



*MANUAL
DEL
PROFESORADO*

Programa: El Rancho

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO DEL PARQUE ADAI.
3. METODOLOGÍA Y MOTIVACIÓN.
4. CONCEPTO DE CIRCUITO.
5. PROGRAMA: EL RANCHO
 - 5.1. Taller bolsa aromática
 - 5.2. Puntería en el rancho
 - 5.3. Ordeño y esquilaje
 - 5.4. Pinta caras animal
 - 5.5. Rastreo de pistas y Gymkana
 - 5.6. Cuidado de cerdos y caballos
 - 5.7. Visita a las mascotas
6. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA

1. INTRODUCCIÓN

El presente dossier tiene varios objetivos; en primer lugar, el que le sirva a usted, profesor/a, como guía cuando realice la memoria, el detalle de cada actividad así como de sus valores pedagógicos, en segundo lugar pretendemos que si usted lo desea, pueda ir introduciéndoles a los niños las ambientaciones, actividades y animaciones que van a vivir para crear una mayor expectativa y poder así trabajar mejor los objetivos pedagógicos en el parque y en el aula; y por último, para que en las reuniones que tienen con los padres, tengan información precisa de lo que van a hacer los niños para poder transmitirse.

Así pues, esperamos que sea de su utilidad y sea suficiente, ya que hemos tenido que resumir mucho el manual de trabajo de nuestros educadores, para que fuese una guía más ágil. No obstante, si de alguna actividad desea ampliar más información estaremos encantados de dársela.

2. OBJETIVO/MISIÓN DEL PARQUE:

Conseguir apoyar la educación y formación del máximo número de niños y niñas e influenciar positivamente en su desarrollo personal, así como merecer ser un apoyo importante en la labor educativa y formativa de padres y profesores.

VISIÓN DE PROYECTOS ADAI

Aportar al crecimiento, mejora y humanización de la sociedad, diferentes proyectos que apoyen la educación y formación de la infancia, a la vez que se generan recursos económicos y sociales que también apoyarán la formación y el crecimiento personal de la infancia más desfavorecida.

3. METODOLOGÍA y MOTIVACIÓN:

Al tratarse de un parque totalmente especializado en las edades de infantil y primer ciclo de primaria, alcanzamos los objetivos pedagógicos de las distintas actividades mediante la propia animación y ambientación de cada actividad, y mediante comentarios del educador basados en las animaciones en el momento de realizarlas.

Hacemos al niño partícipe y lo motivamos para que entienda el sentido de las actividades, al mismo tiempo que se divierte y disfruta realizándolas.

Se apoya todo en las ambientaciones temáticas de cada zona para desarrollar animaciones fantásticas en las que los niños se sienten protagonistas de su propia historia y encuentran un sentido dentro de la dramatización creada para realizar las actividades.

4. CONCEPTO DE CIRCUITO:

Para el desarrollo de las actividades los niños/as van divididos en grupos de 12 a 14 aproximadamente por educador/a y van realizando las actividades según un orden establecido con antelación.

Cada circuito tiene un contenido de 7 actividades con una duración de 30 minutos, de los cuales 5 están destinados para las rotaciones, ir al baño, beber.... Para evitar aglomeraciones todos los grupos cambian a la vez de zona mediante la sincronización por medio de los cronogramas que lleva cada monitor.

5. PROGRAMA 4: EL RANCHO

OBJETIVO GENERAL: Cuidado y respeto por los animales y la naturaleza

Al empezar la jornada, los educadores explicarán a los niños y niñas que cada vez más, la vida rural cae en el olvido y la despoblación de las zonas rurales se está convirtiendo en un problema. Por todo esto queremos introducir a los niños y niñas en el cuidado de un rancho y el respeto por los seres que habitan en él.

5.1. TALLER BOLSA AROMÁTICA

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer los usos de las plantas, en especial de las plantas aromáticas y medicinales.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Antes de entrar al tipi pasaremos por el huerto para explicar a los niños/as las diferentes plantas aromáticas y que cojan un poquito de aquellas que más les guste. A continuación, nos dirigiremos al tipi donde repartiremos el material necesario para hacer una bolsa aromática, explicar su función y que la decoren para llevársela a casa.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada principalmente, dentro de los tipis indios, donde los niños para entrar deben cantar una danza india alrededor del Sagrado Tótem.

5.2. PUNTERÍA EN EL RANCHO

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Proponer una actividad donde los niños puedan descubrir que, con esfuerzo, constancia y sin prisa, se consiguen los objetivos marcados.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Esta actividad va a estar separada en tres mini juegos de puntería: Lanzamiento de herradura, Tiro al lazo y Tiro con arco, de esta manera formaremos 3 mini grupos y rotaremos para así evitar las esperas y siempre con nuestra supervisión ayudando y controlando que no se hagan daño.
 - **Tiro con arco:** Les explicamos cómo funciona el arco con las flechas y ellos tendrán que ir practicando.
 - **Lanzamiento de herradura:** Los niños tendrán que lanzar herraduras a un palo de madera desde cierta distancia, e intentar colar el hueco de la herradura en el palo.
 - **Lazo:** Tendremos un caballito de madera al que por turnos tendremos que echar el lazo.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad se ubica en el poblado oeste, detrás de los tipis indios. Donde encontraremos las dianas indias, caballitos de nuestros queridos rancheros y las herraduras de los mismos.

5.3. **ORDEÑO Y ESQUILAJE**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer el procedimiento para conseguir alimentos como la leche y la lana.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En primer lugar, tendremos que ponernos en la situación de un auténtico ranchero, y saber que vamos a ordeñar una vaca y esquila una oveja, pero como todavía somos aprendices lo vamos a hacer en estas figuras en las que podemos practicar.

Dividiremos la actividad en 2 partes, pasando primero a esquila la oveja entre todos y ver el proceso de fabricación de la lana con ayuda de un panel y nuestra máquina, con la cual fabricaremos una bufanda. A continuación, pasaremos a ordeñar nuestra vaca Lola, explicando a los niños y niñas como deben coger y presionar las ubres para no hacer daño al animal.

- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad se encuentra dentro del prado de la vaca Lola, donde encontraremos algún que otro cántaro de leche. Además, se encuentran las ovejas al lado, para que los niños y niñas puedan ver como es la verdadera lana de una oveja.

5.4. **PINTA CARAS ANIMAL**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer los distintos tipos de animales que hay en el rancho.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Al llegar a la zona de la actividad intentaremos explicar entre todos cuales son cada uno de los animales que hay en el rancho.
Después de esto, bien en grupo o cada niño, deberá elegir uno de los animales de los que han hablado para que el educador les pinte la cara.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en el techado vaquero del oeste, donde el educador disfrazado de ranchero, les introduce en una historia sobre el objetivo específico.

5.5. **RASTREO DE PISTAS Y GYMKANA**

5.5.1. **RASTREO DE PISTAS**

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajar en equipo para conocer más curiosidades sobre las plantas y los animales del rancho y superar la gymkana.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La actividad está dividida en dos partes: El rastreo de pistas y la gymkana.
 - **Rastreo:** Por toda la zona de indios y vaqueros hay unas señales ocultas. Por ello, los niños van a emplearse a fondo para llegar al pergamino final del Gran Tacoma, ubicado en la cabaña del Sherif Rony. En cada pista que encuentren se les harán preguntas para que aprendan pequeñas curiosidades del rancho.

- **Gymkana:** En la explanada del oeste habrá un circuito con varios obstáculos, deberán realizar el circuito todo el equipo, ayudándose si es necesario, ya que no se contará lo que realice cada niño, sino que contaremos el tiempo de todo el grupo. Propondremos primero una ronda sin decir que se ayuden y después ayudándose para así poder comparar el tiempo y hacer la reflexión de que en equipo las cosas se hacen mejor.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La ambientación está ubicada en la zona del oeste, donde el educador disfrazado de vaquero, les cuenta la historia que su amigo Tacoma le contó. Y es que desde hace muchos años los indios han rastreado las huellas de los animales; los indios adultos, para enseñar a los más pequeños, les hacían un rastreo con pistas con obstáculos, los niños indios se metían en el bosque donde estaban las pistas y tenían que conseguir no perderse y llegar hasta la salida del bosque donde encontraban un mensaje sobre la paz del Gran Jefe Indio. Y nosotros queremos transmitirlo a nuestros pequeños amigos y amigas.

5.5.2. GYMKANA

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Trabajo en equipo.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En la explanada del oeste habrá un circuito con varios obstáculos, deberán realizar el circuito todo el equipo, ayudándose entre todos los miembros del grupo. También visitaran el corral de las cabras, donde colaborando entre todos podremos guiarlas como buenos pastores.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad se desarrolla en la zona temática del poblado vaquero, donde el educador disfrazado introduce la actividad con una historia sobre Ronnyking y Pluma Ligera.

5.6. CUIDADO DE CERDOS Y CABALLOS

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Aprender a cuidar y respetar a los animales.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Dividiremos la actividad en dos partes, visita y cuidado de cerdos y ponys.
En primer lugar, iremos a visitar a los ponys, les daremos de comer, los peinaremos, acariciaremos, etc. Puede ser que, si no hay programa de granja, podamos enseñar a los peques a ensillarlo.

En segundo lugar, visitaremos a los cerdos, pasaremos a verlos, tocarlos, podemos jugar con ellos, para que así los niños y niñas interactúen con ellos, no se ve un cerdo todos los días.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en la zona del oeste donde vive el Sherif Rony, donde el educador, disfrazado de rancharo, les introduce en la historia fantásica sobre Ronnykin, el hijo del Sherif quien se encargaba con su padre de estos cuidados.

5.7. VISITA A LAS MASCOTAS

- OBJETIVO ESPECÍFICO: Aprender que según la actitud que mostramos obtenemos un tipo de respuesta.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Cada grupo de niños irá a visitar la granja de las aves y mascotas, donde podrán tocar y estar con las cobayas, tortugas, patos y gallinas. Se les explica que según la actitud que ellos muestren hacia los animales, estos reaccionarán.
- AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN: El educador disfrazado ranchero los acompaña hasta la granja, donde se encuentran las mascotas más pequeñas del rancho.

6. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA

- ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ SABEMOS DE LOS ANIMALES DE GRANJA?

Para empezar, vamos a proponerles a los peques un tema, bien en la asamblea de la mañana o a lo largo del día. "LOS ANIMALES DE GRANJA", ¿Qué sabemos sobre ellos? Les enseñaré una imagen de la granja, bien esta que os proponemos u otra que tengáis en el aula.



A medida que se la mostráis, podéis preguntar *¿conocéis estos animales? ¿Qué sonido hace la vaca? ¿Y la oveja? ¿Dónde está la vaca en la imagen? ¿Sabéis que todos estos animales viven en la granja?*

Interactuaremos en todo momento con ellos y ellas. De esta forma, podremos comprobar que saben, por ejemplo, si imitan el sonido de la vaca, si señalan dónde está la vaca en la imagen etc.

Una vez recogidas las ideas previas, nos mantendremos todos sentados en la asamblea y propondremos canciones de animales, a ver cuantas somos capaces de cantar.

- ACTIVIDAD 2: IMITAMOS ANIMALES

Os proponemos hacer un juego de imitación, de mímica en el cual primero pasaremos una secuencia de imágenes reales de cada uno de los animales de la granja y los cuáles, podréis visitar en nuestras instalaciones cuando vengáis a visitarnos (vaca, oveja, gallinas, burros, conejos ...) e, imitaremos los sonidos que hacen y su forma de caminar.

Podéis lanzar la idea como el juego de las películas en el caso de que sean más mayores, y si son más peques jugar por el aula convirtiendo el espacio en una "mini granja".

Además, podéis ir recordando de nuevo cada una de las características de estos animales (colores, número de patas, si tienen pico o cola...).

**IMITAMOS
A LOS
ANIMALES**



- ACTIVIDAD 3: CUENTO PARTICIPATIVO CON MARIONETAS

Otra actividad muy interesante para seguir introduciendo al alumnado en el tema de la granja, es un cuento participativo con marionetas de cada uno de los personajes del mismo (granjero, animales y plantas/alimentos).

Os dejamos un ejemplo de cuento, pero puede ser cualquiera de elaboración propia o que tengáis en el aula.

BIENVENIDOS A LA GRANJA DE JEREMÍAS

Hola amigos y amigas, soy JEREMÍAS, el granjero ¿Cómo estáis?

Vivo lejos de la ciudad, en una pequeña granja, en donde trabajo cuidando a todos mis animales: a las vacas, (muuu) a los cerdos (oing oing), a las gallinas (kikirikii) y sus pollitos (pio pio), a las ovejas (bee bee) y ¡a muchos más!

Es muy divertido pasar tiempo con ellos, y los cuido muy bien, les doy de comer y beber, les cepillo y ¿sabéis qué? Ellos también me dan de comer a mí y a mi familia. La vaca, me da leche mmmm que rica, las ovejas queso y las gallinas huevos, con los que hacemos una tortilla riquísima.

Pero, ¡Ay que se me olvidaba! Que cabeza... os tengo que contar algo, en mi granja no sólo hay animales si no también un precioso huerto y muchos árboles frutales.

¿Sabéis que es un huerto? Pues es una parte de mi granja, en la cual, he plantado

en la tierra multitud de semillas y regándolas y cuidándolas y gracias, también al sol, he conseguido tener verduras, hortalizas y frutas.

¿Sabéis cuáles? Pues tomates, patatas, naranjas, fresas, limones, pimientos... ¡Qué rico!

Espero que os haya gustado que os cuente mi historia y haberos divertido mucho. Y sobre todo, me gustaría, que siguieseis aprendiendo y conociendo la granja.

Intentaremos que los peques participen mientras se va contando el cuento, por ejemplo, cuando salga la vaca que hagan su sonido e identifiquen el títere correspondiente o también, diferenciando los animales de los alimentos del huerto.

Finalmente, pueden incluso repetirlo ellos interactuando con las marionetas.