Programa de Desarrollo Juvenil 4-H de la Universidad de California - Proyectos

Revisado:11/21/2023

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

Un proyecto 4-H es:

- Trabajo planificado en un área de interés para el miembro 4-H.
- Guiados por voluntarios adultos del programa 4-H que son jefes de proyecto.
- Dirigido a objetivos planificados que pueden alcanzarse y medirse.
- Resumido mediante algún tipo de registro.
- Un mínimo de seis horas de instrucción en proyectos.

Cada año, un miembro del programa 4-H se inscribe en al menos un proyecto. Los miembros que se inscriben por primera vez deben ser alentados a participar en un solo proyecto. A medida que los miembros adquieren experiencia, se puede aumentar el tamaño del proyecto o seleccionar proyectos adicionales. Algunos grupos de proyecto 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 adquisición de conocimientos, actitudes, habilidades y hábitos necesarios para completar su trabajo con éxito. Consulte en la oficina de su condado qué proyectos se ofrecen actualmente en su condado. La disponibilidad de un proyecto depende de si hay un voluntario adulto 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 Oficios" que se enfoque en grabado en vidrio, muñecas de porcelana u otro tema. Consulte con el líder de su 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 en la creación de un ambiente positivo al enfocarse 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
Las asociaciones entre jóvenes y adultos han demostrado ser una de las formas más eficaces de implicar a jóvenes y adultos en actividades significativas que contribuyen al desarrollo positivo de los jóvenes. http://4h.ucanr.edu/About/Framework/YAP/

Libro de registro 4-H
La mayoría de los proyectos animan 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 de 4-H
Recurso para líderes de proyectos: https://4h.ucanr.edu/Resources/Volunteers/Project_Leader_Resources/

Seguridad
La seguridad es una consideración importante en todos los proyectos 4-H. Por favor revise las Hojas de Seguridad de Clover. https://safety.ucanr.edu/4-H_Resources/

Plan de estudios 4-H
El plan de estudios está disponible en: ANR Publications (https://4h.ucanr.edu/Resources/Curriculum/) y National 4-H Mall (https://shop4-h.org/pages/curriculum).

Edad 4-H
Es la edad al 31 de diciembre del año del programa.

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Compromiso cívico				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Liderazgo y desarrollo personal	Liderazgo de Embajadores (4-H edad: 14 y mayores)	Un proyecto en el que se selecciona a un afiliado como embajador. Aprenda cómo un embajador ayuda a su condado y a sus afiliados. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Leadership/County_Ambassadors/	Primaria	
	Principiantes 4-H	Un proyecto para los nuevos miembros de 4-H que ofrece la oportunidad de "probar" diferentes proyectos.		
	Principiantes 4-H (Edad 4-H: de 5 a 8 años)	Para miembros menores de nueve años; el proyecto puede incluir una muestra básica de otros proyectos.		
	Exploración de carreras	Infórmese sobre las oportunidades profesionales mediante el estudio individual o en grupo bajo la dirección de un animador.		Agronegocios, Juntos, espíritu empresarial, Caminos hacia tu futuro (9º a 12º curso)
	Preparación de la feria	Aprenda qué esperar y cómo prepararse para participar en la feria. Puede incluir cómo rellenar las entradas de la feria y preparar una exposición fija, qué suministros llevar a la feria, cómo prepararse para acampar en la feria, su cultura ferial local o cualquier otro tema que ayude a que la experiencia ferial de un miembro sea un éxito.		
	Determinado por el grupo	Cualquier proyecto que un grupo haya decidido realizar.		
	Desarrollo del liderazgo	Aprenda sobre el liderazgo individual, de grupo y de organización. Desarrolle sus propias habilidades de liderazgo a través de la oratoria, la gestión de proyectos, la comunicación, la organización y la negociación.		Oficial del club, iGrow, iThrive, Cloverbud
	Mantenimiento de registros	Aprenda sobre la gestión de registros y la práctica de identificar, clasificar, archivar, preservar y destruir registros. Muchos proyectos pueden centrarse en los libros de registro 4-H. https://4h.ucanr.edu/Resources/Member_Resources/RecordBook/		Libros de registro
	Autodeterminación	Cualquier proyecto que un miembro desee emprender para el que no exista ya una categoría de proyecto.		
	Adolescentes como profesores (TAT)	Utilizando un modelo de enseñanza intergeneracional, este proyecto utiliza a jóvenes mayores del programa 4-H como profesores adolescentes para impartir lecciones de educación nutricional a jóvenes más jóvenes, enseñándoles conocimientos básicos de nutrición y cocina a través de clases prácticas de cocina. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Resources/Teens-as-Teachers/		Academia de Cocina, Youth Experiencing Science (YES!), Mindful Me

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Compromiso cívico (continuación)				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Compromiso cívico	Compromiso cívico	Aprender a marcar una diferencia positiva en la propia comunidad y desarrollar la combinación de conocimientos, habilidades, valores y motivación. Los jóvenes aprenderán a comprometerse dentro de las comunidades en muchas escalas--desde la local hasta la global--haciendo contribuciones que refuercen su sentido de propósito y fortaleciendo su sentido de pertenencia con sus compañeros y adultos de la comunidad. Para más información sobre los proyectos de compromiso cívico 4-H de California, visite https://4h.ucanr.edu/Projects/CivicEngagement/.		
	Economía de consumo/ Educación	Para socios interesados en realizar compras inteligentes para sí mismos y para los demás. Los socios aprenderán a equilibrar necesidades, deseos y recursos estableciendo prioridades y sopesando alternativas. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Intercambios nacionales	Los miembros de 4-H y los líderes voluntarios establecen un intercambio bidireccional con 4-Hers de otro estado o de otro condado dentro de California. Los grupos se turnan para acogerse mutuamente en veranos consecutivos.		
	Economía y empresa	Este proyecto ayuda a preparar a los jóvenes para tener éxito a medida que se introducen en el 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 de EE.UU. y sus repercusiones en la economía estadounidense. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Educación mundial	Fomentar la conciencia intercultural, la cooperación y la comprensión de otros países. Aprender a vivir y trabajar eficazmente en una sociedad global. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Hi 4-H (9º a 12º curso)	Un proyecto de compromiso cívico y orgullo comunitario para miembros de 4-H de secundaria.	Primaria	
	Marketing	Un estudio avanzado en cualquier campo del proyecto. Un estudio especial (incluyendo visitas) de diferentes tipos de negocios, un puesto de carretera, o el programa de comercialización de productos básicos.		
Comunidad / Voluntariado	Servicio comunitario	En este proyecto, los jóvenes aprenden el valor de ayudar a los demás, desarrollan el liderazgo, la comunicación, la capacidad de organización y el sentido de la autonomía, y refuerzan su autoestima gracias a los resultados positivos de su servicio.		4-H Un millón de árboles
	Investigación Acción Participativa Dirigida por Jóvenes (IAPJ)	La Investigación Acción Participativa Dirigida por Jóvenes (YPAR, por sus siglas en inglés) está diseñada para empoderar a los jóvenes y centrar sus voces en las intervenciones de cambio de políticas, sistemas y medio ambiente y en el liderazgo comunitario. El enfoque flexible y adaptable 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. Recurso: https://uccalfresh.ucdavis.edu/initiatives/ye/ypar		
	Aprendizaje Servicio	Aprenda a convertir un proyecto de servicio a la comunidad en un proyecto de aprendizaje-servicio y consiga un mayor impacto en su comunidad a la vez que aprende nuevas habilidades. https://4h.ucanr.edu/Projects/CivicEngagement/service_learning/		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Compromiso cívico (continuación)				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Comunicación y artes expresivas	Lenguaje de signos americano	Los jóvenes aprenden a "hablar" con las manos y a "escuchar" con los ojos utilizando el lenguaje de signos americano (ASL). Explorar la lengua, la cultura y la historia de la comunidad sorda. Interactuar con la comunidad sorda utilizando las nociones básicas del ASL. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Arte y artesanía	Aprende habilidades para la vida y crece en el conocimiento de proyectos mientras realizas objetos o proyectos creativos a mano. El proyecto enseñará habilidades, técnicas y herramientas de dibujo, pintura, artes de la fibra, artesanía en papel y mucho más. Esto incluye, pero no se limita a, cualquiera de los siguientes: fabricación de joyas, atado de moscas, macramé, decoupage, vidrieras, fabricación, alfarería, cerámica, y aficiones como la moneda o la colección de sellos.		Principiante, Intermedio, Avanzado, Encuadernación, Fabricación de pulseras, Caligrafía, Fabricación de velas, Fabricación de tarjetas, Decoupage, Dibujo, Atar moscas, Fabricación de joyas, Macramé, Pintura, Papercraft, Scrapbooking, Vidrieras, Tie-dye, Alfarería, Cerámica y aficiones como coleccionar monedas o sellos.
	Cerámica y artes del barro	Aprende a hacer objetos o proyectos de arcilla. Dependiendo de su nivel de habilidad, usted puede aprender cómo hacer artículos de arcilla utilizando una variedad de métodos de construcción a mano y / o rueda de lanzamiento y puede haber un requisito de edad. Este proyecto podría incluir la aplicación de esmalte, técnicas de decoración, procesos de cocción, crítica del diseño y estética, e historia de la cerámica.		Principiante, Intermedio, Avanzado (a partir de 9 años)
	Comunicaciones	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita. Conocer los distintos métodos utilizados para comunicarse, incluidos el habla y la escritura. El proyecto puede centrarse en diversas tecnologías históricas o modernas utilizadas para la comunicación. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Escritura creativa, redes sociales
	Artes culturales	Aprender y/o participar en actividades de tiempo libre que mejoren la calidad de vida. Estas actividades incluyen, entre otras, la danza, el teatro, las artes escénicas, la música, el canto y el trabajo en museos.		Danza, teatro, artes escénicas, música, canto, museología
	Danza	Aprender la historia y los diversos estilos de danza. El líder puede especificar el tipo de danza que se enseñará en el proyecto.		
	Arte dramático y teatral	Aprende todo lo relacionado con el teatro. Los miembros trabajan juntos para desarrollar una actuación que incluye música, danza, actuación, creación escénica y guiones.		Marionetas
	Artes gráficas	Los miembros aprenderán el arte del grabado y el dibujo, utilizando técnicas históricas o modernas.		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Compromiso cívico (continuación)				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Comunicación y artes expresivas	Aficiones	Los pasatiempos se practican por interés y diversión. Diversos proyectos de pasatiempos 4-H pueden centrarse en el coleccionismo, el arte, la fabricación o el cacharreo.		
	Idioma	Aprender a hablar una lengua. Este proyecto puede centrarse en cómo hablar, escuchar, leer o escribir, o en la cultura y la historia de las comunidades lingüísticas.		Español, francés, etc.
	Marroquinería	Aprenda a diseñar, fabricar y decorar muebles y artículos de vestuario de cuero.		
	Música e instrumentos	Aprender a tocar uno o varios instrumentos. Puede incluir información sobre escritura y lectura musical.		Guitarra
	Canto/Vocal	Aprender y explorar 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 el equipo fotográfico y a tomar y/o revelar fotografías.		
	Hablar en público	Los miembros aprenderán a preparar y dar adecuadamente una demostración o charla. Esto puede incluir cualquier tipo de formación de apoyo en áreas como pósters y PowerPoint. Puede incluir la participación de los miembros en eventos como el Día de la Presentación. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Presentación
	Radiodifusión	Aprender aspectos de la radiodifusión que podrían incluir la escritura de guiones, la realización de entrevistas, habilidades de grabación, edición técnica de audio, y la historia de la radio, mientras que la adquisición de habilidades de liderazgo, la lectura, y la confianza de hablar, y la conexión con la comunidad local. Puede incluir la colaboración con emisoras de radio locales.		
	Álbum de recortes	Aprende a hacer un álbum de recortes para conmemorar acontecimientos o personas utilizando fotos, recuerdos y herramientas básicas de scrapbooking.		
	Juegos de mesa	Este proyecto introduce a los jóvenes en los fundamentos de la teoría y la mecánica de los juegos a través de la experiencia de jugar y reflexionar sobre ellos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Producción de vídeo	Conozca la ciencia de la grabación, edición y distribución de un producto acabado. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Realización de películas, producción de TV, animación stop motion

Vida sana				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Salud	Decoración de tartas	Los socios aprenden a decorar una tarta según sus gustos. Las tartas pueden variar de avanzadas a muy básicas. El proyecto puede estar destinado a principiantes o avanzados. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Decoración de Tartas: Principiante, Avanzado

Vida sana (continuación)				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Salud	Horneado	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos colaborando en la cocina para planificar y crear productos horneados. Exploran la ciencia, la nutrición y la historia de la panadería al tiempo que promueven una alimentación sana y la gestión de los recursos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Panadería	Aprenda los numerosos métodos y la historia de la elaboración del pan. Puede incluir prácticas tradicionales o prácticas a máquina. Puede incluir introducción comercial. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Cocinar	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre los alimentos asociándose con adultos en la cocina para planificar y cocinar alimentos, explorar la ciencia, la nutrición y la historia de la cocina, al tiempo que promueven una alimentación sana y la gestión de los recursos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Cocina avanzada, Cocina internacional, Cocina al aire libre
	Conservación de alimentos	En este proyecto, los jóvenes aprenderán diversos métodos de conservación de alimentos mientras preparan deliciosas comidas, exploran datos curiosos sobre nutrición, productos agrícolas e historia de la conservación de alimentos y participan en aplicaciones de la vida real de la ciencia y las matemáticas, como la transferencia de calor, la química y la medición. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Principiante, Intermedio, Avanzado
	Alimentos	Aprende a comprar, preparar y servir alimentos nutritivos de forma segura, y a mantener una buena salud a través de una buena dieta. Los alimentos pueden ser los que elija el líder, con subcategorías que incluyen pero no se limitan a: Iniciación, Lácteos, Internacional, Nutrición y Conservación.		Principiante, Intermedio, Avanzado, Elaboración de dulces, Lácteos, Internacional, Nutrición, Conservación
	Salud	Este proyecto se centra en la salud y el bienestar personales. Aprende a mantenerte sano comprendiendo los conceptos básicos de la salud. Participa en la educación sanitaria de la comunidad y aprende sobre los distintos servicios sanitarios y las ideas erróneas de la población al respecto. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Maestro conservador de alimentos junior	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 Iniciación a la Conservación de Alimentos. Los jóvenes ampliarán sus conocimientos sobre la ciencia y el arte de la conservación segura de alimentos en el hogar y extenderán estos conocimientos a otras personas de sus comunidades. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/HealthyLiving/Jr_Master_Food_Preserver_4-H_Project_/		Principiante
	Mindfulness	La atención plena es la práctica de prestar atención al momento presente y aceptarlo sin juzgarlo. Estar atento es experimentar los momentos con apertura y ser consciente del presente. Fuente: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		

Vida sana (continuación)				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Salud	Condición física	Aprende a aumentar la actividad física en un ambiente seguro y divertido. Los jóvenes pueden participar en una variedad de proyectos de acondicionamiento físico que incluyen yoga, surf, senderismo, correr, caminar, entrenamiento de fuerza y mucho más. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Kayak, surf, senderismo, correr
	Bienestar escolar	Los jóvenes se asocian con líderes adultos para promover la salud y el bienestar en su campus escolar. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Deportes	Participar y/o arbitrar cualquier deporte de grupo o individual, incluidos, entre otros, el voleibol, el softball, el fútbol, el baloncesto, el fútbol americano, el esquí, la vela, el patinaje sobre ruedas y los relevos. El proyecto puede ofrecer a los jóvenes la oportunidad de desarrollar habilidades atléticas y de comunicación en grupo. Participar en el fomento de la concienciación pública. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Bolos, fútbol, golf, fútbol americano, voleibol
	Gestión del estrés	En este proyecto, los jóvenes se asocian con adultos afectuosos para explorar formas de reducir y controlar su estrés. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Yoga	El yoga es un tipo de actividad física que combina el movimiento físico con la respiración y la concentración. Los jóvenes del proyecto Yoga 4-H aprenden ejercicios de respiración, posturas físicas y prácticas de atención plena que ayudan a fortalecer la mente y el cuerpo. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
Seguridad personal	Primeros auxilios	Aprende métodos para salvar vidas, como la reanimación cardiopulmonar y los primeros auxilios. Puede incluir certificación. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		CPR
	Preparación y gestión de emergencias	Aprende a preparar a individuos, familias y comunidades para casos de emergencia. Los proyectos pueden elaborar mapas de evacuación, kits de emergencia y certificar a los jóvenes en el proceso del Equipo Comunitario de Respuesta a Emergencias (CERT). Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Seguridad	Aprender a comprender y practicar los conceptos generales de seguridad personal, seguridad medioambiental y seguridad pública. Puede incluir defensa personal y formación en primeros auxilios. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Primeros auxilios, seguridad contra incendios, defensa personal

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM)				
La agricultura en las aulas	La agricultura en las aulas	Aprenda sobre prácticas agrícolas comerciales y no comerciales en un entorno de aula. Más información sobre California Ag in the Classroom en https://learnaboutag.org.		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Ciencia animal	Alpacas (4-H edad: 9 y mayores)	Información sobre las alpacas, su cuidado y manejo. También puede incluir información sobre su uso como animal de lana o de carga. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Anfibios	Conozca los cuidados, la alimentación, el manejo y las características de diversos reptiles y anfibios. Si lo desean, los miembros pueden cuidar de uno de ellos como mascota. Estas especies pueden incluir serpientes, tortugas y lagartos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Sapos, ranas
	Ganadería	La cría de animales consiste en cuidar de ellos. La mayoría de las definiciones se refieren a animales de granja o de producción, pero el término puede aplicarse a los animales de compañía. Se trata de un tema polifacético que incluye consideraciones éticas, seguridad alimentaria, sostenibilidad y mucho más. Fuente: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Cuenco aviar	Aprenda, estudie y memorice hechos aviares y adquiera destreza en el manejo de aves de corral y temas relacionados. Ponga a prueba sus conocimientos participando en los Avian Bowls a nivel local, estatal y nacional. Recursos: https://national4hpoultry.ca.uky.edu/content/avian-bowl		
	Abejas	Aprenda sobre las abejas, su cuidado y el equipo necesario. Los miembros pueden cuidar una o varias colmenas mientras aprenden sobre la manipulación y venta de miel y la industria apícola. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Pájaros	Explora diferentes tipos de aves de todo el mundo. Este proyecto también puede ayudar a los jóvenes a conocer los tipos de aves que encajan en el estilo de vida de su familia y cómo ser un excelente cuidador de su mascota. El proyecto puede incluir temas como la identificación de diferentes especies de aves y sus características, y mucho más. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Exóticos, palomas, emúes y avestruces (4-H edad: 9 años o más)
	Gatos	Aprenda sobre el cuidado y la alimentación de los gatos domésticos. Puede incluir manejo y acicalamiento. Los gatos pueden criarse como mascotas, para exposiciones o para reproducción. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Vacuno de carne (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a criar, cuidar, gestionar, juzgar y exhibir ganado. Los animales pueden criarse para carne, exposición, venta o reproducción. Los socios pueden criar animales para carne o para reproducción. Existen oportunidades para los no propietarios, pero se prefiere la propiedad. Las subcategorías incluyen Procesamiento de Terneros, Novilla de Reemplazo y Ternero de Ternera. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	Ternera de reposición, Procesamiento de terneros, Ternera para ternera, Vacuno de mercado/carne
	Ganado lechero (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda sobre el ganado lechero, su cuidado y manejo. Los socios pueden criar animales para leche, reproducción o venta como novillas de cría. Se prefiere la propiedad. Existen oportunidades para los no propietarios. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Novilla de reposición (lechera)
	Cavies	Conozca los cuidados, la alimentación y el manejo de los conejillos de Indias. Los miembros pueden criar animales para mascotas, mercado, exhibición o cría. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Ciencia animal	Perro	Aprender sobre los perros, sus cuidados y su alimentación. Puede incluir adiestramiento de obediencia del animal. Las subcategorías incluyen Agility, Cuidado y adiestramiento, y Stock. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Agility, Cuidados y adiestramiento, Stock
	Perros guía y animales de servicio (se requiere autorización)	Criar un cachorro para Guide Dogs for the Blind, Inc. o una asociación similar. Se requieren solicitudes que pueden obtenerse en la oficina de 4-H. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Hipología/juzgamiento equino (4-H edad: 9 y mayores)	La Hipología se centra en torno a cuatro fases: juzgamiento 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. Recurso: https://ucanr.edu/sites/4H_Equine/	Primaria	
	Caballos y/o ponis (4-H edad: 9 y mayores)	Aprende a cuidar, alimentar y montar un caballo o un poni. El animal puede ser propio o alquilado. En algunos condados se ofrece equitación para discapacitados y el "proyecto sin caballos" (aprendizaje sobre equinos sin acceso a uno). Las subcategorías de este proyecto incluyen Cría, Estiramiento, Adiestramiento, Juzgamiento, Manejo, Inglés, Gymkhana y Doma, Miniatura, Equitación de Rastro y Occidental. Para más información sobre los proyectos de caballos 4-H de California, visite https://ucanr.edu/sites/4H_Equine/ y https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/.	Primaria	Gymkahana, Inglés, Doma, Equitación, Miniatura, Rastro, Western, Sin caballo
	Cabras (4-H edad: 9 y mayores)	Aprender sobre el ganado caprino y sus cuidados generales, manejo y diversos usos. Los miembros pueden criar animales de compañía, carne, cría, venta o exposición. Se pueden ofrecer proyectos "sin cabra". Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	Angora, Pack, Caprino, Cría, Leche, Mercado/carne
	Cabras: Lecheras (4-H edad: 9 y mayores)	Infórmese sobre las cabras lecheras, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para el mercado, la leche o la reproducción. Hay oportunidades para propietarios y no propietarios. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Caprino: Mercado/Carne (4-H edad: 9 y mayores)	Infórmese sobre las cabras de carne y su cuidado y manejo. Los animales pueden criarse para carne, exposición, venta o reproducción. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Cabras: Nigeriana	Proyecto caprino centrado en la cabra enana nigeriana.		Paquete
	Cabras: Pigmeo	Proyecto caprino centrado en las cabras pigmeas.		Paquete
	Aves de corral	Conozca desde las aves domésticas utilizadas para la producción de carne y huevos hasta las razas de fantasía que se exhiben en competición, como patos, pollos y pavos. Aprenda a cuidar y criar pollos de forma responsable y humanitaria, las mejores prácticas de gestión utilizadas en las granjas y en la industria, el valor de la carne de ave y los huevos en la nutrición humana y cómo clasificar los huevos, y técnicas de exhibición y showmanship; razas y anatomía de varios tipos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Pollos, pavos, patos, codornices, jueyes, emúes y avestruces (sin miembros primarios)

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Ciencia animal	Aves de corral: Mercado/Carne	Aprenda a cuidar adecuadamente la cría de aves de corral de mercado (pollos, pavos y patos) de forma responsable y humanitaria. Enfóquese en la producción de carne y comprenda de dónde parten nuestras fuentes de alimentos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Pavo, Pollo, Pato, Codorniz
	Llamas (4-H edad: 9 y mayores)	Infórmese sobre las llamas y su cuidado y manejo. Puede incluir información sobre su uso como animales de carga o de lana. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Juzgamiento de ganado (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a juzgar varias especies de ganado de acuerdo con las especificaciones de la raza o del mercado. Puede incluir, entre otras, especies como vaca, caballo, oveja, cabra, cerdo, pavo, pollo, conejo, conejos, perros y especies lecheras como vacas, ovejas y cabras. Puede incluir instrucción para juzgar canales y huevos. Recursos: http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Animal/SLJC/ y https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Conejos	Aprenda el cuidado, la alimentación y el manejo de los conejos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, peletería, exhibición, carne o reproducción. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Conejos: Mercado/Carne	Aprenda el cuidado, alimentación, manejo y cría de conejos criados para la producción de carne.	-	
	Reptiles	Aprenda sobre el cuidado, la alimentación y la gestión de varias especies de reptiles. Estas especies pueden incluir serpientes, tortugas y lagartos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Ovejas (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda sobre el cuidado y la gestión de las ovejas. Los socios pueden criar animales de compañía, de exposición, para lana, para reproducción o para la venta. Se prefiere la propiedad. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Porcino (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda sobre el cuidado y la gestión del ganado porcino. Los socios pueden criar animales de compañía, exposición, venta, carne o reproducción. Se prefiere la propiedad. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Animales grandes terapéuticos (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda sobre el cuidado y adiestramiento de grandes animales terapéuticos. Los miembros pueden entrenar o ayudar con un animal terapéutico durante las horas de trabajo del animal. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	Primaria	
	Pequeños animales terapéuticos	Aprenda sobre el cuidado y adiestramiento de pequeños animales terapéuticos. Los miembros pueden entrenar o ayudar con un animal terapéutico durante las horas de trabajo del animal. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
Ciencias Biológicas	Embriología	Conozca las etapas del desarrollo del embrión de un huevo. Los miembros pueden incubar huevos y estudiar el desarrollo a intervalos regulares, conservar embriones y elaborar informes.		
	Entomología	Aprender a recolectar, identificar y, posiblemente, montar insectos. Aprender sobre los rasgos individuales y los hábitats de los insectos, y su relación con los humanos en sus usos y control.		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Ciencias Biológicas	Biología marina	Conozca la biología marina, incluida la vida vegetal y animal en el océano. Las ciencias marinas se centran en los aspectos biológicos del océano, mientras que la oceanografía se centra en los aspectos geológicos y meteorológicos.		
	Veterinaria	Conocer la gama de comportamientos y características de un animal normal. Conocer las enfermedades, sus causas y prevención, y las precauciones para controlar las que afectan al ser humano. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Veterinaria: Bioseguridad	El objetivo de este proyecto es enseñar a los participantes a mantenerse a salvo ellos mismos y a sus animales en diversas situaciones. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Zoología	Aprender sobre los animales, su clasificación y sus 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 crecen y responden los niños, y cómo cuidar de ellos y entablar relaciones con niños pequeños. Se incluyen actividades apropiadas para jóvenes de 10 y 11 años, así como actividades para la adolescencia temprana y media. Este proyecto puede centrarse en la seguridad, la formación y los cuidados necesarios para ser canguro. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Canguro
	Ganchillo	En este proyecto, los jóvenes aprenden a tejer a ganchillo explorando 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 mucho más.		
	Revista de moda	Introduce a los miembros en la idea y los fundamentos de modelar una prenda de vestir o un accesorio ante el público. En algunos casos, no es necesario que los miembros confeccionen los artículos. Puede incluir la asistencia a un desfile de moda. Recursos: https://ucanr.edu/sites/sfd/Competitions/State_Fashion_Revue/ y https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Artes de la fibra	Puede incluir cualquier artesanía que utilice la fibra como punto principal. Puede incluir proyectos como el fieltro, el tejido, el bordado, el punto de aguja, el tapiz, el encaje y el apliqué.		Bordado, punto de aguja, bordado, tapicería, encaje y aplicaciones.
	Arreglos florales	Aprende a arreglar con gusto flores y otros objetos para utilizarlos como decoración. Fuente: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Hogar y gestión personal	La gestión doméstica utiliza los mismos principios que se aplican en los negocios o en nuestra vida personal. Todos tomamos decisiones, establecemos prioridades, fijamos objetivos y registramos nuestros progresos. Los miembros aprenderán a utilizar eficazmente unos recursos limitados para alcanzar sus objetivos.		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Ciencias del Consumidor y de la Familia	Inicio Artes	Home Arts abarca una amplia gama de proyectos en los que los jóvenes pueden aprender manualidades, costura, artes de la fibra, cocina, decoración de pasteles, conservación de alimentos, fotografía, arreglos de mesa y mucho más en un solo proyecto.		
	Punto	En este proyecto, los jóvenes aprenden a tejer explorando 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 mucho más.		
	Acolchado	En este proyecto, los jóvenes aprenden a acolchar. Se asocian con adultos para diseñar y crear artículos acolchados. El proyecto de acolchado 4-H puede incluir el diseño del acolchado, el aprendizaje de los patrones de acolchado, el empalme, el acolchado, el acolchado a mano, el acolchado a máquina, la coordinación de colores y mucho más. Fuente: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Costura	En este proyecto, los jóvenes aprenden sobre tejidos, 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 mucho más.		Principiante, intermedio, avanzado, desfile de moda
	Montaje de la mesa	Los miembros aprenden a poner y presentar correctamente una mesa en situaciones formales y no formales. Puede incluir una sección sobre etiqueta.		
Educación medioambiental y Ciencias de la Tierra	4-H Camping (pernoctación)	Los miembros aprenden a acampar con seguridad durante la noche en terrenos variados. Puede incluir una excursión nocturna. Más información sobre los campamentos 4-H de California en https://4h.ucanr.edu/Programs/Camps/.		
	Astronomía	Conozca los cuerpos celestes y las migraciones. Los socios descubrirán las constelaciones y los cambios estacionales. Puede incluir un breve curso sobre telescopios.		
	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, recoger y comunicar datos, interpretar los resultados, hacer más preguntas y comunicar los resultados a la comunidad. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Climatología/Climatología	En este proyecto, los jóvenes estudiarán la climatología y cómo las condiciones meteorológicas imperantes en regiones geográficas concretas cambian a lo largo de los años, décadas, siglos y eras, afectando a las plantas, animales y demás vida de la región. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Gestión medioambiental	La custodia es una ética que encarna la planificación y la gestión cooperativas de los recursos medioambientales con organizaciones, comunidades y otros para participar activamente en la prevención de la pérdida de hábitats y facilitar su recuperación en aras de la sostenibilidad a largo plazo. Recursos: https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/EE/ y https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Educación medioambiental y Ciencias de la Tierra	Pesca	Los socios aprenden el delicado arte de atar moscas para pescar. Los métodos de pesca que se enseñan pueden variar desde la pesca con mosca hasta la pesca en alta mar o en lagos.		Deportes, Montaje de moscas
	Silvicultura	La silvicultura es la ciencia de la gestión de los bosques. Aprenda sobre la plantación y el cultivo de árboles, el uso de la madera, el hábitat de la fauna salvaje, el ocio, los paisajes, la gestión de las cuencas hidrográficas, el control de la erosión y muchos otros conceptos sobre los ecosistemas forestales. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Senderismo	El senderismo ofrece oportunidades para mantenerse activo mientras se pasa tiempo en paisajes interesantes, inspiradores y/o hermosos. Los jóvenes se asocian con líderes adultos para explorar los paisajes naturales, el impacto humano sobre el medio ambiente, la seguridad al aire libre, y comer sano al aire libre. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Fabricación y retoques	Los jóvenes planificarán, diseñarán y realizarán proyectos basados en la tecnología, haciendo hincapié en el jugueteo, la resolución de problemas y el diseño de ingeniería. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Oceanografía	Conozca las corrientes oceánicas, las olas, las placas tectónicas y la geología de los fondos marinos. Las ciencias marinas se centran en los aspectos biológicos del océano, mientras que la oceanografía se centra en los aspectos geológicos y meteorológicos.		
	Aventura al aire libre	Actividades recreativas que tienen lugar en la belleza del aire libre. Los jóvenes pueden participar en diversas actividades al aire libre, como senderismo, ciclismo, navegación y acampada. Los jóvenes aprenden a participar de forma segura en esas actividades. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Senderismo, ciclismo, navegación, acampada, cocina al aire libre, lectura de mapas topográficos y supervivencia al aire libre.
	Aventura al aire libre: Camping	Acampar ofrece la oportunidad de salir y disfrutar del aire libre mientras se pasa tiempo en paisajes interesantes, inspiradores y/o hermosos. Los jóvenes se asocian con líderes adultos para explorar los paisajes naturales, el impacto humano sobre el medio ambiente, la seguridad al aire libre, la creación de espacios de campamento y comer sano al aire libre. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Polinizadores	Conozca los numerosos tipos de polinizadores y su vínculo esencial en la naturaleza.		
	Proyecto Árbol del Aprendizaje	El Proyecto Árbol del Aprendizaje utiliza los árboles y los bosques como ventanas al mundo para que los alumnos comprendan mejor el medio ambiente y las medidas que pueden tomar para conservarlo. Ayuda a desarrollar la conciencia, el conocimiento y el aprecio de los estudiantes por el medio ambiente, desarrolla sus habilidades y su capacidad para tomar decisiones informadas, y les anima 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. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Educación medioambiental y Ciencias de la Tierra	Ciencias sociales	Las ciencias sociales son los estudios de la sociedad y los seres humanos, con campos en la antropología, la comunicación, la educación, la historia, la geografía, la lingüística, la ciencia política, la psicología, la salud y la sociología. Los jóvenes plantearán preguntas, recopilarán, analizarán, debatirán, expondrán y comunicarán datos. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	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 salvaje	Conozca la fauna local y exótica, su hábitat y su valor para el ecosistema y la economía. Incluye información sobre la conservación de la fauna salvaje. Puede incluir el trabajo con un programa de reubicación/rehabilitación.		
Ciencias Físicas	Gestión de la energía	Conocer las fuentes de energía limitadas y renovables. Aprender los usos, impactos, costes y gestión de las formas de energía tradicionales y alternativas. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Energía solar, energía alternativa
	Geología	Aprende sobre el estudio de la materia sólida y líquida que constituye la Tierra. Puede incluir el aprendizaje de minerales, joyas y excursiones a formaciones geológicas. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
Ciencia vegetal	Acuaponía	Aprenda 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 gestión	Aprenda a cultivar y comercializar cualquier tipo de cultivo comercial de campo o en hilera. Puede incluir información sobre métodos comerciales, agricultura sostenible y cuestiones medioambientales.		Agricultura sostenible, Viticultura
	Jardinería	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 desempeñan un papel vital para los animales y los seres humanos. Esto incluye el cultivo de hortalizas y/o cultivos de mercado y jardinería orgánica.		Hortalizas, cultivos de mercado, flores, frutas, frutos secos y bayas. Jardines de interior y minihuertos
	Maestro Jardinero Junior	El programa Junior Master Gardener cultiva el liderazgo y el voluntariado mediante proyectos hortícolas prácticos y divertidos. https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Gardening/		
	Ciencia vegetal	Conozca cómo crecen, se reproducen, evolucionan y se adaptan las plantas, y cómo se utilizan con fines alimentarios, fibrosos y ornamentales.		
	Ciencias de las plantas/Juicio de horticultura	Aumentar el conocimiento de plantas hortícolas y técnicas de horticultura/ciencia de plantas y expandir la habilidad personal para identificar varias plantas. Este proyecto prepara a los jóvenes para participar en el Día de Campo del Estado 4-H de California en la competencia de Ciencias de las Plantas https://ucanr.edu/sites/sfd/Competitions/Plant_Science/		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria (Edad 4-H: 5-8 años)**	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Tecnología e ingeniería	Aeroespacial y cohetería	Aprende sobre una o varias de las categorías. Puede incluir el diseño, la construcción o la demostración de planeadores voladores o no voladores, aviones, drones o cohetes.		Aviación, Drones, Aeromodelismo
	ATV (Vehículos Todo Terreno) (4-H edad: 9 y mayores)	Aprender el cuidado y mantenimiento de los vehículos todo terreno (ATV), así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación y realización de una excursión. La nota de seguridad de 4-H Clover sobre la seguridad de los ATV y las leyes de seguridad y edad de los ATV de 4-H de California se pueden encontrar en: https://ucanr.edu/sites/safety/files/1567.pdf.	Primaria	
	Dirt Biking (4-H edad: 12 y mayores)	Aprende el cuidado y mantenimiento de las motos de cross, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación y realización de una excursión. La nota de seguridad de 4-H Clover sobre seguridad en ATV y las leyes de edad y seguridad de ATV de 4-H de California se pueden encontrar en: https://ucanr.edu/sites/safety/files/1567.pdf.	Primaria	
	Automoción (4-H edad: 9 y mayores)	Aprender seguridad en el cuidado y uso del automóvil. Puede incluir el mantenimiento y las reparaciones, el coste y las responsabilidades de ser propietario de un automóvil y las habilidades de conducción.	Primaria	
	Bicicletas	Aprender el cuidado y mantenimiento de las bicicletas, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación y realización de una excursión en bicicleta. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Mantenimiento
	Herrería (4-H a partir de 9 años)	Aprenda una variedad de habilidades de herrería, incluyendo artes creativas, así como matemáticas, diseño, coordinación mano-ojo y resolución de problemas. Crear objetos de hierro forjado o acero utilizando una forja para martillar, doblar o cortar objetos en el diseño deseado.	Primaria	
	Codificación	Aprende los fundamentos de la codificación y desarrolla tus habilidades. Puede incluir Scratch, Java, Python.		Principiante, Avanzado, Scratch, Java, Python, Diseño de juegos, Programación
	Informática: Unplugged	Aprenda informática y los fundamentos de la programación informática sin necesidad de dispositivos, electricidad o acceso a Internet, utilizando recursos como https://csunplugged.org.		
	Informática e Internet	Aprenda sobre hardware y software informático. Los proyectos pueden centrarse en paquetes de software específicos, mantenimiento general de ordenadores o identificación y actualización de hardware informático. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Construcción	Conozca los principios generales de la construcción y la ingeniería. Los proyectos pueden centrarse en actividades de construcción pequeñas o grandes y los miembros aprenderán a diseñar y construir.		Carpintería
	Electricidad y electrónica	Aprender los fundamentos de la electricidad y su aplicación como fuente de energía y potencia. Aprender a construir y mantener componentes electrónicos de diversa complejidad. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Tecnología e ingeniería	Ingeniería general	Este proyecto puede utilizarse como cajón de sastre para incluir actividades tales como dibujo, reparaciones domésticas, trabajos en hormigón, ingeniería general, dibujo mecánico y otras enseñanzas industriales, y ciencias mecánicas.		Campamento Maker, impresión 3D
	Geocaching	Geospacial se refiere a la posición de las cosas en la superficie terrestre. 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 con GPS para navegar a un conjunto específico de coordenadas GPS para encontrar el caché. El proyecto 4-H de geocaching puede incluir aprender a navegar con coordenadas GPS; excursiones a lugares de cache; aprender a hacer tu propio cache y mucho más.		
	SIG/GPS	GPS es un sistema de navegación que puede localizar con precisión su posición. SIG es un programa informático para almacenar, recuperar, analizar y visualizar datos espaciales. Los proyectos pueden centrarse en uno o en ambos o introducir a los miembros en el geocaching. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	LEGO	Aprende a utilizar LEGOs de forma creativa para construir diversos edificios, lo que te ayudará a desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático, razonamiento científico, pensamiento computacional y resolución de problemas.		Robótica
	Maquinaria (4-H edad: 9 y mayores)	Aprender a mantener y manejar con seguridad maquinaria o equipos.	Primaria	Maquinaria agrícola, automóviles
	Robótica	Conozca la ciencia y la tecnología de los robots y su diseño, fabricación y aplicación.		
	Deportes de tiro: Tiro con arco (4-H edad: 9 y mayores)	Los miembros aprenderán a manejar y mantener con seguridad el equipo de tiro con arco, así como a disparar. Este proyecto puede incluir la caza con arco o la práctica de tiro al blanco, y a menudo incluye competencias. Los proyectos 4-H de Tiro con Arco sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto certificado por 4-H. Para más información, visita https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Deportes de tiro: Caza (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener las armas y el equipo de forma 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 Boquilla, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de Deportes de Tiro 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto de 4-H certificado por 4-H. Para más información, visite https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Deportes de tiro: Carga con bozal (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener las armas y el equipo de forma segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Los proyectos de Tiro Deportivo 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto certificado por 4-H. Para más información, visita https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) - continuación				
Categorías Nacionales 4-H	**Proyecto principal**	**Descripción**	**Primaria** (Edad 4-H: 5-8 años)	**Ejemplos de Subtipo de proyecto**
Tecnología e ingeniería	Deportes de tiro: Pistola (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener las armas y el equipo de forma segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Los proyectos de Tiro Deportivo 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto certificado por 4-H. Para más información, visita https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Deportes de tiro: Rifle (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener las armas y el equipo de forma segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competiciones. Las subcategorías incluyen Caza, Carga de boca, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de Tiro Deportivo 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto certificado por 4-H. Para más información, visite https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Deportes de tiro: Escopeta (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener las armas y el equipo de forma segura. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Los proyectos de Tiro Deportivo 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal adulto certificado por 4-H. Para más información, visita https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Deportes de tiro: Patrimonio del Oeste (4-H edad: 9 y mayores)	Aprenda a manejar y mantener con seguridad réplicas de armas de fuego y equipos de tiro con arco de la época fronteriza (1860-1900), al tiempo que amplía sus conocimientos sobre la historia de Estados Unidos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, habilidades de caza, eventos competitivos o historia viviente. Los proyectos de Tiro Deportivo 4-H sólo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado. Para obtener más información, visite https://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Primaria	Principiante, Avanzado
	Motores pequeños (4-H edad: 9 y mayores)	Conozca el cuidado y el uso de motores de gasolina y diésel de 2 y 4 tiempos en todas las situaciones domésticas, agrícolas o recreativas, desde equipos de césped y jardín hasta embarcaciones y motocicletas.	Primaria	
	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 Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM). Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		
	Diseño 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. Recurso: https://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/		Avanzado
	Soldadura	La utilidad de la soldadura puede aplicarse a muchos ámbitos de la vida aprendiendo a utilizar con seguridad las herramientas para soldar y completar proyectos de trabajo con metales. El proyecto de soldadura enseña todo el alcance de las prácticas de soldadura y la seguridad para diseñar y crear proyectos de trabajo con metales.		Metal
	Carpintería	Aprender a diseñar, construir y terminar un artículo de madera. Aprenda el uso seguro y el cuidado de las herramientas y el equipo para trabajar la madera.		

Primaria Se prohíbe la inscripción del miembro principal (edad 4-H: 5 a 8 años).