

GRADO DE PEDAGOGÍA

PROYECTO PROFESIONALIZADOR

¡AGÁCHATE!

MARTA RODRÍGUEZ DE LA ROSA

alu0100437638@ull.edu.es

TUTOR: PEDRO PERERA MÉNDEZ

ppereram@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO 2015-2016

CONVOCATORIA DE JUNIO

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo central promover la visita de los escolares de la zona de Agache al museo “*La Vieja Escuela*” de la Zarza, con la intención de favorecer la conservación de la memoria histórica, para tratar de preservar las tradiciones y las costumbres de la zona. Asimismo, lo que se pretende es, a través de la labor que realizan los vecinos en el museo, favorecer el acervo cultural de la zona y generar entre los/las más pequeños/as un sentimiento de pertenencia respecto a su contexto más cercano.

Para lograr estos objetivos, se presenta una estrategia metodológica, basada en la tradicional canción “*El patio de mi casa*”, que servirá como hilo conductor a la hora de guiar a los alumnos por esta experiencia didáctica. Asimismo, se incluye una propuesta de las actividades, que los/las alumnos/as de los distintos colegios pueden realizar, relacionadas con la visita al museo. Es preciso subrayar, que las dinámicas sugeridas permiten trabajar, de manera transversal, muchos de los objetivos planteados por la legislación en el currículum de los discentes de infantil y primaria, lo cual hace de este proyecto la propuesta idónea para complementar la educación de los/las más pequeños.

PALABRAS CLAVE

Museo, Agache, acervo cultural, educación, identidad.

ABSTRACT

The objective of this Project is to promote the visit of schoolchildren in the area of Agache, to “*La Vieja Escuela*” museum, with the intention of promoting the preservation of the historical memory, to try to preserve the traditions and customs of the area. Also, what is intended is, through the work that neighbors have done in the museum, to inspire the cultural heritage of the area, and generate a feeling of belonging among children.

To achieve these goals, there is presented, a methodological strategy based on the traditional song "The yard around my house," which will serve as a connecting thread in guiding students through this learning experience. Also, it includes some activities suggestions, related to the visit of the museum, that can be done by students. It should be emphasized, that the dynamics suggested, are also useful to work transversely many of the goals set by the law in the curriculum of the learners in kindergarten and primary,

which makes this project the ideal proposal to supplement the education of the little ones.

KEY WORDS

Museum, Agache, cultural background, education, identity.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	12
METODOLOGÍA: PROPUESTA DE ACTUACIÓN	13
- ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....	13
- CRONOGRAMA:.....	18
EVALUACIÓN	20
PRESUPUESTO	24
BIBLIOGRAFÍA.....	26
ANEXOS	28
I. ANEXO	28
II. ANEXO	29
ACTIVIDAD 1: CULTIVA TU CULTURA	30
ACTIVIDAD 2: LA PESETA	31
ACTIVIDAD 3: VEO, VEO,... ¿QUÉ VES?	33
ACTIVIDAD 4: LA COMBA	34
ACTIVIDAD 5: UN, DOS, TRES..., JUAN, PERIQUITO Y ANDRÉS.	36
ACTIVIDAD 6: ¡ALERTA!	37
ACTIVIDAD 7: EL TEJO.....	38
ACTIVIDAD 8: POLICÍAS Y LADRONES.	40
ACTIVIDAD 9: ¿CÓMO ES TU ESCUELA?	41
ACTIVIDAD 10: ¡CÓMO HEMOS CAMBIADO!	42
ACTIVIDAD 11: LA CÁPSULA DEL TIEMPO.	43

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El *Museo La Vieja Escuela* se encuentra emplazado en el barrio de La Zarza, que pertenece al municipio de Fasnia, en el sureste de la isla de Tenerife, que a su vez, forma parte de lo que tradicionalmente se ha denominado como la “Comarca” de Agache. Dicho territorio “*se configura como una gran unidad geomorfológica que se extiende desde el veril de la ladera sur del valle de Güímar hasta el municipio de Arico*” (Soler, Padrino, Prieto, Machado, & Bencomo, 2012, pág. 53). Esta zona comparte una serie de características orográficas similares, por lo que no es de extrañar, que sus habitantes compartan un mismo acervo cultural, que se ha generado durante sucesivas generaciones, y que les proporciona una identidad propia, a pesar de pertenecer a municipios distintos.

En la *Figura 1* (Diario de Avisos, 2015) es posible apreciar la zona que comúnmente ha sido conocida por la “Comarca” de Agache. Tal y como se aprecia en el mapa, dicha extensión abarca parte de tres municipios claramente diferenciados: Güímar (situado al norte de la delimitación), Fasnia y Arico (que delimita la “comarca” por el sur). Es preciso destacar, que la “Comarca” de Agache, sólo comprende los núcleos poblacionales situados en las zonas altas y cumbres de los municipios ya citados; dejando fuera de la delimitación a todos los pueblos que se encuentran asentados en la costa, muchos de ellos de reciente creación.

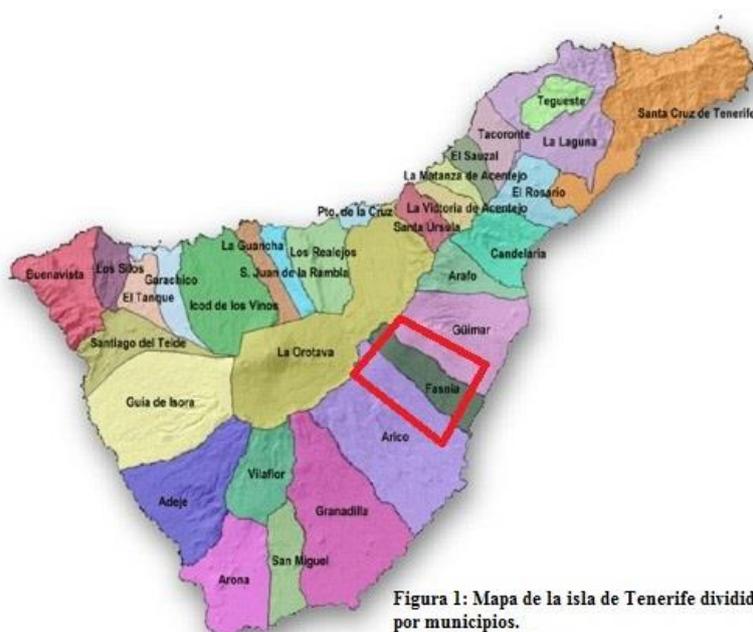


Figura 1: Mapa de la isla de Tenerife dividida por municipios.
Fuente: Diario de Avisos



En la *Figura 2* (Zonu, 2010), se muestra un mapa topográfico de la isla, donde aparece delimitado el terreno que abarca, aproximadamente, la “comarca”. Aparentemente, cuando hablamos de la “Comarca” de Agache, nos estamos refiriendo a un terreno, que en cuanto a extensión, podría acercarse a lo que actualmente abarca el municipio de Arico.

En la *Figura 3* (Cicar, 2010), aparecen representados los principales núcleos poblacionales que conforman el territorio: La Medida, Lomo de Mena, El Escobonal, Fasnía, La Zarza, La Sombrera y El Bueno. La zona estaría, por tanto, constituida por todos aquellos pueblos que se sitúan en los alrededores de la antigua carretera general del sur (TF-28), que fue utilizada durante años por los habitantes de la zona, como principal vía para el comercio.

El pueblo de la Zarza, está situado, aproximadamente, a tres kilómetros del casco urbano del municipio. Sus habitantes, que según el INE 2015 rondan los 426 (Instituto Nacional de Estadística, 2015), son personas de clase media/baja. La mayoría dedica su tiempo a los trabajos relacionados con el sector primario (agricultura, ganadería, pesca etc.), aunque también existe cierta tradición vocacional por el ámbito de la educación.

Este proyecto está dirigido a los alumnos de los colegios que se encuentran dentro del territorio de Agache, concretamente a aquellos que están escolarizados en los colegios más cercanos al *Museo La Vieja Escuela* de La Zarza. Dentro del municipio de Fasnía hay dos colegios de infantil y primaria, el *CEIP La Zarza*, situado en el pueblo que da nombre al centro, y el *CEO Guajara*, ubicado en el centro del municipio. Asimismo, en este proyecto se plantea la participación del *CEIP Agache*, que se encuentra en el Escobonal, Güímar, a escasos kilómetros de La Zarza.

Las acciones que se plantean en el desarrollo de este proyecto están dirigidas a los alumnos de Infantil y Primaria de los tres colegios anteriormente citados, con el objetivo de despertar entre los más pequeños el interés por la historia y la educación, así como promover el sentimiento de pertenencia e identidad entre los/las más pequeños/as de Agache.

Teniendo en cuenta la legislación del ámbito educativo, de acuerdo con lo estipulado en el *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre*, por el que se establecen las *enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil* (BOE, 2006), este proyecto pretende contribuir al desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, de manera que sean capaces de: conocer su cuerpo, observar y explorar su entorno familiar, natural y social, desarrollar sus capacidades afectivas, relacionarse con los demás y adquirir pautas de convivencia, desarrollar habilidades comunicativas e iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo. La finalidad de la Educación Infantil en el segundo ciclo es, en definitiva, contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas.

Por otro lado, la Educación Primaria, tal y como aparece explicado en la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa* (BOE, 2013), incluye entre sus principales objetivos:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana
- Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social
- Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

El proyecto que se plantea pretende abordar, de manera transversal, la mayoría de los objetivos anteriormente citados a través de la realización de una serie de actividades, por medio de las cuales los niños y niñas trabajarán diversas áreas, como son: Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Matemáticas, Educación Física, además de Valores Sociales y Cívicos.

JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta tiene como objeto, favorecer el acervo cultural de la “Comarca” de Agache y generar entre los/las más pequeños/as un sentimiento de pertenencia respecto a su contexto más cercano, aprovechando la iniciativa que han tenido los vecinos de la Zarza al constituir el museo de la educación del pueblo.

En este sentido, dentro de la historia de la educación, hay unos claros protagonistas de la acción educativa: los escolares; por lo que en ellos se centrará el proyecto. La educación no es concebible sin alumnos, sin escolares, por lo tanto, serán ellos los principales actores en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, que tendrá como escenario el museo.

El Museo “*La Vieja Escuela*” tiene su origen en el año 1989, cuando la maestra de la escuela en aquel momento, D^a. Virginia González Dorta, trata de conservar en un local anexo a la escuela de Llano Grande algunos de los objetos pertenecientes a la escuela. Los artículos que logra conservar van desde muebles, diversos objetos propios del aula, documentos, libros, trabajos de los alumnos, etc. Tras el derrumbe del edificio escolar, unos años más tarde, los objetos pasan a almacenarse en el lugar actual, que es la antigua casa de las maestras, en la calle La Vista.

Finalmente los vecinos consiguieron despertar el interés del Ayuntamiento de Fasnia, y con la colaboración de la Concejal D^a. Nuria Pérez Cabrera y el Cabildo de Tenerife, consiguieron abrir el Museo. Para ello, además de contar con especialistas en la recuperación y restauración de algunos artículos muy delicados, los vecinos tuvieron que invertir muchas horas de su tiempo libre para colaborar de manera desinteresada, en la limpieza y recuperación de libros, muebles y objetos de todo tipo, que actualmente están expuestos en el museo.

El hecho de que buena parte de la familia de la autora de este trabajo sea de la Zarza, unido a su conocimiento sobre el pueblo y su gente, desde su infancia, ha inspirado la realización de este trabajo. Asimismo, la entrega y dedicación que han demostrado los vecinos de la Zarza y Fasnia, junto con la maestra, D^a Virginia Glez.; a la hora de luchar y trabajar juntos, durante más de 25 años, hasta conseguir abrir el Museo “*La Vieja Escuela*” el 26 de julio de 2015; hace que quiera poner “*su granito de arena*” y

favorecer la utilidad y la viabilidad del museo, no sólo como lugar de visita turística, sino como punto de referencia a la hora de hablar de historia de la educación.

Tradicionalmente las actividades que se han planteado en la Educación Infantil y Primaria para tratar de ofrecer a los niños y niñas los instrumentos necesarios para contribuir al desarrollo de sus capacidades, se han diseñado para ser realizadas en el interior del aula. En el artículo *“Las salidas, un recurso para el aprendizaje en educación infantil”* (Tejada, 2009), Lidia Tejada justifica las excursiones o salidas fuera del aula de clase, llegando a considerarlas imprescindibles en el proceso de enseñanza aprendizaje durante la educación infantil. Según la autora, el maestro debe hacer uso de los recursos que le ofrece el entorno, la comunidad a la que pertenece el centro escolar y, por consiguiente, los niños; para realizar excursiones, visitas, ofreciendo otro tipo de experiencias que permita a los/las alumnos/as establecer un contacto directo con el entorno en el que se desenvuelven.

Asimismo, el educador debe planificar detenidamente las salidas escolares para poder exprimir al máximo la experiencia y sacar el mayor partido educativo. Este proyecto propone a los docentes una serie de objetivos y contenidos a trabajar con sus alumnos/as, de manera que puedan sacar el mayor partido posible a la visita al museo. Además las actividades que se proponen no contemplan única y exclusivamente el tiempo que los niños y niñas dedican a la visita. *“El aprovechamiento de la salida no finaliza, como aún creen algunos profesores, con la vuelta al centro”* (Tejada, 2009). Durante el resto del día, o los días siguientes se pueden realizar otro tipo de actividades que estén relacionadas con la temática de la visita que han hecho los/las alumnos/as. Este aspecto se tendrá en cuenta también a la hora de programar las actividades relacionadas con la visita de los escolares al museo, de manera que el aprendizaje de los niños y niñas sea significativo y perdure en el tiempo.

La situación geográfica en la que se encuentra ubicado el museo, a escasos metros de la carretera vieja del sur (actual TF-28), hace que el desplazamiento desde los barrios más cercanos sea posible en menos de treinta minutos. Por lo tanto, en caso de que los docentes de los colegios más cercanos situados en el Escobonal, Fasnía y La Zarza, quisieran realizar una visita al museo, podrían realizar el desplazamiento en un tiempo record, sobre todo si se tiene en cuenta que se tardaría más tiempo en llegar hasta la

autopista (TF-1) que en llegar al museo, lo cual, puede resultar de gran ayuda a la hora de promover un mayor número de salidas del colegio.

Generalmente se suele defender el carácter universal de la educación, dando a entender que no existen rasgos que diferencien la educación rural y la urbana. Sin embargo, hay trabajos, como el realizado por Carmen Mendoza, que sostienen, en base a diversas investigaciones, que es posible distinguir la educación rural, debido a que tiene rasgos claramente diferentes, que además le sirven para reivindicar la identidad propia de lo rural. La autora destaca que cuando se respalda ese derecho a hablar de la identidad rural, “*se reconoce que los cambios epocales también alcanzan lo rural y van más allá de lo físico o funcional, hasta tocar elementos estructurales, que según Barbero (2001) se relacionan con nuevos modos de experimentar la pertenencia al territorio y de vivir la identidad*” (Mendoza, 2004). Lo cual quiere decir que la cultura rural tradicional, al igual que otras características o ámbitos de la sociedad en la que vivimos, está evolucionando, debido a que en la actualidad se valora de manera distinta “*lo rural*” desde “*lo urbano*”.

A la hora de abordar la calidad de los procesos pedagógicos en las escuelas rurales, según Mendoza, es imprescindible tener en cuenta la cultura escolar, según la cual se aplican y desarrollan una serie de estrategias o estilos de enseñanza determinados. La cultura escolar abarca toda una serie de discursos, creencias, valores, hábitos y formas de hacer las cosas, que lógicamente se encuentran estrechamente relacionadas con el contexto inmediato en el que se encuentra el centro escolar, y por consiguiente, en el que se desenvuelven los/las niños/niñas del mismo. A través de la realización de este proyecto se contribuye a favorecer el desarrollo de dicha cultura, promoviendo costumbres y valores, característicos y propios de la comarca de Agache.

Hoy en día nos encontramos en un mundo en el que temas como la globalización, la diversidad cultural, la protección del patrimonio y la memoria colectiva, son bastante recurrentes. Teniendo en cuenta la complejidad del contexto en el que nos desenvolvemos, no es extraño pensar que los valores y creencias foráneas puedan llegar a afectar e incluso, anular o sustituir, nuestras tradiciones culturales. El patrimonio cultural podría verse amenazado por los efectos de la globalización, entendida como un fenómeno que favorece el imperialismo cultural, además del dominio económico, atentando contra la identidad propia de cada pueblo. “*El patrimonio cultural, como*

todos sabemos, está integrado por todo lo que un grupo social ha creado a lo largo del tiempo y nos identifica en relación con los demás pueblos”, (Repetto, 2006). Se trata de un “proceso creativo, dinámico y multidimensional, a través del cual una sociedad funde, protege, enriquece y proyecta su cultura” (Repetto, 2006), por lo que resulta de suma importancia que dediquemos nuestros esfuerzos a preservarlo. Es interesante ver la importancia que adquiere para un individuo el hecho de reconocerse como parte de una localidad determinada, sin que eso signifique olvidarse de la nación y el mundo. “La educación constituye una vía eficaz para conservar y desarrollar la identidad, pues coloca como centro del proceso educativo al sujeto histórico-cultural” (Infante & Hernández, 2011).

En este sentido, el proyecto que se propone, adquiere mayor relevancia y se hace aún más necesario, dado que trata de rescatar y fomentar los valores culturales de la zona, favorecer el respeto hacia los mismos por parte de las nuevas generaciones, preservando así la memoria histórica y fomentando el sentido de pertenencia a la comunidad, además del arraigo cultural.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Los objetivos generales del proyecto son:

- Contribuir a que los niños y las niñas de la “comarca” de Agache conozcan, comprendan, aprecien y valoren las manifestaciones culturales propias de la zona.

Sus objetivos específicos comprenden:

- Promover las visitas al museo “La Vieja Escuela de la Zarza”.
 - Incentivar la divulgación y conservación de los juegos tradicionales.
 - Fomentar la equidad en la educación, para garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación y la inclusión educativa.
- Favorecer el desarrollo de las competencias curriculares básicas del alumnado. Los objetivos específicos que se desprende de éste son:
 - Contribuir al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.
 - Promover el desarrollo de la competencia matemática.
 - Fomentar el desarrollo de la competencia cultural y artística.
 - Favorecer el desarrollo de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
 - Impulsar el desarrollo de la competencia social y ciudadana.
 - Generar un sentimiento de pertenencia que contribuya a la conservación del acervo cultural de la “comarca”. A partir del cual derivan los siguientes objetivos específicos:
 - Crear conciencia acerca de la importancia de conservar la historia.
 - Promover el desarrollo de una visión crítica acerca de la evolución de las zonas rurales.
 - Fomentar la participación ciudadana en la conservación del patrimonio cultural.

METODOLOGÍA: PROPUESTA DE ACTUACIÓN

- ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Para alcanzar los objetivos propuestos, se presenta una estrategia de intervención, basada en la tradicional canción infantil “*El patio de mi casa*”. Esta melodía es conocida por todo el mundo: tanto por ancianos, como por adultos, jóvenes, y especialmente por los/las niños/as... Pareciera que no pasan los años por ella, porque a pesar de los múltiples cambios que se producen con el paso de los años, ésta no se ve alterada, ni mucho menos cae en el olvido. La atemporalidad de la cual la sociedad, parece haberla dotada, hace de ella la canción idónea en la cual fundamentar la metodología de este proyecto.

Este popular soniquete hará las veces de hilo conductor a la hora de guiar a los alumnos por esta experiencia didáctica. De esta forma, cada uno de los bloques temáticos que se exponen a continuación, corresponderá a un enunciado concreto de la canción, con el cual se establecerá un significado o paralelismo. Es necesario subrayar, que para que las diferentes dinámicas adquieran sentido, es indispensable que todo el alumnado participe de manera activa en la visita que se realizará, previamente, al museo “La Vieja Escuela” de la Zarza.

Visita guiada al museo “La Vieja Escuela”.

Los diferentes grupos de alumnos y alumnas, realizarán una visita guiada al museo como eje central de este proyecto, con el objetivo de conocer cuál es el aspecto que tenían las aulas donde recibieron clase sus abuelos y bisabuelos, qué materiales didácticos se utilizaban en aquella época, cómo eran los libros de texto que empleaban los maestros, qué aspecto tenían los mapas que se utilizaban, sobre todo, en las clases de historia, qué tipo de recursos materiales se utilizaban, etc.

La persona encargada de guiar a los/las estudiantes en esta experiencia, tratará de mostrarles todas las peculiaridades que tenía la vieja escuela unitaria de la zona. Se invitará a los/las visitantes, a que tomen asiento en los restaurados pupitres en los que se sentaban los pupilos de aquella época, procurando que la experiencia vivencial en el museo sea lo más cercana posible, a la realidad que afrontaban muchos de los mayores de la “comarca”. Además los/las discentes, podrán ver fotografías de los alumnos que, en su día, asistieron a dicha escuela, así como algunos de los trabajos, redacciones,

dibujos, etc., que éstos llevaron a cabo durante su etapa escolar; pudiendo comprobar que, a pesar de los años, no son tan diferentes a los que ellos han realizado en otras ocasiones.

Una vez finalizada la visita al museo, los educandos, podrán continuar aprendiendo de esta experiencia, a través del desarrollo de las diferentes dinámicas que se proponen para cada una de las áreas temáticas que se han desarrollado. De esta manera se consigue “exprimir” al máximo la salida de los escolares, favoreciendo un aprendizaje basado en elementos del contexto inmediato del alumnado.

Para llevar a cabo la estrategia de intervención se han identificado, concretamente, tres áreas o dimensiones de trabajo, de las cuales se desarrollarán una serie de actividades con el objetivo de cumplir con las metas citadas anteriormente. Las tres áreas o bloques de trabajo que se han establecido son:

1. *“Desde chiquitita me quedé...”*: una forma diferente de estudiar historia.
2. *“El patio de mi casa es particular”*: el patio de recreo como lugar idóneo para recuperar los juegos tradicionales.
3. *“Agáchate, y vuélvete a agachar...”*: una manera divertida de promover la conservación de las costumbres y tradiciones de la “comarca” de Agache.

Bloque 1: “Desde chiquitita me quedé...”: una forma diferente de estudiar historia.

La Historia es una de las áreas más bellas del conocimiento, ya que nos permite recrearnos en los hechos del pasado, así como vislumbrar el futuro. Sin embargo, muchas veces, esta rama de contenidos, suele ser percibida por el alumnado con desgana y apatía; probablemente porque los/las maestros/as no consiguen trasladar los conocimientos de manera que al alumno/a le resulte interesante y atractivo de aprender. Tradicionalmente esta materia ha sido víctima de la mecanización, dado que generalmente se pide al alumnado que memorice fechas y acontecimientos, que la mayoría de las veces, son ajenos al contexto en el que se desenvuelven los/las niños/niñas.

Como educadores, tenemos la obligación de promover entre el alumnado, actitudes para comprender los hechos que actualmente se presentan y que influyen de una manera u otra en su forma de vida, y no es posible entender el presente, sin conocer antes el

pasado. Así, podemos afirmar, en palabras de Jacques Le Goff, que *“la memoria intenta preservar el pasado sólo para que le sea útil al presente y a los tiempos venideros. Procuremos que la memoria colectiva sirva para la liberación de los hombres y no para su sometimiento”* (Goff, 2013). Conocer la historia nos ayuda a valorar el presente.

A través de esta área de trabajo, los alumnos conocerán cómo vivían sus antepasados más cercanos. La idea es proponer a los alumnos algunas de las escenas cotidianas que se daban hace más de 50 años, para que conozcan cómo se vivía antiguamente en los pueblos dónde ahora viven ellos.

Bloque 2: “El patio de mi casa es particular”: el patio de recreo como lugar idóneo para recuperar los juegos tradicionales.

Según Lorena Pérez y Tatiana Collazos, los griegos empleaban la palabra *“recreo”* como significado de *“deleitarse creando”, “crear”, “divertirse”, “alegrarse creando, conociendo cosas nuevas”*; que solían combinar con el concepto de *“ocio”*: *“pausa creativa, encuentro del espíritu y del alma de su ser y su quehacer”* (Pérez & Collazos, 2007), entendiéndolo entonces como un descanso voluntario después de las clases. En definitiva el recreo ha sido tradicionalmente percibido por los alumnos como un espacio donde pasar un rato distendido, jugando con los compañeros de clase.

Podemos afirmar que el juego es un derecho que tenemos todos los seres humanos. En este sentido Josefa Jiménez afirma que *“el juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos y poder entender y utilizar normas y roles de la sociedad”* (Jiménez, 2009).

En los últimos 30 años el espacio de recreo ha sufrido grandes y notorios cambios relacionados con la vertiginosa transformación que ha soportado nuestra sociedad en lo que a desarrollo tecnológico y social se refiere. Antiguamente, los patios de los colegios los conformaban espacios abiertos, al aire libre, con muchas zonas de jardín, una zona con un arenal, con árboles, etc., donde los alumnos eran libres de interactuar unos con otros, dejando la puerta abierta a cualquier juego que pudiera surgir de la imaginación de los/las alumnos/as. Hoy en día, muchos de los patios de los colegios los constituye una cancha de fútbol o baloncesto, donde sólo juegan los *“mismos de siempre”*, bajo las

mismas reglas estandarizadas, que son cumplidas tanto por los/as alumnos/las del CEIP El Chapatal, en Santa Cruz de Tenerife, como por los/las alumnos/as del CEIP Machado, en El Rosario. De esta manera se limita la imaginación de los/las educandos, favoreciendo la apatía entre el alumnado.

Por otra parte, el hecho de que los patios de los colegios en su mayoría, sean canchas de deporte, contribuye a establecer una división clara del espacio, en el que los niños ocupan un lugar central del mismo como es la cancha, jugando al fútbol, y las niñas quedan relegadas a un espacio más pequeño y secundario, como puede ser una esquina de las gradas, unas escaleras, etc. De esta manera, se contribuye al sedentarismo de las niñas, limitando su desarrollo físico en detrimento de las mismas. Según esto, el patio ha acabado convirtiéndose en un lugar de reproducción de desigualdades entre niñas y niños.

Este proyecto lo que busca es hallar un equilibrio entre la promoción de la memoria histórica entre los/las más pequeños/as, la tradición, el sentimiento de pertenencia, y por otro lado, la inclusión y el fomento de los valores de igualdad entre los escolares. Teniendo en cuenta estas cuestiones, el objetivo de este ámbito o área de actuación es, precisamente, tratar de reorganizar el patio del colegio a través del fomento de los juegos tradicionales. Este tipo de juegos, además de ayudarnos a echar la vista atrás, permiten organizar de una manera más armónica el espacio del recreo, dado que este tipo de juegos no requieren de un espacio demasiado amplio para su puesta en práctica. Asimismo, conviene destacar que la flexibilidad de la mecánica de estos juegos, ayuda al desarrollo de la creatividad de los discentes, dado que sus reglas y normas no son estrictas y son fáciles de aprender.

Bloque 3: “Agáchate, y vuélvete a agachar...”: una manera divertida de promover la conservación de las costumbres y tradiciones de la “comarca” de Agache.

Según la UNESCO, “*el patrimonio cultural representa lo que tenemos derecho a heredar de nuestros predecesores y nuestra obligación de conservarlo a su vez para generaciones futuras*” (Naciones Unidas, 2002). Del mismo modo que durante la Segunda Guerra Mundial se temió por la enorme destrucción que podía causarse, pensando en que podrían llegar a desaparecer grandes representaciones culturales: edificios emblemáticos, libros y obras de arte; en la actualidad se teme a la

globalización, como fenómeno capaz de absorber otras culturas hasta confinarlas al olvido, haciendo que prevalezca la cultura anglosajona por encima de todas.

A través de esta línea de acción lo que se pretende es contribuir a la conservación de la memoria histórica de la escuela y de los escolares, de la “comarca” de Agache; promoviendo la participación directa del alumnado en dicha actividad. De esta forma, se anima a los discentes a colaborar en la creación de su “propia historia de la educación”, aportando su granito de arena por medio de una serie de actividades.

- CRONOGRAMA:

Todas las actividades que se exponen dentro del apartado de Anexos de este documento, y que se encuentran divididas en tres bloques temáticos claramente diferenciados, pueden llevarse a cabo en el orden de ejecución que se considere más oportuno según el coordinador o el/la docente encargado de llevarlas a la práctica. No obstante, en este apartado se presenta una propuesta de cronograma de las actividades, con el objetivo de facilitar a los/las maestros/as la labor organizativa. Evidentemente, esta propuesta es flexible, y se encuentra abierta a cualquier tipo de cambio o modificación que se estime oportuno.

SESIONES	ACTIVIDADES
1ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 1: <i>Cultiva tu cultura</i> (1ª sesión, previa a la visita del museo).
2ª SESIÓN	- Visita al museo “ <i>La Vieja Escuela</i> ” de la Zarza.
3ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 1: <i>Cultiva tu cultura</i> (2ª sesión, posterior a la visita del museo), realización de un mural.
4ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 1: <i>Cultiva tu cultura</i> (3ª sesión, posterior a la visita del museo), continuar con la realización del mural.
5ª SESIÓN	- Bloque 2: Actividades 4, 5, 6, 7, 8: <i>la Comba, 1, 2, 3, Juan, Periquito y Andrés, ¡Alerta!, el Tejo y Policías y ladrones</i> . (Lo ideal en este caso sería aprovechar las horas destinadas a Educación física para que los alumnos aprendieran estos juegos, y que después pudieran llevarlos a cabo en el tiempo del recreo).
6ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 2: <i>La peseta</i> (1ª sesión, conocer la moneda, contextualización).
7ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 2: <i>La peseta</i> (2ª sesión, juego de rol, los alumnos representan diversas transacciones empleando la peseta, como moneda).
8ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 3: <i>Veó, veó,...</i> <i>¿Qué ves?</i> (1ª sesión, visualización de imágenes antiguas).
9ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 3: <i>Veó, veó,...</i> <i>¿Qué ves?</i> (2ª sesión, redacción ¿cómo hemos cambiado?).
10ª SESIÓN	- Bloque 1: Actividad 2: <i>La peseta</i> (3ª sesión, representación artística de alguna de las monedas vistas en clase).

11ª SESIÓN	- Bloque 3: Actividad 1: <i>¿Cómo es tu escuela?</i> (redacción).
12ª SESIÓN	- Bloque 3: Actividad 2: <i>¿Cómo hemos cambiado?</i> (dibujo).
13ª SESIÓN	- Bloque 3: Actividad 3: <i>La cápsula del tiempo</i> (grabación en vídeo).

EVALUACIÓN

La evaluación se considera imprescindible en un proyecto, puesto que, es un periodo que lleva a la reflexión no sólo en la intervención de la acción, sino también en el diseño del proyecto. Por el contrario, una acción sin evaluar carecería de sentido, ya que no tendríamos ninguna pista sobre aquellos aspectos positivos o negativos del mismo, lo que haría que en un futuro se volvieran a repetir los mismo fallos. Tal y como afirma Úcar, *“asignando valores a lo hecho, la evaluación orienta la acción; posibilita y favorece la toma de decisiones respecto a las acciones próximas. Los procesos evaluadores se manifiestan como un medio para generar cambios dirigidos y conscientes; para construir y reconstruir continuamente nuestras identidades personales y colectivas”* (Úcar, 2001). Haciendo referencia a esta última idea de *“construir y reconstruir identidades personales y colectivas”*, cabe destacar que, la evaluación consta no sólo de las evidencias observadas, sino también de las interpretaciones realizadas por parte de los participantes.

En definitiva, evaluar es un criterio de calidad de la práctica educativa que ayuda a mejorarla, ya que nos da la posibilidad de cambiar aquellos aspectos que tiene un impacto menor en la sociedad, por otros más positivos o beneficiosos.

La evaluación, en este caso, tendrá un carácter formativo, regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará de forma continuada, considerándose un elemento más de la actividad educativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación, que será desarrollado por los/las docentes de los diferentes centros escolares que participen en el proyecto.

Cuando se evalúa, se trata de conocer el grado de apropiación de los conocimientos, habilidades y actitudes que se desarrollan en el proyecto, así como el grado de satisfacción por parte del público al que va dirigido, además de la consecución de los objetivos establecidos. De modo que, para llevar a cabo la evaluación de este proyecto, se tendrán en cuenta una serie de dimensiones, cuya temática coincide con los objetivos generales que se espera cumplir.

La primera dimensión a evaluar es el “Reconocimiento de la cultura de Agache”:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Promover las visitas al museo “La Vieja Escuela de la Zarza”.	<ul style="list-style-type: none"> - Ocho de cada diez habitantes de la zona, conoce la existencia del museo. - Se han recibido, entre 5 y 10 visitas, de escolares de Agache al museo. - Siete de cada diez visitas al museo, son de personas ajenas a la “comarca” de Agache. 	Encuesta.
Incentivar la divulgación y conservación de los juegos tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Los/las niños/as practican juegos tradicionales en el patio de recreo. - Los/las alumnos/as ponen en práctica dichos juegos fuera del horario escolar. - El alumnado no muestra interés por los juegos tradicionales. 	Observación sistemática.
Fomentar la equidad en la educación, para garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación y la inclusión educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - La diferencia de sexos no influye en la puesta en práctica de los juegos. - Los niños sólo practican aquellos juegos, que contribuyen a desarrollar sus destrezas físicas. - Los niños y las niñas forman grupos basándose en la distinción por sexos. 	Observación sistemática.

La segunda dimensión que se va a valorar es “Desarrollo de las competencias básicas”:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Contribuir al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado hace un uso adecuado del castellano. - Los discentes son capaces de comprender mensajes orales. - Los educandos expresan, de manera fluida, ideas u opiniones empleando la expresión oral. - Los/las niños/as son capaces de producir textos escritos (sólo para alumnos/as de educación primaria) 	Evaluación de las actividades realizadas.

<p>Promover el desarrollo de la competencia matemática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado es capaz de desarrollar y aplicar las matemáticas a contextos de la vida cotidiana. - Los/las alumnos/as realizan operaciones de cálculo elemental para aplicarlas a contextos ajenos al aula (el recreo). - Los educandos ponen en práctica el uso de los conocimientos geométricos. 	<p>Evaluación de las actividades. Observación sistemática.</p>
<p>Fomentar el desarrollo de la competencia cultural y artística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado conoce los elementos que forman la cultura de la “comarca” de Agache. - Los/las estudiantes utilizan diferentes representaciones y expresiones artísticas para divulgar las tradiciones y la cultura de la zona. - Los educandos han desarrollado un sentimiento de pertenencia a su pueblo. 	<p>Evaluación de las actividades propuestas. Observación sistemática. Cuestionario.</p>
<p>Favorecer el desarrollo de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los/las alumnos/as comprenden y establecen relaciones entre los cambios que ha experimentado su entorno y los cambios sociales. - Los discentes conocen, respetan y valoran el patrimonio cultural de Agache. - Los educandos son capaces de realizar representaciones de su entorno. 	<p>Evaluación de las actividades. Observación sistemática.</p>
<p>Impulsar el desarrollo de la competencia social y ciudadana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado emplea sus habilidades para la resolución de conflictos en la práctica de juegos tradicionales. - Los/las alumnos/as trabajan de manera cooperativa en la realización de proyectos y tareas. - Existe un trato cordial, de respeto, entre el alumnado. 	<p>Observación sistemática.</p>

La tercera dimensión que se va a evaluar para constatar la eficiencia del proyecto es la “Conservación del acervo cultural”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Crear conciencia acerca de la importancia de conservar la historia.	<ul style="list-style-type: none"> - Los/as alumnos/as emiten juicios de valor acerca de la importancia de conservar el patrimonio. - Los discentes contribuyen a la conservación de la memoria histórica, a través de su participación en las actividades. - Los/las niños/as muestran su predisposición a contribuir con el cuidado de los objetos de su entorno, con el objetivo de preservarlos en el futuro. 	Evaluación de las actividades. Observación sistemática.
Promover el desarrollo de una visión crítica acerca de la evolución de las zonas rurales.	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado valora los cambios y transformaciones que ha sufrido su entorno con el paso de los años. - Los educandos son capaces de establecer diferencias y similitudes entre la época de sus bisabuelos y la suya propia. - Los discentes destacan los cambios tecnológicos que se han llevado a cabo a lo largo del tiempo. 	Evaluación de las actividades. Observación sistemática.
Fomentar la participación ciudadana en la conservación del patrimonio cultural.	<ul style="list-style-type: none"> - Las familias muestran su interés por el proyecto. - Ha aumentado el interés de los ciudadanos por el museo “La vieja escuela”. - Los ciudadanos de la zona donan objetos antiguos para su exposición en el museo. 	Encuesta. Observación sistemática.

PRESUPUESTO

En la siguiente tabla se expone el presupuesto que se ha estimado para la consecución de este proyecto de dinamización del entorno museístico de la Zarza:

PARTIDA DE PERSONAL

FUNCIÓN	COSTE UNITARIO			Nº DE TRAB.	DURACIÓN CONTRATOS MESES	TIPO DE JORNADA	COSTES LABORALES TOTALES
	SALARIO MÓDULO	COTIZAC. SEG. SOC.	TOTAL				
Pedagoga / Historiadora	800,00 €	265,52 €	1.065,52 €	1	4	½ JORN.	4.262,08 €
TOTALES UNITARIOS	3.200,00 €	1.062,08 €	4.262,08 €				
SUBTOTAL COSTES DE PERSONAL				1	4		4.262,08 €

PARTIDA DE FUNCIONAMIENTO

CONCEPTO	COSTE
FUNCIONAMIENTO	
TELÉFONO	200,00 €
MATERIALES FUNGIBLES	200,00 €
TRANSPORTE	450,00 €
LIMPIEZA	400,00 €
SUBTOTAL FUNCIONAMIENTO	1.250,00 €
ALQUILER	
SERVICIOS EXTERNOS	500,00 €
SUBTOTAL LOCAL	500,00 €
TOTAL	1.750,00 €

TOTALES

PARTIDA	COSTE
PERSONAL	4.262,08 €
FUNCIONAMIENTO	1.750,00 €
TOTAL	6.012,08 €

En cuanto al presupuesto es preciso destacar que, en este caso, los beneficios no se pueden medir en cifras monetarias, ya que el valor del patrimonio cultural es de carácter intangible y cualitativo. Sin embargo, no podemos ignorar el hecho de que además de este valor, el patrimonio cultural *“constituye una fuente de riqueza para diversos sectores, generando importantes actividades económicas directamente relacionadas con su identificación, protección, conservación, restauración, gestión y puesta en valor”* (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015). A pesar de que se han realizado escasos estudios sobre el impacto económico del patrimonio cultural, todos ellos coinciden en:

- su importancia como propulsor de desarrollo en los sectores público y privado,
- un porcentaje de retorno de la inversión alto,
- y un beneficio directo en la mejora de la economía local.

Asimismo, se destaca como *“una importante alternativa a otros sectores económicos en retroceso, especialmente en áreas rurales”* (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015).

BIBLIOGRAFÍA

- BOE. (29 de Diciembre de 2006). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*. Recuperado el 11 de mayo de 2016, de Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-185
- BOE. (9 de Diciembre de 2013). *Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de Ministerio de Educación, Cultura y Deporte: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/inicio.html;jsessionid=92F455AAA6F61E5344ACBB97DE8D514>
- Cicar. (2010). *Mapa de carreteras de la Isla Tenerife*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de Zonu: <http://www.zonu.com/fullsize/2010-10-12-12248/Mapa-de-carreteras-de-la-Isla-Tenerife.html>
- Diario de Avisos. (13 de Junio de 2015). *Mapa de la isla de Tenerife, dividida por municipios*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de Diario de Avisos: <http://www.diariodeavisos.com/2015/06/sigue-en-directo-constitucion-ayuntamientos-canarios/>
- Goff, J. L. (10 de Diciembre de 2013). *La Importancia de la Memoria Histórica*. Recuperado el 13 de marzo de 2016, de Los ojos de Hipatia: <http://losojosdehipatia.com.es/cultura/historia/la-importancia-de-la-memoria-historica/>
- Infante, M. E., & Hernández, R. C. (Octubre de 2011). *Preservar la Identidad Cultural: Una Necesidad en la Actualidad*. Recuperado el 3 de marzo de 2016, de ASRI: Arte y Sociedad. Revista de Investigación: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3792143>
- Instituto Nacional de Estadística. (1 de Enero de 2015). *Nomenclátor: Población del Padrón Continuo por Unidad Poblacional*. Recuperado el 10 de mayo de 2016, de Instituto Nacional de Estadística: http://www.ine.es/nomen2/index.do?accion=busquedaAvanzada&entidad_amb=no&codProv=38&codMuni=12&codEC=0&codES=7&codNUC=0&L=0
- Jiménez, J. (Octubre de 2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. Recuperado el 13 de marzo de 2016, de Innovación y Experiencias Educativas. Revista Digital: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf
- Mendoza, C. (Julio-diciembre de 2004). *Nueva Ruralidad y Educación: Miradas Alternativas*. Recuperado el 3 de marzo de 2016, de Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal: <http://www.redalyc.org/html/360/36090203/>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Planes Nacionales de Patrimonio Cultural*. Recuperado el 15 de abril de 2016, de Calameo: <http://es.calameo.com/books/00007533583e6fd0fc918>

- Naciones Unidas. (2002). *La UNESCO y la protección del patrimonio cultural*. Recuperado el 12 de marzo de 2016, de Año de las Naciones Unidas del Patrimonio Cultural: <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/unesco.htm>
- Pérez, L., & Collazos, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el Municipio de Dosquebradas*. Recuperado el 12 de marzo de 2016, de Universidad Tecnológica de Pereira: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/761>
- Repetto, L. (Abril-junio de 2006). *Memoria y patrimonio: algunos alcances*. Recuperado el 12 de marzo de 2016, de Pensar Iberoamérica. Revista de cultura: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric08a06.htm>
- Soler, J., Padrino, J., Prieto, D., Machado, M., & Bencomo, L. (2012). Aproximación al Patrimonio Arqueológico, Etnográfico y Arquitectónico de la Comarca de Agache-Fasnia. *CATHARUM Revista de Ciencias y Humanidades del Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias*, 53-80.
- Tejada, L. (Enero de 2009). *Las salidas, un recurso para el aprendizaje en educación infantil*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de Innovación y Experiencias Educativas: Revista Digital: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/LIDIA_TEJADA_1.pdf
- Úcar, X. (2001). *¿Cómo evaluar proyectos y procesos de Animación Sociocultural?* Recuperado el 3 de mayo de 2016, de Academia: https://www.academia.edu/3427745/_C%C3%B3mo_evaluar_proyectos_y_procesos_de_Animaci%C3%B3n_Sociocultural_2001_
- Zonu. (2010). *Mapa topográfico de la isla de Tenerife 2010*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de Zonu: <http://www.zonu.com/fullsize/2010-10-13-12280/Mapa-topografico-de-la-Isla-de-Tenerife-2010.html>

ANEXOS

En este apartado se plantea la propuesta de diversas dinámicas, con el objetivo de orientar a los docentes en la realización de actividades y dinámicas para el proyecto “¡Agáchate!”. Es preciso destacar, que las acciones que se exponen, han sido diseñadas a modo de sugerencias didácticas, de manera que son susceptibles de ser modificadas, en función de los intereses de los/las maestros y maestras.

I. ANEXO

Visita al museo “La Vieja Escuela” de la Zarza.

La visita al Museo *La Vieja Escuela* de la Zarza, es la pieza clave que da vida a este proyecto, en torno a la cual giran el resto de acciones educativas. Por ello es importante que esté correctamente planificada, para aprovechar al máximo la experiencia.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En este caso, las acciones tendrán lugar fuera del aula, lejos del entorno escolar, por lo que se recomienda a los/las docentes planificar al máximo posible la salida.

Los/las alumnos/alumnas visitarán el museo “La Vieja Escuela” que se encuentra en el barrio de La Zarza. Las dimensiones del museo son relativamente pequeñas por lo que para poder sacar el máximo partido a la visita se aconseja que se divida el grupo de clase en dos grupos más pequeños. Cada uno de los grupos estará guiado por un/a profesor/a que será el encargado/a de guiarles dentro del museo. Por consiguiente se recomienda a los/las docentes que vayan a realizar la actividad con el alumnado, a que realicen una visita previa al museo, de ese modo podrán organizar la actividad de la manera que más les convenga.

Cada uno de los pequeños grupos de estudiantes, dispondrá de 30 minutos para realizar la visita al museo y ver todo lo que allí han conservado. Asimismo en la visita habrá una persona encargada del museo que podrá contestar a algunas de las preguntas que no sepan contestar los docentes en lo que se refiere a la conservación de los objetos que se encuentran allí.

Mientras un grupo esté realizando la visita el otro grupo aprovechará para desayunar en la entrada del museo, donde se han dispuesto algunas mesas y sillas.

Una vez que ambos grupos hayan realizado la visita, se dirigirán todos juntos a la plaza de la Zarza, en la cual aprovecharán los 30 minutos restantes de la visita para realizar algunos de los juegos que se proponen en el bloque 1, como por ejemplo, “*policías y ladrones*”, o “*un, dos, tres..., Juan, Periquito y Andrés*”. La plaza de la Zarza es un lugar ideal donde realizar actividades al aire libre con los alumnos, ya que es un espacio delimitado por todas partes, excepto por la entrada, por lo que resultaría muy fácil controlar la entrada y salida de los alumnos en el espacio. De este modo, mientras uno/a de los/las docentes vigila que ninguno de los alumnos salga del perímetro de la plaza, otro/a puede explicar los juegos y coordinar que los alumnos jueguen de manera cooperativa.

PARTICIPANTES
- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.
MATERIAL
Para el desayuno (se tendrán en cuenta las posibles alergias que puedan presentar los/las niños/as): <ul style="list-style-type: none"> - Fruta. - Sándwiches. - Jugos. - Agua. Para la visita: <ul style="list-style-type: none"> - Folleto descriptivo del museo. - Folios blancos DIN-A4. - Lápices. - Bolígrafos.
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
La actividad se ha planificado para ser realizada en una sesión de 90 minutos aproximadamente, sin contar con el tiempo de trayecto que dependerá del centro escolar que lleve a cabo la dinámica. Asimismo, teniendo en cuenta que se trata de una actividad que se va a realizar fuera del colegio, puede verse sujeta a imprevistos.
OBJETIVO
Los principales objetivos de esta actividad son: <ul style="list-style-type: none"> - Impulsar la visita de los/las niños/as al museo La Vieja Escuela. - Despertar el interés entre los/las discentes por la historia. - Promover dinámicas de grupo fuera de las aulas del centro escolar. - Potenciar el conocimiento que tienen los/las alumnos/as sobre el contexto en el que se desenvuelven.
ORIENTACIÓN DIDÁCTICA
La visita al museo servirá para tratar transversalmente diversos aspectos del currículum de los escolares. En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con los siguientes ámbitos como son la autonomía personal, el conocimiento del entorno y la comunicación y representación. En lo que respecta al alumnado de Primaria, su paso por el museo podrá ligarse a áreas muy concretas de su currículum como por ejemplo: Ciencias Sociales y de la Naturaleza, Lengua Castellana y Literatura, Valores Sociales y Cívicos e incluso Educación Física.
SUGERENCIAS PRÁCTICAS
Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.

II. ANEXO

Actividades del Bloque I.

En el primer bloque temático, denominado “*Desde chiquitita me quedé...*”, tanto los/las alumnos/as como los/las maestros/as, echarán la vista atrás para saber más acerca de cómo vivían nuestros antepasados más cercanos, nuestros abuelos, bisabuelos y tatarabuelos.

ACTIVIDAD 1: CULTIVA TU CULTURA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p><u>Primera sesión:</u></p> <p>Previamente, antes de realizar la primera visita al Museo de la “Vieja Escuela de la Zarza”, los/las maestros/as explicarán a los/las alumnos/as cuál es el significado de la cultura y la tradición. Tratarán de trasladar a los/las educandos por qué es tan importante conservar los valores culturales, y les explicarán qué es la identidad cultural.</p> <p><u>Segunda y tercera sesión:</u></p> <p>Tras haber realizado la visita al museo los/las niños/as deberán colaborar en la creación de un mural en el que se represente la cultura de la zona, los valores y las principales costumbres de la “comarca” de Agache: sus fiestas, sus bailes típicos, etc.</p> <p>El mural podrá ser expuesto tanto dentro del colegio como en el museo de “La Vieja Escuela”, como resultado de lo aprendido en la visita al mismo.</p>
PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none">- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.
MATERIAL
<ul style="list-style-type: none">- Fotografías antiguas de los pueblos.- Vídeo (si fuera necesario).- Ordenador y proyector (si fuera necesario).- Lápices.- Cartulinas de colores.- Papel kraft para el mural.- Rotuladores de colores.- Témperas de colores.- Folios blancos DIN-A4.
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
La actividad se ha planificado para ser realizada en tres sesiones, cada una de ellas de unos 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase.
OBJETIVO
<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la capacidad de observación.- Favorecer la aplicación de los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana.- Incrementar el conocimiento sobre las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio.- Fomentar la planificación y realización de producciones artísticas de elaboración propia, de forma individual y cooperativa.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>Tal y como se deduce de la explicación de la actividad, esta dinámica se encuentra relacionada con las siguientes áreas curriculares:</p> <ul style="list-style-type: none">❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales,

Valores Sociales y Cívicos y, en especial, a la Educación artística.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Es posible que para realizar esta actividad sean necesarias más de dos sesiones, por lo que la duración dependerá de cuánto quieran esmerarse alumnado y profesorado en la actividad. Estas actividades, son flexibles, por lo que están abiertas a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.

ACTIVIDAD 2: LA PESETA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de esta actividad los/las alumnos/as conocerán cuál fue la moneda española desde 1868 hasta el año 2000, a partir del cual, el Euro se convirtió en la única moneda legal del país.

Primera sesión:

La idea es que los/las profesores/as, en una primera clase, realicen una pequeña introducción al alumnado explicándoles un poco acerca de dicha moneda, qué otros nombres se le atribuía comúnmente a la peseta (perra, duro), cuántas pesetas equivalen a un euro, y otras curiosidades acerca de la moneda que puedan surgir, como por ejemplo de quien es el rostro que aparece en la moneda de 100 pesetas.

Sería ideal que los/las docentes pudieran repartir entre los/las alumnos/as algunas pesetas originales, que puedan haber conservado o conozcan a alguien que pueda prestárselas, para que los/las chicos/as puedan palparlas en sus manos.

Segunda sesión:

El/la maestro/a propondrá a los/las alumnos/as un pequeño juego de rol, en el cual, algunos de los/las alumnos/as deberán desempeñar el rol de ventero, mientras que el resto hará las veces de clientes.

El/la docente repartirá entre aquellos que vayan a cumplir con el rol de venteros, una serie de artículos de juguete, como por ejemplo: frutas, hortalizas, ropa de muñecos, etc. Cada vendedor/a tendrá su puesto o “ventita”, por la que pasarán los clientes para simular realizar una compra.

Todos/as los/las alumnos/as deberán realizar transacciones empleando como moneda la peseta. El objetivo principal de esta dinámica es que los alumnos interactúen y hagan cálculos sencillos, utilizando la peseta como moneda, tratando de ejemplificar lo que ellos creen que hacían sus bisabuelos en aquella época. Asimismo, se espera que los discentes, aprendan el valor que tenía la moneda en comparación con la moneda actual, el euro, (¿cuántas cosas compraban antes con 100 pesetas?, ¿cuántas podemos comprar hoy con 60 céntimos que es a lo que equivale hoy en día?).

Tercera sesión:

En la tercera y última sesión, el/la maestro/a procederá a enseñar a los/las alumnos/as una fotografía de una peseta, de cinco pesetas, de veinticinco pesetas y de cien pesetas, que ya habrán visto en sesiones anteriores.



Posteriormente los/las alumnos/as tendrán que realizar una representación plástica de la misma, a gran escala; para lo cual podrán emplear los materiales que consideren más

adecuados y de los que dispongan, como por ejemplo: cartulinas, cartón, papel, lápices, creyones, rotuladores, spray, témpera, etc.

Una vez hayan terminado de realizar sus representaciones, se buscará un lugar en el aula o fuera de ella para poder exponerlas y que otros alumnos las puedan ver.

PARTICIPANTES

- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.

MATERIAL

- Aula de trabajo.
- Mesas.
- Sillas.
- Un ordenador con un proyector para enseñar a los alumnos las monedas. En su lugar también se puede utilizar una fotografía impresa en un folio DIN-A4.
- Juguetes: verduras, frutas, ropa, etc.
- Lápices
- Rotuladores de colores
- Témperas.
- Cartulinas.
- Spray cobrizo.
- Cartón.
- Tijeras.

La cantidad de material variará en función del número de alumnos que haya en el aula.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se ha planificado para ser realizada en tres sesiones, cada una de ellas de unos 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase.

OBJETIVO

- Promover el uso de la lengua a través de los procesos de producción de textos: orales (en el caso de los educandos de educación infantil), y también escritos (en el caso de los/las alumnos/as de educación primaria).
- Fomentar el desarrollo del conocimiento matemático para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre situaciones de la vida cotidiana.
- Impulsar el reconocimiento de cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, tanto en el medio natural, social como en el cultural.
- Promocionar el desarrollo de la competencia cultural artística.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Esta actividad trata de manera transversal los siguientes ámbitos curriculares:

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.
- ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas, Valores Sociales y Cívicos, Educación artística.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno. Es preciso destacar que en esta actividad, será necesario adaptar las sesiones (especialmente la primera y la segunda) de acuerdo a los conocimientos de los educandos de educación infantil.

ACTIVIDAD 3: VEO, VEO,... ¿QUÉ VES?

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>En esta actividad los/las docentes, hablarán a los/las alumnos/as sobre el cambio que ha experimentado el contexto en el que viven.</p> <p><u>Primera sesión:</u></p> <p>Para ello, los/las maestros/as deberán apoyarse en documentos visuales como pueden ser, fotografías, vídeos, etc., de la época, en la que aparezcan representados lugares conocidos de la zona. Por ejemplo, puede mostrarse a los/las alumnos/as imágenes de las distintas plazas o ermitas de cada pueblo.</p> <p>Para ello, será fundamental haber realizado la visita al Museo de la “Vieja Escuela de La Zarza”, donde el profesorado tendrá a su disposición un gran número de fotografías expuestas, en las que los/las discentes podrán observar qué aspecto tenía el pueblo antiguamente.</p> <p><u>Segunda sesión:</u></p> <p>El objetivo de esta actividad es que los/las educandos establezcan una serie de similitudes y diferencias entre cómo estaban antes esos lugares por los que ahora transitan ellos. Además deberán contestar a una pregunta fundamental: ¿han mejorado? Esta dinámica permitirá a los/las alumnos/as ver cómo se han ido desarrollando cada uno de los pueblos, cómo han ido creciendo las poblaciones y cómo han influido aspectos externos en su contexto inmediato.</p> <p>Para finalizar con la actividad, los/las discentes deberán realizar una pequeña redacción sobre los aspectos que han podido observar en las imágenes visualizadas, explicando, bajo su particular punto de vista, cómo creen que han cambiado los pueblos. Para ello se les plantearán una serie de cuestiones como por ejemplo:</p> <p>Los cambios que se han producido en el entorno, ¿han sido para mejor? ¿Qué aspectos han mejorado? ¿Ha habido cambios negativos?</p>
PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none">- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.
MATERIAL
<ul style="list-style-type: none">- Fotografías antiguas de los pueblos.- Vídeo (si fuera necesario)- Ordenador y proyector (si fuera necesario)- Lápices- Folios blancos DIN-A4
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>La actividad se ha planificado para ser realizada en dos sesiones, cada una de ellas de unos 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase.</p>
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Impulsar el desarrollo de la competencia lingüística.- Fomentar el pensamiento crítico.- Promover el conocimiento y el respeto hacia el patrimonio natural, cultural e histórico de Agache.- Impulsar el reconocimiento de cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, tanto en el medio natural, social como en el cultural.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>A través de este ejercicio, se entiende que se trabajan los siguientes ámbitos del currículo:</p>

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.
- ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Valores Sociales y Cívicos y Educación artística.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

En este caso, la segunda sesión sólo podrá ser realizada por los/las alumnos/as de primaria, dado que requiere un nivel de concreción superior. Sin embargo, sería posible realizar una única sesión en la cual los educandos pudieran visualizar imágenes antiguas de los pueblos y pudieran comentarlas con el/la maestro/a y dar su opinión al respecto. Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.

Actividades del Bloque II.

Todas las actividades que se proponen a continuación han sido diseñadas para ser realizadas en un espacio amplio y abierto, como puede ser el patio del colegio, ya que la mayoría de ellas así lo requieren. Lo ideal, para llevar a la práctica este bloque de actividades, sería que el/la profesor/a encargado de impartir la asignatura de Educación Física, se hiciera cargo de estas actividades, dado que muchos de los objetivos específicos de cada actividad, favorecen la consecución de los objetivos de la materia. De este modo el/la maestro/a aprovecharía sus horas de docencia para explicar la dinámica de cada juego a los/las alumnos/as, promoviendo que estos continúen poniéndolas en práctica en el tiempo de recreo y fuera del recinto escolar. Además, la maleabilidad que presentan todas las propuestas, también potenciará que no haya problema a la hora de que la actividad sea realizada, tanto por alumnos de infantil, como de primaria.

ACTIVIDAD 4: LA COMBA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para llevar a cabo la actividad deberá haber al menos 3 participantes. Dos de los cuales deberán sujetar la comba, uno por cada extremo de la misma. Ambos deberán coordinarse para hacer que la comba gire de arriba abajo. Esto lo conseguirán moviendo el brazo con el que sujetan la comba en el mismo sentido, de manera circular, de modo que la comba toque el suelo con cada vuelta que den. El tercer participante será el que tendrá que saltar la comba, cada vez que esta se acerque al suelo. De lo contrario tropezará con la cuerda y perderá el juego.

El sujeto que salte la comba puede decidir empezar el juego en el centro de la comba antes de que sus compañeros/as empiecen a mover la comba (lo cual es recomendable para los principiantes); o bien empezar desde fuera e introducirse en el juego una vez

que sus compañeros ya hayan empezado a girar la cuerda (requiere mayor habilidad y agilidad en el juego).

Sea como sea, una vez que el/la jugador/a esté saltando, deberá cantar alguna canción de las que se proponen a continuación:

Canción 1:

“Yo tengo unas tijeras, que se abren y se cierran, yo toco el cielo, yo toco la tierra, yo me agacho, y me salgo fuera”. En este caso la persona que se encuentre saltando y cantando a la vez, una vez acabe la canción deberá salir del juego sin tocar la comba. Solo así ganará.

Canción 2:

“Al pasar la barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas, no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser, arriba la barca, uno, dos y tres, cuatro, cinco y seis”. En este otro caso, bastará con que el individuo que esté saltando la comba termine la canción sin tocar la comba en ningún momento.

Canción 3:

“El cochecito leré, me dijo anoche, leré, que si quería, leré, montar en coche, leré. Y yo le dije, leré, con gran salero, leré, no quiero coche, leré, que me mareo, leré”. Se utiliza la misma dinámica que en la canción 2.

Canción 4:

“El nombre de María, que cinco letras tiene: la M, la A, la R, la I, la A; M-A-R-Í-A”. En este caso cada alumno/a al que le toque saltar a la comba, deberá deletrear su propio nombre. Ganarán aquellos/as que consigan deletrearlo sin problema y sin tocar la comba en ningún momento.

PARTICIPANTES

- Mínimo 3 participantes.
- Máximo 20 participantes. En caso de que quisieran jugar tantas personas, convendría disponer de otra comba para que el juego resultara más fluido, y los sujetos no tuvieran que esperar mucho tiempo para volver a jugar.

MATERIAL

- Esta actividad requiere de un espacio abierto o suficientemente amplio para poder realizarla.
- Una cuerda de unos tres o cuatro metros de largo (cuanto más larga sea la cuerda más niños podrán participar en el juego).

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La duración de la actividad es relativa. Cada canción no lleva más de un minuto cantarla y jugarla, lo cual da pie a que jueguen todos los niños que quieran saltar a la comba, y que lo hagan las veces que quieran. Por lo tanto esta actividad durará tanto como ganas tengan los/las alumnos/as de seguir jugando.

OBJETIVOS

- Favorecer el conocimiento y uso adecuado de la lengua castellana.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Desarrollar la coordinación.
- Fortalecer el manejo del cuerpo en relación a actividades rítmicas y de recreación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Tal y como se deduce de la explicación de la actividad, esta dinámica se encuentra relacionada con las siguientes áreas curriculares:

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía,

<p>los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales Valores Sociales y Cívicos, y especialmente, Educación Física.
SUGERENCIAS PRÁCTICAS
<p>Este juego se presta a realizar cualquier tipo de modificación por lo que las posibilidades de cambiar las canciones dependerán de la imaginación y el gusto de los/las alumnos y alumnas que estén desarrollando la actividad. Por consiguiente las posibilidades de modificar el juego son infinitas.</p>

ACTIVIDAD 5: UN, DOS, TRES..., JUAN, PERIQUITO Y ANDRÉS.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>Todos los/las alumnos/as que vayan a participar en la actividad (excepto uno), se sitúan formando una línea paralela a una pared. Al alumno/a al que le haya tocado por azar, no estar en la línea, se situará de cara a la pared, dando la espalda a sus compañeros. Él será el encargado de decir: “<i>Un, dos, tres..., Juan, Periquito y Andrés</i>”. Y una vez finalice su frase se dará la vuelta para mirar a sus compañeros. Mientras él pronuncia la frase, el resto de compañeros avanzan hacia la pared. Los alumnos deberán permanecer quietos como estatuas cuando el compañero se gire, de lo contrario deberán volver al punto de partida.</p> <p>Si alguno/a consigue llegar hasta la pared y tocarla, el/la alumno/a encargado de contar en la pared deberá correr tras de él/ella para tratar de cogerlo/a antes de que llegue a la línea de partida.</p> <p>Si el/la encargado/a de contar en la pared, llega a coger a alguno/a de sus compañeros/as, el sujeto al que se ha “pillado” deberá ocupar su lugar en la pared durante la siguiente partida.</p>
PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Mínimo: 3 participantes, aunque para que resulte más divertido conviene que se juegue entre al menos 6 personas. - Máximo 11 participantes. En caso de que quisieran jugar más personas, sería mejor que se iniciase otra partida simultánea, de ese modo, todos podrían jugar y participar, al mismo tiempo.
MATERIAL
<p>Ninguno en particular. Espacio amplio en el que se pueda usar un muro o pared.</p>
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>La duración de la actividad es relativa. Cada partida puede durar alrededor de cuatro o cinco minutos. Pero siempre dependerá de cómo lo quieran jugar los/las niños/niñas. Por lo tanto esta actividad durará tanto como ganas tengan los/las alumnos/as de seguir jugando.</p>
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de la competencia matemática. - Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas. - Fortalecer el manejo del cuerpo en relación a actividades rítmicas y de recreación. - Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

A través de este ejercicio, se entiende que se trabajan los siguientes ámbitos del currículo:

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.
- ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas, Valores Sociales y Cívicos, y especialmente, Educación Física.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Este juego se presta a realizar cualquier tipo de modificación en sus normas, por lo que las posibilidades de cambiar el juego dependerán de la imaginación y el gusto de los/las alumnos y alumnas que estén desarrollando la actividad.

ACTIVIDAD 6: ¡ALERTA!

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los/las alumnos/as que quieran participar deberán formar dos grupos o equipos. Uno/a de los/las alumnos/as, hará las veces de “árbitro”, será el/la encargado/a de sujetar el pañuelo. El árbitro se situará en un punto, en medio de ambos grupos, dejando a su derecha a uno de los grupos y a su izquierda al otro.

Mientras los/las alumnos/as de cada grupo deberán decidir qué número tendrá cada uno en secreto, sin que los miembros del equipo contrario lo sepan. Una vez que hayan decidido qué número corresponde a cada integrante, puede dar comienzo el juego.

El árbitro, sujetando el pañuelo con dos dedos de su mano deberá pronunciar la siguiente frase: “¡Alerta al número...!” Y llamará al número que quiera, del 1-10. Entonces, los participantes a los que se les haya atribuido dicho número, correrán a coger el pañuelo, para llevárselo a su grupo. Si un/a participante coge el pañuelo su oponente deberá impedir que llegue junto a su grupo, de este modo se eliminaría al sujeto que ha sido cogido. Si por el contrario, el/la participante consigue llegar con el pañuelo hasta su grupo, el oponente quedará eliminado.

Cuando un/a participante es eliminado (de la forma que sea), los miembros de su grupo deberán decidir a quién atribuyen su número, por lo que alguno de los sujetos del grupo deberá encargarse de dos números. A medida que los/las participantes vayan siendo eliminados, podrán acortarse los números, en lugar de ser del 1-10, podrán ser del 1-5, para que resulte más fácil de recordar el número.

PARTICIPANTES

- Mínimo: 5 participantes, aunque para que resulte más divertido conviene que se juegue entre al menos 11 personas.
- Máximo 21 participantes.

MATERIAL

- Espacio amplio.
- Un pañuelo.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La duración de la actividad es relativa. Cada partida puede durar entre quince y veinte minutos. Pero siempre dependerá de cómo lo quieran jugar los/las niños/niñas.

OBJETIVOS

- Favorecer el desarrollo de las competencias matemáticas.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Fortalecer el manejo del cuerpo en relación a actividades rítmicas y de recreación.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Esta actividad se encuentra relacionada con los siguientes ámbitos curriculares:

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.
- ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas, Valores Sociales y Cívicos, y especialmente, Educación Física.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Este juego se presta a realizar cualquier tipo de modificación en sus normas, por lo que las posibilidades de cambiar el juego dependerán de la imaginación y el gusto de los/las alumnos y alumnas que estén desarrollando la actividad.

ACTIVIDAD 7: EL TEJO.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Lo primero que hay que hacer, antes de comenzar con el juego es dibujar “el tablero”, sobre el que se va a jugar al Tejo. La tiza es lo mejor para dibujar en el asfalto, piedras de patio o sobre hormigón. Aunque hay variantes en cuanto al diseño a dibujar, aquí se muestra un diseño común, que es el que predominaba en la época:



Los cuadrados deben ser lo suficientemente grandes para que quepa un pie y asegurar que cuando se tire una teja en uno de ellos, no rebote fuera con demasiada facilidad. Es común que la sección "10" que se muestra aquí se designe como área de descanso. Es donde el jugador puede parar un momento para dar la vuelta o recobrar el equilibrio. Algunas veces se le da a este espacio un nombre más creativo como "cielo". Los/las alumnos/as deberán lanzar una pequeña teja, para que caiga en el cuadrado “1”. Tiene que caer dentro del cuadrado sin tocar los bordes, ni rebotar fuera. Si no cae dentro del cuadrado correspondiente, el/la participante perderá su turno y no podrá avanzar, pasando la teja al compañero/a que le siga en el juego. Si se consigue dejar la teja dentro del cuadrado, el/la alumno/a deberá saltar por los cuadrados, evitando pisar en el que tenga la teja, teniendo en cuenta que sólo se puede pisar con un pie en cada cuadrado. El/la participante deberá mantener siempre sus pies dentro de los cuadrados apropiados, ya que si pisa una línea, salta en el cuadrado incorrecto, o se sale del cuadrado, perderá el turno. Cuando el sujeto llegue al último número, deberá dar la vuelta, y volverá en sentido contrario. Además, cuando esté en el cuadrado anterior al

que tiene la teja, deberá inclinarse sobre un solo pie para recogerla, sin pisar ese cuadro y terminar de saltar los cuadrados.

Seguidamente el/la participante pasaría la teja al siguiente, y esperará su turno. La idea es que cada alumno/a tire la teja en el “1”, luego en el “2”, luego en el “3”, y así sucesivamente hasta acabar todos los números. Ganará el/la alumno/a que acabe primero.

PARTICIPANTES

- Mínimo: 1 participante, aunque siempre es más divertido jugar en compañía.
- Máximo: no tiene un límite establecido, sin embargo convendría que no fueran más de 10 para que la actividad transcurra de manera fluida y puedan participar todos sin que resulte aburrido.

MATERIAL

- Espacio amplio donde poder dibujar en el suelo/asfalto/piedra.
- Al menos una tiza. En caso de que se quiera hacer un diseño, visualmente más bonito del tejo, pueden emplearse más de un color para pintarlo en el suelo. Esto también fomentará la creatividad de los/las alumnos/as.
- Un pequeño trozo de teja.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La duración de la actividad es relativa, dependerá del rato que cada participante le quiera dedicar al juego.

OBJETIVOS

- Favorecer el desarrollo de la competencia matemática.
- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Desarrollar la coordinación y el equilibrio.
- Fortalecer el manejo del cuerpo en relación a actividades rítmicas y de recreación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Esta dinámica se ajusta a cualquiera de las siguientes áreas curriculares:

- ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.
- ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas, Valores Sociales y Cívicos, y especialmente, Educación Física.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Este juego se presta a realizar cualquier tipo de modificación en sus normas, por lo que las posibilidades de cambiar el juego dependerán de la imaginación y los gustos de los/las alumnos y alumnas que estén desarrollando la actividad.

ACTIVIDAD 8: POLICÍAS Y LADRONES.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>En este caso de un grupo de unos/as 12 alumnos/as, se denominará a 5 o 6 de ellos como policías, por lo que el resto de participantes hará las veces de ladrones. La idea de este juego (muy similar al denominado “pilla, pilla”), es que los policías persigan a los ladrones hasta tocarles; en el momento en que éstos/as son tocados/as se les llevará a la “cárcel”, que será un lugar dentro del espacio destinado al juego, que se habrá designado con anterioridad. Los ladrones que se encuentren dentro de la “cárcel”, esperarán a ser salvados por sus compañeros/as; esto se conseguirá cuando otro ladrón en libertad, les de la mano y los libere. Para empezar a jugar, los/las alumnos/as que vayan a desarrollar el rol de policías, deberán situarse de cara a la pared y contar hasta 20 (dando así a sus compañeros 20 segundos de ventaja para huir).</p> <p>Se consideran ganadores los/las policías, cuando meten a todos/as los/las ladrones dentro de la “cárcel”. Los/las ladrones/ladronas ganan si no son apresados dentro del tiempo en que transcurre el juego. Una vez finalizado, los/las alumnos/as pueden cambiar los roles y empezar una nueva partida.</p>
PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none">- Mínimo: 5 participantes, aunque para que resulte más divertido conviene que se juegue entre al menos 9 personas.- Máximo 20 participantes.
MATERIAL
<ul style="list-style-type: none">- Espacio amplio, preferiblemente al aire libre.
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>La duración de la actividad es relativa. Cada partida puede durar entre quince y veinte minutos. Pero siempre dependerá de cómo lo lleven a cabo los/las niños/niñas. En cualquier caso el tiempo máximo que se estipula para que acabe el juego serán 30 minutos. Transcurrido ese tiempo, deberán cambiar los roles.</p>
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Favorecer el desarrollo de la competencia matemática.- Fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas.- Fortalecer el manejo del cuerpo en relación a actividades de recreación.- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>Esta actividad permite trabajar las siguientes áreas curriculares:</p> <ul style="list-style-type: none">❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Valores Sociales y Cívicos, y especialmente, Educación Física.
SUGERENCIAS PRÁCTICAS
<p>Este juego se presta a realizar cualquier tipo de modificación en sus normas, por lo que las posibilidades de cambiar el juego dependerán de la imaginación y el gusto de los/las alumnos y alumnas que estén desarrollando la actividad.</p>

Actividades del Bloque III.

Para el tercer y último bloque temático: “*Agáchate, y vuélvete a agachar...*”, se plantean una serie de actividades relacionadas con la conservación de la memoria histórica. Los alumnos que ya han aprendido algunos aspectos de la historia y la cultura en el bloque anterior, aprenderán ahora a conservarla y preservarla de un modo muy original, de manera que no caiga en el olvido.

ACTIVIDAD 9: ¿CÓMO ES TU ESCUELA?

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>En esta actividad se pedirá a los/las alumnos/as que participen explicando cómo ven ellos su escuela en la actualidad. En primer lugar, los/las niños/as expondrán su punto de vista al resto de la clase, deberán participar todos, levantando la mano, respetando el turno de palabra y escuchando las ideas de los demás compañeros.</p> <p>Una vez que hayan participado todos, se les pedirá que plasmen esas ideas que tienen en una breve redacción en la que expliquen cómo ven ellos, bajo su punto de vista, el colegio donde están estudiando: qué cosas son las que más les gustan, qué asignatura es su favorita, qué tipo de actividades les gusta hacer en el colegio, etc.</p> <p>Esta redacción servirá para realizar otra actividad más adelante.</p>
PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none">- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.
MATERIAL
<ul style="list-style-type: none">- Lápices.- Creyones.- Folios blancos DIN-A4.
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>La actividad se ha planificado para ser realizada en una sesión de 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase.</p>
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Promover el uso de la lengua a través de los procesos de producción de textos: orales (en el caso de los educandos de educación infantil), y también escritos (en el caso de los/las alumnos/as de educación primaria).- Fomentar el pensamiento crítico.- Favorecer el desarrollo autónomo, a través de la elaboración, gestión y conducción de proyectos personales.- Impulsar la aplicación de los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>Esta actividad se encuentra vinculada a los siguientes ámbitos curriculares:</p> <ul style="list-style-type: none">❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno.❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Valores Sociales y Cívicos y a la Educación artística.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.

ACTIVIDAD 10: ¡CÓMO HEMOS CAMBIADO!

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, se pedirá a los/las alumnos/as que realicen un dibujo, o representación gráfica sobre alguna acción concreta, plasmando cómo se llevaba a cabo antes y cómo se realiza ahora.

La idea es que los/las educandos, tomen un folio en blanco (DIN-A4), y lo dividan en dos partes por la mitad, de modo que queden dos secciones claramente diferenciadas. A continuación se les pedirá que, basándose en todo lo que han aprendido hasta ahora sobre la “Comarca” de Agache y sus habitantes, realicen dos dibujos: uno de ellos en una sección del folio, y el otro en el apartado restante. Uno de los dibujos deberá representar una acción tal y como se lleva a cabo hoy en día. Mientras que en el otro dibujo deberá representarse la misma acción tal y como se llevaba a cabo hace años.

Por ejemplo: un/a alumno/a puede decidir querer representar el modo en que llegan los niños de casa al colegio. En el antes, aparecerá el niño caminando con su bolso un largo trecho, por una carretera de tierra hasta llegar al colegio. En el dibujo de ahora, el niño puede aparecer en el coche con sus padres, de camino al colegio.

De este modo, los niños son capaces de reconocer mejor los cambios que se han ido dando con el paso de los años, y que han ido cambiando la manera en la que viven ellos en la actualidad.

PARTICIPANTES

- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.

MATERIAL

- Lápices.
- Creyones.
- Rotuladores.
- Folios blancos DIN-A4.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se ha planificado para ser realizada en una sesión de 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase.

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Cultivar el sentimiento de pertenencia a la propia comunidad, valorando su singularidad cultural e histórica, así como el patrimonio material e inmaterial. - Promover el autoconocimiento a partir del desarrollo de los pensamientos creativo y crítico. - Favorecer el desarrollo autónomo, a través de la elaboración, gestión y conducción de proyectos personales. - Impulsar el reconocimiento de cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, tanto en el medio natural, social como en el cultural.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>Esta dinámica, por tanto, hace referencia a las siguientes áreas del currículo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está especialmente relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno. ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas de su currículo: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Valores Sociales y Cívicos y a la Educación artística.
SUGERENCIAS PRÁCTICAS
<p>Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.</p>

ACTIVIDAD 11: LA CÁPSULA DEL TIEMPO.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>En esta tarea los/las niños/as aprenderán a preservar intactos sus recuerdos, por lo que en cierta medida se podría decir que aprenden a valorar la labor que se lleva a cabo en un museo como el de la “Vieja Escuela” de la Zarza.</p> <p>En esta ocasión los alumnos, tras haber realizado la redacción en la actividad denominada “¿cómo es tu escuela?”, deberán leerla delante de una cámara. De este modo, todos/as los/las alumnos/as aparecerán en un vídeo hablando acerca de cómo consideran que es su escuela, qué aspectos son los que más les gustan del colegio, etc.</p> <p>La idea de esta actividad es grabar a los/las discentes leyendo sus redacciones, e introducir dicho vídeo en un dispositivo de almacenamiento pequeño (Pen Drive o disco duro externo). Dicho dispositivo será introducido en una caja (que hará las veces de cápsula del tiempo) bajo llave, junto a alguna de las manualidades que hayan realizado los/las niños/as, a lo largo de todo el proyecto: la representación de la peseta, el dibujo representativo del antes y ahora, fotografías que se hayan tomado en su visita al museo, etc.</p> <p>En la caja se pondrá el <u>nombre del profesor/a</u> encargado de la dinámica, así como el <u>curso y la clase</u> que ha realizado la actividad, y el <u>año</u> en que se ha llevado a cabo. La cápsula con su contenido, será trasladada al museo por el/la docente responsable de la actividad, y permanecerá allí en una vitrina junto a las cápsulas de otros cursos y otros centros que participen en el proyecto.</p> <p>Durante la actividad el/la profesor/a encargado de desarrollar la dinámica hará especial hincapié en que, de esta forma lo que se pretende es que estos objetos queden intactos hasta que dentro de algunos años, los/las alumnos/as vuelvan a visitar el museo y soliciten abrir la cápsula del tiempo para verse cómo eran de pequeños/as.</p>

Con esta actividad se pretende fomentar el interés por cuidar y preservar, no sólo los objetos, sino también los recuerdos, entre los/las discentes.
PARTICIPANTES
- Esta actividad se realizará con todo el grupo clase.
MATERIAL
<ul style="list-style-type: none"> - Cámara de vídeo. - Dispositivo de almacenamiento (Pen Drive o disco duro externo). - Caja con llave (puede utilizarse una alcancía o similares).
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
La actividad se ha planificado para ser realizada en una sesión de 45 minutos, que es aproximadamente el tiempo de duración de una clase. Es posible que la actividad se alargue en función del número de alumnos que haya en la clase. En tal caso, se dedicaría en lugar de una, dos sesiones a esta actividad.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Promover el uso adecuado del lenguaje a través de la reproducción de textos de manera oral. - Impulsar el enriquecimiento y la diversificación de las capacidades comunicativas, expresivas y creativas, a través del medio audiovisual. - Instruir acerca de la importancia de la conservación de las tradiciones, la cultura y los valores de Agache. - Generar un sentimiento de pertenencia a la comunidad y de identidad cultural.
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
<p>Esta actividad trata de manera transversal los siguientes ámbitos curriculares:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el caso de los/las alumnos/as de Educación Infantil, la actividad está relacionada con el desarrollo de la personalidad, la autonomía, los afectos y las relaciones sociales, y el conocimiento del entorno. ❖ En lo que respecta al alumnado de Primaria, estas actividades se encuentran ligadas a los contenidos que se imparten en las siguientes áreas: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Valores Sociales y Cívicos y Educación artística.
SUGERENCIAS PRÁCTICAS
Esta actividad, es flexible, por lo que está abierta a cualquier tipo de modificación en la medida en que los/las docentes lo consideren oportuno.