



**MANUAL
DEL
PROFESORADO**

Programa: Granja Escuela

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO DEL PARQUE ADAI.
3. METODOLOGÍA Y MOTIVACIÓN.
4. CONCEPTO DE CIRCUITO.
5. PROGRAMA: GRANJA – ESCUELA.
 - 5.1. Taller de semillas en chozas indígenas
 - 5.2. Cuidado del huerto
 - 5.3. Taller de elaboración de alimentos en cabañas vaqueras
 - 5.4. Paseo en poni
 - 5.5. Los animales a través de los sentidos en los tipis indios
 - 5.6. Visita a la granja de mamíferos
 - 5.7. Visita a los Animales del Bosque y Aves.

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 los que van a hacer los niños para poder transmitírselo.

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 fantasiosas 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 van divididos en grupos de 12 a 14 niños 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 1: GRANJA-ESCUELA

OBJETIVO GENERAL: Conocer y comprender los procesos de vida animal y vegetal a través de diversas culturas.

5.1. TALLER DE SEMILLAS

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer el ciclo de las plantas. Desde qué es una semilla, a cómo nacen y qué necesitan para crecer.
Concienciar del cuidado y respeto de los bosques y medio en general.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** En Esta actividad los niños visitaran las chozas indígenas y plantaran ellos mismos una semilla de pino que posteriormente se llevaran a casa.
En la segunda parte de la actividad, saldrán a la parte de fuera donde encontraran el huerto y los árboles frutales, Encontraran una mesa donde podrán experimentar y descubrir el tacto y olor de cada fruta o verdura.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Dentro de la zona indígena africana en las chozas donde vive “Baluba” y donde el educador les introduce en una historia para explicarles cómo “Baluba” utilizaba los semilleros para después cultivar el huerto.

5.2. CUIDADO DEL HUERTO

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mostrar a los niños un huerto y la procedencia de los alimentos, así como el manejo de las herramientas necesarias para su cuidado

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los niños, saldrán a la parte de fuera donde encontraran el huerto y los árboles frutales, Encontraran una mesa donde podrán experimentar y descubrir el tacto y olor de cada fruta o verdura. También podrán regar utilizando las regaderas, y recoger malas hierbas con las carretillas.

- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Seguimos en la zona del poblado indígena pero esta vez en el exterior donde se encuentra el Huerto que con tanto esfuerzo cuida “Baluba”.

5.3. TRANSFORMACION DE ALIMENTOS EN LAS CABAÑAS VAQUERAS

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer la elaboración de alimentos de forma artesanal a partir de las materias primas que nos ofrece la naturaleza, así como los tipos de cocción en horno de leña (de las cabañas) o en horno eléctrico.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Se les enseña y se les va explicando a los niños las diferentes materias primas necesarias para hacer la masa de galletas, pan... así como su procedencia. Hacemos la masa con la participación de los niños y se les da un trozo a cada uno para que la amasen y hagan la galletita.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Dentro de la zona vaquera, en las cabañas de troncos, donde vive el “Sheriff Ronny” y donde el educador les introduce en una historia para explicarles cómo se elaboraban en aquella cultura y en la actualidad los alimentos. Los niños llevan un gorro vaquero en la cabeza.

Manual del profesorado. Parque ADAI

NOTA IMPORTANTE SOBRE ESTE TALLER: *En Parque ADAI, nunca se realizan talleres de transformación de alimentos frescos, solo de bollería y siempre son pasados por el horno eléctrico para la eliminación total de riesgos de infecciones alimentarias, aun así, la Conselleria de Sanidad y Parque ADAI advierten que no son alimentos preparados para el consumo humano por haberlos elaborado los niños y carecer de “carnet de manipulador de alimentos”.*

5.4. PASEO EN PONI.

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Tomar conciencia de la utilización del caballo como medio de transporte y aprovechamiento para el campo en otras épocas, así como del respeto y cuidado que requiere.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada niño va subiendo al poni con ayuda del educador/a de uno en uno y dan una vuelta por dentro del picadero.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La actividad está ubicada en la zona vaquera del oeste donde vive el personaje del parque, “Sheriff Ronny” y el educador les introduce en una historia para explicarles las costumbres del personaje y de aquella época, donde el caballo era un protagonista importante de la vida diaria, poniéndoles un sombrero vaquero en la cabeza para introducirles en la historia fantástica.

5.5. LOS ANIMALES A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS.

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Reconocer a través de nuestros sentidos los diferentes animales.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** les hablaremos sobre las diferentes partes del cuerpo que dan paso a los sentidos, los ojos para la vista, la boca el gusto, la nariz el olfato, el oído para escuchar y la boca para el gusto. Después de eso les explicamos que podemos encontrar diferentes texturas, olores, etc., por lo que les sacaremos diferentes materiales que simulan las pieles de diferentes animales, pelo, plumas ... Diferenciaremos los diferentes olores y además trataremos de describir algunos de los animales, ya que los habremos visto con nuestros ojos. Podemos hablar de grande, pequeño, alto, bajo, si tiene cola o no, número de patas, el color, imitar los diferentes sonidos de cada uno. De esta manera conseguiremos que los más pequeños también disfruten de la actividad.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** En la zona india, dentro de las tiendas indias “tipis”, donde vive “el Gran Tacoma y Pluma Ligera” y donde el educador les introduce en un cuento indio. Los niños siguen con el penacho de plumas en la cabeza.

5.6. VISITA A LA GRANJA DE MAMÍFEROS.

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer los animales de la granja, su cuidado y que productos obtenemos de los distintos animales. Diferencias entre animales de granja/domésticos/salvajes, así como animales con pelo/pluma.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada grupo de niños irá entrando en los boxes de animales que podrán acariciar y tocar. Pasarán un tiempo conociendo a los cerditos, el burro, ovejas, conejos, cabritas y ternero; mientras el educador/a irá explicándoles cada animal. (Siempre son de tamaño pequeño o jóvenes para que no sea peligroso tocarlos).
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** La granja está ubicada dentro del castillo medieval, donde a los niños se les introduce en un cuento medieval del caballero “Heraldo” dueño de aquel reino y del granjero “Jeremías” que le cuidaba su granja, el cuento es contado a la entrada de la Granja por “Aurelia” descendiente de “Jeremías”.

5.7. VISITA A LOS ANIMALES DEL BOSQUE Y AVES.

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer distintos animales del bosque y sus características principales, así como las aves de la granja.
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cada grupo de niños irá visitando la granja de las aves, y las jaulas de los animales del bosque, donde podrán tocar y estar con las cobayas, tortugas y las gallinas y patos. Mientras el educador/a irá explicando las características de cada animal.
- **AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN:** Los niños siguen detrás de la granja del castillo, con la ambientación del cuento medieval y del granjero Jeremías.

NOTA IMPORTANTE SOBRE ESTE PROGRAMA: Durante las visitas de un día los personajes del parque aparecen como marionetas, que se usan como recurso para las animaciones, durante las estancias con pernoctaciones o en las colonias de verano y pascua, los personajes del parque adoptan tamaño real y son de carne y hueso.

6. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA

JUEGO 1

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocimiento del huerto y los elementos que dan vida a las plantas. Distinción de los frutos del campo según las clasificaciones correspondientes a sus programaciones curriculares. las hortalizas de raíz, de hoja y árboles frutales.
-
- **DESARROLLO:** Se dispondrán 3 cestas o similar delante de la pizarra y cada niño dibujará un fruto (patata, lechuga, naranja, etc.) distinto en un folio. El profesor deberá ayudar dibujándolo en la pizarra según niveles. Se repartirán todos los folios por el suelo de toda la clase y jugaremos a ser granjeros y recolectar nuestro campo que es la clase. Los alumnos deberán recoger y clasificar en las cestas que previamente el profesor habrá nombrado en 3 clases según el nivel de la materia que esté dando (por ej. Nos comemos sus hojas, nos comemos su raíz y es una fruta de árbol). También se puede hacer la variante de dividir la clase en tres grupos identificados con un gomet en la frente de distinto color y cada grupo recolectar una clase diferente de fruto en cada cesta.
-
- **JUEGO 2:**
-
- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocimiento de los animales de granja, qué obtenemos de ellos, que sonidos hacen, son de pelo o de pluma, de donde nacen, etc.
-
- **DESARROLLO:** Contar el siguiente cuentacuentos en el que los niños deben participar, deja que los niños respondan a las preguntas cuando salen los puntos suspensivos abiertamente, dirige el diálogo y observa sus aprendizajes. Dependiendo de la edad puedes utilizar vocabulario más o menos científico, como decirles que son ovíparos en lugar de decirles que nacen del huevo, etc.
-
- “Había una vez una granja con muchos animales, ¿qué animales podía haber niños?..... En ella vivía un granjero muy trabajador llamado Jeremías, que todos los días cuidaba su granja

Manual del profesorado. Parque ADAI

con mucha dedicación. Una mañana, al levantarse el granjero escuchó una extraña voz que le hablaba desde el suelo. Era un pequeño topo, que le pedía a nuestro granjero si podía formar parte de esa estupenda granja. Jeremías le dijo que un topo no era un animal de granja y además no podía entender ni ayudarlo en nada, porque como todo el mundo sabe los topos son ciegos. El topo le dijo que con ayuda de su olfato e inteligencia podría solucionar cualquier problema que tuviera en la granja. Jeremías recordó que esa mañana le había pasado algo que no entendía ni sabía cómo había podido ocurrir y le explicó al topo que había encontrado un huevo en la cuadra de los caballos.

Jeremías le propuso al topo que si lograba descifrar el enigma de cómo había llegado el huevo allí, lo aceptaría en la granja.

Para hacer bien su trabajo el topo recogió todas las pruebas posibles y preguntando a todo el que veía en la granja y sus alrededores pudo llegar a una conclusión.

Primero se acercó al conejo y le pregunto, ¿El animal que puso el huevo tiene pelo o plumas?, ¿Qué contesto el conejo?..... ¿y tu conejo que tienes pelo o plumas?, ¿Qué dijo el conejo?.....

El pobre topo como era ciego tenía que confiar en lo que le iban diciendo.

¡Oye conejo!, ¿Y para ir de un lugar a otro como te desplazas?, ¿Cómo creéis que se marchó?.....

La búsqueda del topo continuó y pregunto a otro animal de la granja.

Buenos días señora oveja, le dijo el topo al escuchar un sonido, ¿Cómo bala la oveja?.....¿sería usted tan amable de decirme que suele comer?, La oveja le observaba mientras rumiaba algo entre los dientes ¿qué comía la oveja?.....¿Es herbívora o carnívora?.....El topo al observar su serio rostro le dijo; Solo una pregunta más, ¿Qué le da usted al granjero a cambio de la comida?, la oveja muy seria le miró y media vuelta se dio, pero ¿Vosotros sabéis que nos dan las ovejas?.....

El topo se sorprendía de aquel suceso cada vez más pero no perdió las esperanzas y siguió preguntando.

Perdone las molestias señora vaca pero tengo que hacerle algunas preguntas, si usted tuviera un hijo ¿Nacería del vientre o de un huevo?, es decir ¿Sería ovíparo o vivíparo?, ¿De dónde creéis que nace el ternero un huevo o del vientre de la vaca?.....Otra preguntita más le dijo el topo, cuando nazca su ternero, le dejará y el solo se alimentará o le dará durante un tiempo leche materna, la vaca muy orgullosa ¿qué os parece que contesto?.....El topo cada vez estaba más convencido de que aquel suceso era cosa de humanos, pero todavía le quedaba la entrevista con los patos y las gallinas.

Todos juntos alborotados piaban ¿qué sonidos hacían los patos y las gallinas?

.....Cuando el topo se acercó, muy amablemente les preguntó,

¿Alguien perdió un huevo esta mañana?, una de las gallinas salió alborotada diciendo; Yo, fui yo, el granjero vino y se lo llevó.

El topo con su hocico sucio de tanto rastrear se dio media vuelta y se dirigió hacia el establo de los caballos realizando un último intento. ¡Qué tal señor caballo!,

¿Cuándo ha visto usted un huevo en su cuadra? El caballo relincho fuertemente,

¿Cómo de fuerte puede relinchar un caballo?....., El topo olfateo en el suelo las huellas secas del granjero y de nuevo le pregunto al caballo ¿Para qué le sirves al granjero caballo, Entonces ¿Qué imagináis que le contestó?.....Como el caballo vio el interés que estaba poniendo el topo por quedarse en la granja le dio un poco de pena y le ayudo contándole la verdad.

Mira señor topo, este granjero es un poco despistado pues tiene mucho trabajo y a veces se descuida, así que, creo que le serás de una gran utilidad y por ello te voy a dar la pista más importante de todas; Dile al señor granjero que esta mañana cuando vino a ponerme los aparejos para tirar del arado, llevaba un huevo en la mano y para no romperlo lo dejo en una esquina de mi cuadra. Cuando terminamos de arar el campo al regresar a mi cuadra lo vio en el suelo lo recogió sorprendido como si de magia se tratara.

El topo le contó el suceso al granjero y este en vista de lo ocurrido y para que no sucediera más veces se quedó con su nuevo amigo el topo encargado de supervisar las tareas de la granja.

JUEGO 3

OBJETIVO ESPECÍFICO: Descubrimiento de cómo a partir de diversas materias primas que obtenemos o elaboramos de la naturaleza podemos crear productos artesanales para nuestro uso y aprovechamiento.

DESARROLLO: Se trata de un juego “heurístico”. El juego “heurístico” tiene sus orígenes en la palabra “eureka” que se dice cuando encuentras la solución a algo que llevas tiempo pensando. Se confeccionará una lista en la clase de distintos productos que cada grupo de niños deberá traer al día siguiente de casa. La lista deberá adaptarse por el peligro de los tamaños según las edades (Ej.: lentejas, macarrones, palos, botones, hojas de lechuga, espaguetis, cuerda, nueces, avellanas, hojas secas, papel higiénico, piedrecitas, cartulinas, etc....) Cosas sin ningún sentido aparente. Cuando lo traigan a clase se repartirán los productos de tal manera que todos los niños tengan unos 8 tipos de productos distintos y unas 10 unidades de cada. El profesor puede tener tijeras y pegamento para el que lo pida. La idea es no dar ninguna directriz ni decir lo que pueden hacer, ni siquiera decir que deben hacer un taller de artesanía, simplemente decir que pueden hacer lo que quieran con ese material y hacer como si te apartaras de los niños. Los primeros minutos, los niños protestarán y solo harán que preguntarte que tienen o pueden. Tú debes contestar simplemente que lo que ellos quieran. Es importante que seas firme y no des ni siquiera una sugerencia, porque harán solo lo que tú les digas. Simplemente déjalos a ver que hacen. Al principio parece que no tiene sentido la actividad, pero si dejas a los niños en el callejón sin salida en el que no encuentran reglas, ni directrices, ni censura, ni juicios sobre lo que pueden hacer, se desbloquearán y te sorprenderás de lo que son capaces de hacer juntando, superponiendo, pegando, uniendo o montando todas las piezas sin utilidad aparente, incluso puede que escuches algún “eureka”