquida que constituye la Tierra. Puede incluir aprender sobre minerales, joyas y excursiones a formaciones geológicas.	
Ciencia de las Plantas	Acuaponía	Aprende a cultivar peces y plantas en un sistema acuapónico. Puede incluir diferentes diseños de sistemas, planificación y configuración de un sistema, selección de peces y plantas, y gestión del sistema.	
	Cultivos de campo y manejo	Aprende a cultivar y comercializar cualquier tipo comercial de campo o cultivo en hilera. Puede incluir alguna información sobre métodos comerciales y cuestiones ambientales.	
	Cultivos de campo y manejo: agricultura sostenible	En este proyecto, los jóvenes pueden explorar diferentes perspectivas en la agricultura sostenible, descubrir los principales desafíos en el futuro de la agricultura, formar sus propias opiniones sobre los métodos agrícolas y aprender cómo sus decisiones pueden afectar el futuro de la agricultura.	
	Frutas, frutos secos y bayas	Aprende a cultivar y comercializar cualquier cultivo de frutas. Puede incluir información sobre métodos comerciales y cuestiones ambientales.	
	Jardines interiores y mini	Aprende a cultivar plantas de interior y terrarios, así como plantas de patio y jardinería en macetas de plantas con flores o frutales.	
	Maestro Jardinero Junior	El programa Junior Master Gardener cultiva el liderazgo y el voluntariado mediante la utilización de proyectos hortícolas divertidos y prácticos. http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Gardening/	

	Jardinería Ornamental	Aprenda el cultivo de flores, el paisajismo en el hogar y el cultivo y cuidado del césped, las cubiertas del suelo, los arbustos y los árboles. Este proyecto incluye todas las plantas ornamentales cultivadas en exterior.	
	Evaluación de Plantas/Horticultura	Aumentar el conocimiento de las plantas hortícolas y las técnicas hortícolas / de ciencia de las plantas y ampliar la capacidad personal para identificar varias plantas. Este proyecto prepara a los jóvenes para participar en el Día de Campo Estatal de CA 4-H en la competencia de Ciencias de las Plantas https://ucanr.edu/sites/sfd/Competitions/Plant_Science/	
	Ciencia de las Plantas	Aprenda sobre cómo las plantas crecen, se reproducen, evolucionan y se adaptan, así como sobre cómo se utilizan las plantas para fines alimentarios, de fibra y ornamentales.	
	Remolacha azucarera	Aprenda a cultivar y cosechar parcelas de remolacha para probar prácticas agrícolas o para su uso como cultivo comercial o en exhibición.	
	Huertos	Aprender a cultivar hortalizas y/o comercializar cultivos. Esto incluye la jardinería orgánica.	
	Huertos y Cultivos: Jardinería	En este proyecto, los jóvenes aprenderán a planificar, plantar, mantener y cultivar su propia vida vegetal para la belleza, la salud y la cocina. Este proyecto dará a los jóvenes la oportunidad de aprender que las plantas juegan un papel vital para los animales y los seres humanos.	
Tecnología e Ingeniería	Aeroespacial y Cohetería	Obtén información sobre una de las categorías más. Puede incluir el diseño, la construcción o la demostración de planeadores, aviones o cohetes voladores o no voladores.	
	Aeroespacial y Cohetería: Aviación	Este proyecto se centrará en la aviación. Los miembros aprenderán sobre el vuelo y la operación de aeronaves.	
	Aeroespacial y Cohetería: Drones	Este proyecto se centrará en los drones. Puede incluir el diseño, la construcción o la demostración del vuelo de drones.	
	Aeroespacial y Cohetería: Modelos de Aviones	Este proyecto se centrará en Model Airplanes. Puede incluir el diseño, la construcción o la demostración del vuelo de los aviones modelo.	
	ATV y ciclismo de tierra	Aprenda el cuidado y mantenimiento de atvámenes y motos de cross, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación e implementación de una excursión. 4-H Clover Safe Note on All Terrain Vehicle Safety y california ATV age and safety laws se puede encontrar en: https://ucanr.edu/sites/safety/files/1567.pdf	Prohibido inscribirse.
	Automotor	Aprender seguridad en el cuidado y uso del automóvil. Puede incluir mantenimiento y reparaciones, costo y responsabilidades de la propiedad del automóvil y habilidades de conducción.	
	Bicicletas	Aprender el cuidado y mantenimiento de las bicicletas, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación e implementación de una excursión en bicicleta.	
	Codificación	Aprenda los conceptos básicos de codificación y desarrolle habilidades de codificación. Puede incluir Scratch, Java, Python.	
	Codificación: Inicio	Ideal para programadores principiantes, este proyecto está diseñado para aquellos que son nuevos en la codificación informática y el uso de la tecnología.	

	Codificación: Python	Aprende los conceptos básicos de Python y mejora las habilidades de codificación. Python es gratuito, fácil de descargar y un lenguaje de programación relativamente sencillo para trabajar.	
	Codificación: Scratch- Diseño del juego	Obtén información sobre cómo crear juegos en Scratch. Para aquellos familiarizados con scratch introductorio o simplemente aprendiendo a programar. Scratch es un lenguaje de programación visual diseñado para jóvenes que se embarcan en una búsqueda para dominar la informática.	
	Informática: Unplugged	Aprenda ciencias de la computación y los fundamentos de la programación de computadoras sin requerir dispositivos, electricidad o acceso a Internet, utilizando recursos como https://csunplugged.org .	
	Diseño de Sitios Web	Los miembros aprenden a diseñar un sitio web utilizando código o un programa específico. Puede incluir una breve sección sobre diseño gráfico y gestión de sitios web.	
	Computadoras e Internet	Obtén información sobre el hardware y el software de la computadora. Los proyectos pueden centrarse en paquetes de software específicos, mantenimiento general de la computadora o identificación y actualización del hardware de la computadora.	
	Construcción y Edificación	Aprenda sobre los principios generales de construcción e ingeniería. Los proyectos pueden centrarse en actividades de construcción pequeñas o grandes y los miembros aprenderán sobre cómo diseñar y construir.	
	Electricidad y Electrónica	Aprende los fundamentos de la electricidad y su aplicación como fuente de energía y potencia. Aprenda a construir y mantener electrónica de complejidad variable.	
	Maquinaria Agrícola	Aprenda a mantener y operar de manera segura tractores y maquinaria o equipo agrícola.	Prohibido inscribirse.
	Ingeniería General	Este proyecto se puede utilizar como un cajón de sastre para incluir cosas tales como dibujo, reparaciones en el hogar, trabajo de concreto, ingeniería general, dibujo mecánico y otra educación industrial, y actividades de ciencias mecánicas.	
	SIG/GPS	Gps es un sistema de navegación que puede localizar con precisión su posición. GIS es un programa informático para almacenar, recuperar, analizar y mostrar datos espaciales. Los proyectos pueden centrarse en uno o ambos o introducir a los miembros al almacenamiento en caché geográfico.	
	SIG/GPS: Geocaching	Geoespacial se refiere a la posición de las cosas en la superficie de la tierra. Los jóvenes aprenderán sobre la aventura y la habilidad del Geocaching como una experiencia de búsqueda de tesoros al aire libre en el mundo real utilizando dispositivos habilitados para GPS para navegar a un conjunto específico de coordenadas GPS para encontrar el caché. El proyecto de geocaching 4-H puede incluir inclinarse para navegar con coordenadas GPS; excursiones a sitios de caché; aprender a hacer tu propio caché y más.	
	SIG/GPS: Geoespacial	Geoespacial se refiere a la posición de las cosas en la superficie de la tierra. Los jóvenes aprenderán sobre la historia de la cartografía, usarán un sistema GPS para registrar y encontrar coordenadas geoespaciales, aprenderán sobre múltiples sistemas GPS, incluidos latitud y longitud, UTM o UPS, y aprenderán a leer, comprender y diseñar mapas tanto en papel como utilizando software SIG.	

	Robótica LEGO®	Aprende sobre programación robótica con la tecnología LEGO® Mindstorms® EV3.	
	Legos	Aprenda a usar LEGO de manera creativa para construir varias construcciones, lo que ayudará a desarrollar habilidades en el pensamiento matemático lógico, el razonamiento científico, el pensamiento computacional y la resolución de problemas.	
	Metalurgia	Aprenda a operar de manera segura una soldadora de gas o eléctrica en el transcurso de varios proyectos.	
	Metalurgia: Herrería	Aprenda una variedad de habilidades de herrero, incluidas las artes creativas, así como las matemáticas, el diseño, la coordinación ojo-mano y la resolución de problemas. Cree artículos de hierro forjado o acero usando una forja para martillar, doblar o cortar objetos en el diseño deseado.	Prohibido inscribirse.
	Metalurgia: Soldadura	La utilidad de la soldadura se puede aplicar a muchas áreas de la vida a través del aprendizaje de cómo usar herramientas de manera segura para soldar y completar proyectos de trabajo del metal. El proyecto de soldadura enseña el alcance completo de las prácticas de soldadura y la seguridad para diseñar y crear proyectos de trabajo en metal.	
	Robótica	Aprende sobre la ciencia y la tecnología de los robots y su diseño, fabricación y aplicación.	
	Robótica: Making & Tinkering	Planifique, diseñe y realice proyectos basados en la tecnología, haciendo hincapié en los retoques lúdicos, la resolución de problemas y el diseño de ingeniería.	
	Tiro deportivo: Tiro con arco	Los miembros aprenderán cómo operar y mantener de manera segura el equipo de tiro con arco, así como aprender a disparar. Este proyecto puede incluir la caza con arco o la práctica de tiro, y a menudo incluye competiciones. Los proyectos de tiro con arco de 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Tiro Deportivo: Caza	Aprenda a operar y mantener armas y equipos de manera segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Los participantes pueden participar en múltiples disciplinas mientras aprenden sobre la caza, incluyendo tiro con arco, carga de bozal, pistola, rifle y escopeta. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite: http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Deportes de tiro: carga de bozal	Aprenda a operar y mantener armas y equipos de manera segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Deportes de tiro: Pistola	Aprenda a operar y mantener armas y equipos de manera segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite: http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.

	Tiro Deportivo: Rifle	Aprenda a operar y mantener armas y equipos de manera segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Las subcategorías incluyen Caza, Carga de bozal, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite: http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Deportes de tiro: Escopeta	Aprenda a operar y mantener armas y equipos de manera segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite: http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Deportes de tiro: Herencia occidental	Aprenda a operar y mantener de manera segura réplicas de armas de fuego y equipos de tiro con arco del período fronterizo (1860-1900), mientras amplía el conocimiento de la historia de los Estados Unidos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, habilidades de caza, eventos competitivos o historia viva. Los proyectos de 4-H Shooting Sports solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para obtener más información, visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido inscribirse.
	Motores pequeños	Aprenda sobre el cuidado y el uso de motores de gasolina y diesel de 2 y 4 ciclos en todas las situaciones domésticas, agrícolas o recreativas, desde equipos de césped y jardín, hasta botes y motocicletas.	
	S.T.E.M.	Aprenda conceptos importantes a través de la participación en habilidades de razonamiento para ayudar a mejorar las actitudes de interés en STEM.	
	Producción de video	Aprenda sobre la ciencia de la grabación de video, la edición y la distribución de un producto terminado.	
	Carpintería	Aprende a diseñar, construir y terminar un artículo de madera. Aprenda el uso seguro y el cuidado de las herramientas y equipos de carpintería.	