

Proyectos de 4-H de California

"Aprender haciendo" es la filosofía de 4-H, aprender en un ambiente divertido es muy importante. El proyecto es donde "aprendemos haciendo". Al trabajar en su proyecto los miembros de 4-H aprenden, hacen, crean y exploran.

Un proyecto 4-H es:

- Un trabajo planificado en un área de interés para el miembro de 4-H.
- Es guiado por un adulto voluntario 4-H que es el líder del proyecto.
- Se enfoca que los objetivos que se planearon que pueden alcanzarse y medirse.
- Se registra de una manera resumida.
- Consiste en un mínimo de seis horas de instrucción por proyecto.

Cada año, los miembros de 4-H se inscriben en al menos un proyecto. Los miembros que se inscriben por primera en 4-H deben alentarse a inscribirse en un solo proyecto. A medida que los miembros ganan experiencia, el tamaño del proyecto puede aumentar o se pueden seleccionar proyectos adicionales (más de un proyecto). Algunos grupos de miembros de 4-H que están haciendo el mismo proyecto se reúnen una vez a la semana. Otros se reúnen una o dos veces al mes. El objetivo de estas reuniones es que el Adulto voluntario guíe a los miembros para que adquieran los conocimientos, actitudes, habilidades y hábitos necesarios para completar su proyecto con éxito. Consulte con la oficina de su condado para saber qué proyectos se ofrecen actualmente en su condado. La disponibilidad de un proyecto depende de que un adulto voluntario desee dirigirlo.

Desarrollo positivo de los niños y jóvenes

4-H está diseñado para apoyar el desarrollo positivo y exitoso de todos los niños y jóvenes. Los líderes voluntarios de 4-H crean un ambiente positivo, enfocándose en las fortalezas de los miembros, y al mismo tiempo proporcionando el ambiente positivo para que satisfagan sus necesidades básicas. <http://4h.ucanr.edu/About/Mission>

Asociaciones entre niños/jóvenes y adultos

Las relaciones que ese establecen entre niños/jóvenes y adultos en 4-H son una de las formas más efectivas de involucrar tanto a los niños y jóvenes como a adultos en actividades significativas que contribuyan al desarrollo positivo de los niños y jóvenes. <http://4h.ucanr.edu/About/Framework/YAP/>

Libro de registro 4-H

En la mayoría de los proyectos se alienta 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 los líderes adultos voluntarios de 4-H

Líderes de Proyecto <http://ucanr.edu/sites/uc4-h/resources/volunteers/projectleaders/>

Seguridad

La seguridad se considera lo más importante en todos los proyectos de 4-H. Por favor, revise las hojas de datos de seguridad de Clover. http://safety.ucanr.edu/4-H_Resources/

Currículo de 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>).

Nota: Muchos de los nombres de los proyectos incluyen otros temas específicos. Por ejemplo, un club de 4-H puede ofrecer un proyecto de "Artes y Manualidades" que se centra en grabado de vidrio, muñecas de porcelana u otro tema. Consulte con su club líder de 4-H para obtener una lista específica de proyectos que su club de 4-H ofrece.

Revisado el 5 de marzo de 2018

Civismo

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (5-8 años de edad)
Compromiso civil/civismo	Civismo	El objetivo es conocer los derechos y responsabilidades, los valores fundamentales del sistema democrático estadounidense y cómo pueden ser líderes que hagan una diferencia en su comunidad. Se enfoca en el desarrollo personal, la historia y la cultura, los estudios gubernamentales y los problemas actuales. Puede encontrar más información sobre los proyectos de ciudadanía 4-H de California en http://4h.ucanr.edu/Projects/Citizenship/ .	
	Intercambios Nacionales	Los miembros de 4-H y los líderes voluntarios establecen un intercambio de dos vías con miembros de 4-H de otro estado u otro condado dentro de California. Los grupos se turnan para hospedarse mutuamente en veranos consecutivos.	
	Economía y mercadotecnia	Un estudio avanzado en cualquier campo de proyecto. Un estudio especial (que incluye recorridos) de diferentes tipos de negocios, puestos en la vía pública o el programa de comercialización de productos básicos.	
	Educación global	Promover la conciencia intercultural, la cooperación y la comprensión sobre otros países. Aprender a vivir y trabajar efectivamente en una sociedad global.	
	Intercambios internacionales	Expande tus habilidades transculturales. Los miembros de 4-H pueden participar en intercambios con Canadá y los territorios de los Estados Unidos y a través de programas liderados por la oficina estatal de 4-H. Puede encontrar más información sobre Intercambios Internacionales en. http://4h.ucanr.edu/Resources/Policies/Chapter7/ .	
	Aprender Sirviendo	Aprender a planear un proyecto de servicio comunitario junto con un proyecto de aprendizaje. Estos proyectos tienen gran impacto en su comunidad. http://4h.ucanr.edu/Projects/Citizenship/service_learning/ .	
Comunicaciones y Arte	Arte y Artesanía	Aprender hacer artículos o proyectos creativos. Esto incluye, pero no se limita a estos proyectos: tejido de punto, ganchillo, decoración de pasteles, joyería, atado mosca, macramé, decoupage, trabajo con vidrio, cerámica, arreglos florales y otros hobbies como colección de monedas o sellos.	
	Caligrafía	Aprender sobre la historia y el arte de la caligrafía. El proyecto puede incluir el uso de pluma o plumilla.	
	Cerámica y arte en arcilla	Aprender cómo hacer artículos en arcilla.	
	Comunicaciones	Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita. Aprender sobre diferentes métodos de comunicación incluyendo hablado y escrito. El proyecto puede elegir enfocarse en tecnologías históricas o modernas utilizadas para la comunicación. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
	Artes culturales	Aprender y/o participar en actividades de tiempo libre que mejoran la calidad de vida. Estas actividades incluyen, pero no se limitan a: baile, drama, música, arte y trabajo en museos.	
	Baile	Aprender la historia y varios estilos de baile. El líder puede especificar el tipo de baile	

		que se enseñará en el proyecto.	
	Drama y Artes Teatrales	¡Aprender todo lo relacionado con el teatro! Los miembros trabajan juntos para desarrollar una presentación que incluye música, baile, actuación, creación de escenarios y guiones.	
	Artes gráficas	Los miembros aprenderán el arte del grabado y el dibujo, utilizando técnicas históricas o modernas.	
	Aficiones o hobbies	Los pasatiempos se practican porque tienen interés y desean disfrutar. Varios proyectos de aficiones o hobbies en 4-H pueden enfocarse por ejemplo a coleccionar, hacer arte, o remodelar.	
	Artesanía en cuero	Aprender a diseñar, hacer y decorar muebles de cuero y ropa	
	Música y instrumentos	Aprender a tocar varios instrumentos. Puede incluir información sobre cómo escribir y leer música.	
	Fotografía	Aprender a usar el equipo fotográfico y tomar y/o desarrollar fotografías.	
	Hablar en público	Los miembros aprenderán cómo prepararse adecuadamente para dar una demostración o charla. Esto puede incluir el diseño de carteles y presentaciones en PowerPoint. Los miembros pueden participar en eventos como el día de presentación. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
	Álbum de recortes o scrapbooking	Aprender cómo hacer un álbum de recortes o scrapbook para conmemorar eventos o para incluir fotos y/o recuerdos.	
	Lenguaje de señas	Aprender sobre la comunidad que no puede escuchar y su forma de vida. Los miembros también aprenderán lenguaje de señas básico a avanzado.	
Servicio Comunitario/Voluntario	Orgullo y Servicio Comunitario	Incluye proyectos tales como servicio comunitario, orgullo y patrimonio de la comunidad y cultura. Generalmente se centra en ayudar a uno o más miembros de la comunidad o del club con tareas o problemas financieros. Muchos proyectos pueden diseñarse usando todo o parte del Proceso de Acción Comunitaria como una guía.	
Liderazgo y Desarrollo Personal	Liderazgo All Star	Este proyecto está dirigido a un miembro que ya sea un All-Star o desea convertirse en un All-Star. Aprender cómo un All-Star asiste a su condado y a sus miembros. Obtenga más información en http://4h.ucanr.edu/Projects/Leadership/ .	Prohibido de inscribirse.
	Bienvenido a 4-H	Un proyecto para nuevos miembros de 4-H que brinda la oportunidad de "probar" diferentes proyectos.	
	Exploración de carrera	Aprender sobre oportunidades de carrera a través de estudios individuales o en grupos bajo la dirección de un líder.	
	Grupo-Determinado	Cualquier proyecto que un grupo haya decidido que desea hacer.	
	4-H Alto	Un proyecto de Orgullo Ciudadano y Comunidad para miembros de 4-H de la escuela secundaria.	Prohibido de inscribirse.
	Desarrollo de liderazgo	Aprender sobre liderazgo como individuo, un grupo o una organización. Desarrollar tus propias habilidades de liderazgo a través de oratoria, gestión de proyectos, comunicación, organización y negociación.	
	Miembros Primarios (Mini miembro y Cloverbud)	Para miembros menores de nueve años; puede incluir una muestra básica de otros proyectos.	
	Mantenimiento de registros	Aprender sobre la administración de registros y la práctica de identificar, clasificar, archivar, preservar y destruir registros. Muchos proyectos pueden enfocarse en libros de	

	registro 4-H. http://4h.ucanr.edu/Resources/Member_Resources/RecordBook/ .	
Auto asignación	Cualquier proyecto en el que un miembro desee participar y para el cual no haya una categoría de proyecto.	

Estilo de vida saludable

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (5-8 años de edad)
Salud	Hornear y hacer pan	Aprender los muchos métodos e historia de la elaboración del pan. Puede incluir prácticas tradicionales o prácticas de la máquina. Puede incluir introducción comercial.	
	Decoración de pasteles	Los miembros aprenden a decorar un pastel de acuerdo a sus gustos. Los pasteles pueden variar de avanzado a muy básico.	
	Alimentos	Aprender a comprar, preparar y servir alimentos nutritivos de forma segura, y cómo mantener una buena salud a través de una buena dieta. Los alimentos pueden ser lo que el líder elija, con subcategorías que incluyen, pero no se limitan a: Principiante, Lácteos, Comida Internacional, Nutrición y Preservación.	
	Alimentos – Proyecto para iniciar	Este proyecto de alimentos se enfoca en actividades fáciles y para principiantes	
	Alimentos - Lácteos	Proyecto de alimentos enfocado en productos lácteos.	
	Alimentos – Cocina Internacional	Proyecto de alimentos enfocado en alimentos internacionales.	
	Alimentos - Nutrición	El proyecto de alimentos se centra en la nutrición de los alimentos.	
	Alimentos - Preservación	Proyecto de alimentos enfocado en la preservación de alimentos.	
	Salud y estado físico	Este proyecto se concentra en la salud personal y el bienestar. Aprender cómo mantenerse saludable al comprender conceptos básicos de salud. Participar en la educación de salud de la comunidad y aprenda sobre los diferentes servicios de salud y los conceptos erróneos públicos relacionados.	
Deportes	Participar y/o arbitrar cualquier grupo o deporte individual. Incluye, pero no se limita a: voleibol, softbol, fútbol, baloncesto, fútbol americano, esquí, vela, patinaje sobre ruedas y relevos. Participar en aumentar la conciencia pública acerca de los deportes. Las subcategorías pueden incluir: boliche, fútbol americano, golf, fútbol y voleibol.		
Seguridad Personal	CPR y primeros auxilios	Aprender sobre métodos para salvar vidas como CPR y primeros auxilios. Puede incluir certificación.	
	Preparación y Manejo de Emergencia	Aprender sobre la preparación para casos de emergencia para individuos, familias y comunidades. Los proyectos pueden incluir mapas de evacuación, kits de emergencia y certificar a los niños y jóvenes en el proceso del Equipo de Respuesta de Emergencia de la Comunidad (CERT).	
	Seguridad	Aprender a comprender y practicar los conceptos generales de seguridad personal, ambiental y seguridad pública. Puede incluir autodefensa y entrenamiento de primeros auxilios.	

Ciencia, Ingeniería y Tecnología

Categoría Nacional 4-H	Nombre del proyecto	Descripción	Primaria (5-8 años de edad)
Agricultura en el salón de clase	Agricultura en el salón de clase	Aprender sobre prácticas agrícolas comerciales y no comerciales. Para obtener más información acerca de California Ag in the Classroom, visite http://www.cfaitc.org/	
Animales	Alpacas	Aprender sobre Alpacas, su cuidado y administración. También puede incluir información sobre su uso como lana o animal de carga.	Prohibido de inscribirse.
	La cría de animales	Aprender sobre la historia de las prácticas agrícola y de la cría de ganado.	
	Abejas	Aprender sobre las abejas, su cuidado y equipo requerido. Los miembros pueden administrar una o más colmenas mientras aprenden sobre el manejo y la venta de la miel y la industria de las abejas.	
	Aves	Aprender sobre las aves, su cuidado y manejo como parte de ciencia aviar. Las aves pueden criarse para mascotas, espectáculo, crianza, carne, huevos o venta. El proyecto puede incluir información sobre prácticas comerciales en aves. Las subcategorías incluyen Emu y avestruz, exóticas, aves de corral y Turquía.	
	Aves - Emú y avestruz	El proyecto ciencia aviar se centra en Emus y avestruces.	Prohibido de inscribirse.
	Aves - Exóticas	El proyecto ciencia aviar se centra en aves exóticas, como canarios, pinchones, periquitos, cacatúas, tortolitos, grises africanos, amazonas, guacamayos y cacatúas.	
	Aves - Aves de corral	Proyecto de ciencia aviar enfocado en aves de corral.	
	Aves - Pavo	El proyecto ciencia aviar se enfoca en pavos.	
	Gatos	Aprender sobre el cuidado y la alimentación de los gatos domésticos. Puede incluir administración y arreglo personal. Los gatos pueden criarse para mascotas, espectáculos o crianza.	
	Ganado	Aprender sobre crianza, cuidado y manejo del ganado. Los animales pueden criarse para la carne, la venta o la cría. Las subcategorías incluyen el procesamiento de becerros, novilla de reemplazo y terneras.	Prohibido de inscribirse.
	Ganado – Bovino de Carne	Aprender sobre el ganado de carne, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para la producción de carne o para la cría. Se prefiere que los niños y jóvenes sean los dueños de los animales.	Prohibido de inscribirse.
	Ganado – De leche	Aprender sobre el ganado lechero, su cuidado y manejo. Los miembros pueden criar animales para la leche, la cría o la venta como vaquillas. Se prefiere que los niños y jóvenes sean los dueños de los animales.	Prohibido de inscribirse.
	Cobayas	Aprender el cuidado, la alimentación y el manejo de los cobayas. Los miembros pueden criar animales para mascotas, comercializarlos, mostrarlos o criarlos.	
	Perro	Aprender sobre los perros, su cuidado y su alimentación. Puede incluir entrenamiento de obediencia de animales. Las subcategorías incluyen Agilidad, Cuidado y Entrenamiento, y Stock.	
Cabras	Aprender sobre cabras y su cuidado general, administración y varios usos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, crianza, venta o espectáculo. Las subcategorías incluyen pigmeo, paquete y nigeriano.	Prohibido de inscribirse.	

Cabras de Angora	Aprender sobre las cabras de angora y su cuidado y manejo. Los miembros pueden usar animales para la comercialización, la cría o la lana de angora.	Prohibido de inscribirse.
Leche de Cabra	Aprender sobre 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 no propietarios como para propietarios de los animales.	Prohibido de inscribirse.
Carne de cabra	Aprender sobre las cabras de carne y su cuidado y manejo. Los animales pueden criarse para la carne, el espectáculo, la venta o la cría.	Prohibido de inscribirse.
Cabras nigerianas	El proyecto de la cabra se centra en las cabras enanas nigerianas.	
Paquete de cabras	El proyecto de la cabra se centra en las cabras de paquete.	Prohibido de inscribirse.
Cabras pigmeas	El proyecto de la cabra se centra en las cabras pigmeas.	
Perros guía y animales de servicio	Criar un cachorro para que sean guías de los ciegos en organizaciones como Guide Dogs for the Blind, Inc, o una asociación similar. Se requieren aplicaciones y se pueden obtener a través de la oficina 4-H. http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/ .	
Equino - Caballos y ponis	Aprender cómo cuidar, alimentar y montar un caballo. El animal puede ser propiedad o estar alquilado. En algunos condados se ofrecen paseos para discapacitados y el "proyecto sin caballos" (aprender sobre equinos sin acceso a uno). Las subcategorías de este proyecto incluyen Reproducción, genética, juzgamiento, conducción, estilo inglés, Gymkhana y Adiestramiento, Miniatura, como montar en un camino y como montar estilo Oeste. Más información sobre los proyectos California 4-H Horse está disponible en http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/EquineEducation/ .	Prohibido de inscribirse.
Juicio de ganado	Aprender a juzgar varias especies de ganado de acuerdo con las especificaciones de la raza o el mercado. Puede incluir, pero no se limita a, especies tales como vaca, caballo, oveja, cabra, cerdo, pavo, pollo, conejo, caviar y perros. Puede incluir instrucción en cadáver y evaluación de huevos. http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Animal/SLJC/	Prohibido de inscribirse.
Llamas	Aprender sobre llamas y su cuidado y manejo. Puede incluir información sobre su uso como paquete o animales de lana.	Prohibido de inscribirse.
Mascotas y animales pequeños	Aprender, cuidar y entrenar mascotas y animales pequeños como gatos, hámster, pájaros y ratas. Puede incluir crianza y venta.	
Conejos	Aprender el cuidado, la alimentación y el manejo de los conejos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, pelaje, o crianza.	
Reptiles	Aprender sobre el cuidado, la alimentación y el manejo de varias especies de reptiles. Estas especies pueden incluir serpientes, tortugas, y lagartos.	
Oveja	Aprender sobre el cuidado y manejo de las ovejas. Los miembros pueden criar animales para mascotas lana, cría o venta. La propiedad es preferida.	Prohibido de inscribirse.
La cría de ovejas	Aprender sobre el cuidado y la gestión de la cría de ovejas. Los miembros pueden aprender, pero no se limitan a, la genética involucrada en la crianza, el cuidado y manejo de las ovejas y de las ovejas y los corderos después del parto, y las prácticas de AI.	Prohibido de inscribirse.
Mercado de las ovejas	Aprender sobre el cuidado y la gestión de las ovejas del mercado. Los miembros pueden criar animales para el mercado o para la feria.	Prohibido de inscribirse.
Cerdo	Aprender sobre el cuidado y manejo de cerdos. Los miembros pueden criar animales para mascotas, la feria, o para venta o reproducción. La propiedad es preferida.	Prohibido de inscribirse.

	Crianza de cerdos	Aprender sobre el cuidado y la gestión 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 cerdos y jabalíes, y las prácticas de inseminación artificial.	Prohibido de inscribirse.
	Mercado de cerdos	Aprender sobre el cuidado y la administración de los cerdos del mercado. Los miembros pueden criar animales para el mercado o para la feria.	Prohibido de inscribirse.
	Animales terapéuticos	Aprender sobre el cuidado y entrenamiento de animales terapéuticos. Los miembros pueden estar entrenando o asistiendo a un animal terapéutico durante las horas de trabajo del animal.	Prohibido inscribirse si usa animales grandes.
Ciencias Biológicas	Embriología	Aprender sobre las etapas en el desarrollo de un embrión de huevo. Los miembros pueden incubar huevos y estudiar el desarrollo a intervalos regulares, preservar embriones y hacer informes.	
	Entomología	Aprender a recolectar, identificar y posiblemente montar insectos. Aprender sobre los rasgos y hábitats individuales de los insectos, y su relación con los humanos en sus usos y control.	
	Biología Marina	Aprender sobre la biología marina, incluyendo la vida de plantas y animales 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.	
	Ciencia veterinaria	Aprender sobre el rango de comportamiento y características de un animal sano. Aprende sobre las enfermedades, sus causas y prevención, y las precauciones para controlar aquellas enfermedades que afectan a los humanos.	
	Zoología	Aprender sobre animales, su clasificación y rasgos físicos. Puede incluir aprender sobre hábitats e interacciones entre animales con humanos.	
Consumidor y Ciencias de la Familia	Desarrollo y cuidado del niño	Aprender cómo criar y cómo cuidar a los niños, así como establecer relaciones con niños pequeños. Se incluyen actividades apropiadas para niños y niñas de 10 y 11 años de edad, así como actividades para los adolescentes de temprana y mediana edad.	
	Ropa y Textiles	Los miembros no solo aprenden los conceptos básicos de la ropa y como se fabrica, sino que también explorarán la compra, selección, y cuidado de la ropa y los textiles.	
	Educación del Consumidor	Para el miembro que está interesado en la compra inteligente para sí mismo y para los demás. Los miembros aprenderán a equilibrar necesidades, deseos y recursos al establecer prioridades y sopesar alternativas.	
	Desfile de moda	Presenta a los miembros la idea y los fundamentos de modelar una prenda o accesorio en frente de una audiencia. No es necesario que los miembros realicen elementos en algunos casos. Puede incluir la asistencia de una revista de moda. http://4h.ucanr.edu/4-H_Events/SFD/SFR/	
	Artes de fibra	Puede incluir cualquier producto que use fibra como su principal componente. Puede incluir proyectos como el fieltro o el tejido.	
	Arreglos florales	Aprender a arreglar con gusto las flores y otros objetos que se usan como decoración.	
	Hogar y Administración 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 registramos nuestros progresos. Los miembros aprenderán cómo hacer un uso efectivo de los recursos limitados para alcanzar los objetivos.	
	Artes y artículos para el hogar	Aprender arte casero, el mobiliario del hogar y el acabado de muebles. Los miembros también pueden aprender cómo incorporar mejor el color, la luz, el diseño, el espacio y la textura en un	

		espacio vital para optimizar la comodidad y la apariencia.	
	Acolchado	Los miembros aprenden cómo diseñar y armar una colcha usando métodos de máquina o mano. Puede incluir una guía para seleccionar telas y patrones.	
	Como poner una Mesa	Los miembros aprenderán como poner una mesa formal y no formal. Puede incluir secciones de etiqueta.	
Educación Ambiental y Ciencias de la Tierra	Camping 4-H (durante la noche)	Los miembros aprenden cómo acampar con seguridad 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	Aprender sobre cuerpos celestes y 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.	
	Cuidado del medio ambiente	Guiado o asistido es una ética que incorpora la planificación cooperativa y la gestión de 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 carnada	Los miembros aprenden el delicado arte de las carnadas para pescar. Los métodos de pesca que se enseñan pueden variar desde la pesca con carnada hasta la pesca en alta mar y la pesca en el lago.	
	Silvicultura	La silvicultura es la ciencia de los bosques. Aprender sobre la plantación y el cultivo de árboles, el uso de la 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	Aprender sobre las corrientes oceánicas, las olas, las placas tectónicas y la geología del lecho 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; acampar, escalar, canotaje, montañismo, primeros auxilios, cocina al aire libre, lectura de mapas topográficos y supervivencia al aire libre.	
	Aprendiendo sobre Ciencia	Un proyecto dirigido a enseñar conceptos científicos a los jóvenes y aumentar su conocimiento de las ciencias http://4h.ucanr.edu/Projects/Project_Sheets/	
	Conservación de la tierra y el agua	Aprender y 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 nuestra calidad de vida.	
	Fauna silvestre	Aprender 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.	
Ciencias físicas	Manejo de la Energía	Aprender sobre fuentes de energía limitadas y renovables. Aprenda los usos, los impactos, los costos y la gestión de formas de energía tradicionales y alternativas.	
	Geología	Aprender sobre el estudio de la materia sólida y líquida que constituye la Tierra. Puede incluir aprender sobre minerales, joyas y excursiones a las formaciones geológicas.	
Ciencia de las Plantas	Manejo y Cultivos	Aprender a cultivar y comercializar cualquier tipo comercial de campo o cultivo en hileras. Puede incluir cierta información sobre métodos comerciales y cuestiones ambientales.	
	Frutas, nueces y bayas	Aprender a cultivar y comercializar fruta, nueces y bayas. Puede incluir información sobre métodos comerciales y cuestiones ambientales.	

	Jardines interiores y mini jardines	Aprender a cultivar plantas y terrarios de interior, así como plantas de patio y jardinería en maceta de plantas con flores o plantas frutales.	
	Junior Master Gardener	El programa Junior Master Gardener cultiva el liderazgo y el voluntariado practicando horticultura en jardines http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/Gardening/	
	Horticultura ornamental	Aprender sobre el cultivo de flores, el diseño de jardines y el cultivo y cuidado de céspedes, cubiertas de suelo, arbustos y árboles. Este proyecto incluye todas las plantas ornamentales cultivadas al aire libre.	
	Remolacha azucarera	Aprender a cultivar y cosechar parcelas de remolacha para probar prácticas agrícolas o para su uso como cultivo comercial o en exposición.	
	Huertos y cultivos de vegetales	Aprender a cultivar verduras. Esto incluye jardinería orgánica.	
Tecnología e Ingeniería	Cohetes y Aeroespacial	Puede incluir el diseño, la construcción o la demostración de planeadores, aviones o cohetes que vuelan o que no vuelan.	
	ATV (cuatrimotos) y bicicletas y motocicletas de montaña	Aprender el cuidado y el mantenimiento de las cuatrimotos ATV y bicicletas o motocicletas de montaña, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación e implementación de una excursión. Puede encontrar información sobre las leyes de edad y seguridad del ATV de California en http://groups.ucanr.org/ehs/files/34244.pdf El National 4-H ATV Safety prohíbe inscribirse. El plan de estudios está disponible en http://www.atv-youth.org/	Prohibido de inscribirse.
	Automóviles	Aprender acerca de la seguridad en el cuidado y uso del automóvil. Puede incluir el mantenimiento y las reparaciones, el costo y las responsabilidades del propietario del automóvil y las habilidades para conducir.	
	Bicicletas	Aprender el cuidado y el mantenimiento de las bicicletas, así como las prácticas de seguridad. Puede incluir la planificación e implementación de una excursión en bicicleta.	
	Diseño de páginas web	Los miembros aprenden cómo diseñar un sitio web utilizando un código o un programa específico. Puede incluir una breve sección sobre diseño gráfico y gestión de sitios web.	
	Computadoras e Internet	Aprender sobre hardware y software de computadora. Los proyectos pueden enfocarse en paquetes de software específicos, mantenimiento general de computadoras o identificación y actualización de hardware.	
	Construcción	Aprender sobre los principios generales de construcción e ingeniería. Los proyectos pueden enfocarse en actividades de construcción pequeños o grandes y los miembros aprenderán a diseñar y construir.	
	Electricidad y electrónica	Aprender los aspectos fundamentales de la electricidad y su aplicación como fuente de energía y potencia. Aprenda a construir y mantener componentes electrónicos de complejidad variable.	
	Maquinaria agrícola	Aprender a mantener y operar con seguridad tractores y maquinaria o equipo agrícola.	Prohibido de inscribirse.
	Ingeniería en general	Este proyecto se puede utilizar como un accesorio para incluir cosas tales como dibujo, reparaciones del hogar, trabajo en concreto, ingeniería general, dibujo mecánico y otras actividades de educación industrial, y ciencias mecánicas	
	GIS/GPS	El GPS es un sistema de navegación que puede ubicar con precisión su posición. GIS es un programa de computadora para almacenar, recuperar, analizar y visualizar datos espaciales. Los proyectos pueden enfocarse en uno o en ambos o introducir miembros al geo-caching.	
	Trabajo de metal	Aprender a operar con seguridad un soldador de gas o eléctrico en el transcurso de varios proyectos.	

Robótica	Aprender sobre la ciencia y la tecnología de los robots y su diseño, fabricación y aplicación.	
Deportes de tiro - tiro con arco	Los miembros aprenderán cómo operar y mantener con seguridad el equipo de tiro con arco, y también aprenderán a disparar. Este proyecto puede incluir caza de arco o práctica de tiro, y a menudo incluye competencias. Los proyectos 4-H de arquería solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto con certificación 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de Caza - Cacería	Aprender a operar y mantener de manera segura pistolas y equipos de caza. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Las subcategorías incluyen Caza, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de Tiro – Carga	Aprender a operar y mantener de manera segura pistolas y equipos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Las subcategorías incluyen Caza, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de tiro - Pistola	Aprender a operar y mantener de manera segura pistolas y equipos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Las subcategorías incluyen Caza, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de tiro - Rifle	Aprender a operar y mantener de manera segura pistolas y equipos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Las subcategorías incluyen Caza, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de tiro - Escopeta	Aprender a operar y mantener de manera segura pistolas y equipos. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, caza o competencias. Las subcategorías incluyen Caza, Pistola, Rifle y Escopeta. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Deportes de tiro – Herencia del Oeste	Aprender a operar y mantener de manera segura armas de fuego y equipos de arquería. Este proyecto puede incluir prácticas de tiro, habilidades de caza, eventos competitivos y/o historia viva. Las subcategorías incluyen Tiro con arco, Pistola, Rifle, Escopeta y Herencia del Oeste. Los proyectos de deportes de tiro 4-H solo pueden ser dirigidos por un voluntario o personal 4-H adulto certificado por 4-H. Para mayor información por favor visite http://4h.ucanr.edu/Projects/STEM/SET_Projects/ShootingSports/	Prohibido de inscribirse.
Pequeños motores	Aprender sobre el cuidado y el uso de motores de gasolina y diésel de 2 y 4 ciclos en todas las situaciones domésticas, agrícolas o recreativas, desde equipos para cortar el césped y jardín hasta embarcaciones y motocicletas.	
Producción de vídeo	Aprender sobre la ciencia de filmar, editar y distribuir un producto final.	
Carpintería	Aprender a diseñar, construir y terminar un artículo de madera. Aprender el uso y el cuidado	

seguro de las herramientas y el equipo para trabajar la madera.