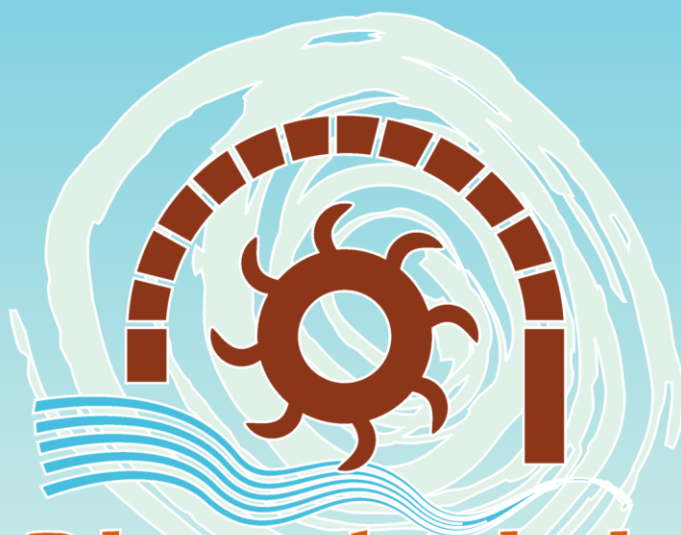




Planeta Isla

Museum

Molino Zaporito

Guía Didáctica

1^{er} Ciclo PRIMARIA

1º Ciclo Educación Primaria

Objetivos Generales

Planeta Isla persigue de manera general una serie de objetivos que luego se especifican de manera concreta en cada una de las etapas y los ciclos educativos para los que realizamos una adaptación pedagógica.

Los objetivos coinciden de manera específica, en este caso, con los Objetivos Generales de la Educación Primaria, en concreto con el siguiente:

Desarrollaremos los siguientes objetivos generales, entre los que podemos destacar:

- Poner en valor un Bien Cultural como es el molino de mareas Zaporito y garantizar su disfrute por parte de la ciudadanía.
-

Conocer las características fundamentales de su medio físico, social y cultural y las posibilidades de acción en el mismo.

Familiarizar al alumnado con las herramientas museográficas que pueden disfrutar los usuarios de un Museo: paneles, audioguías, pantallas interactivas, maquetas hápticas, etc.

- Dar a conocer el funcionamiento de un molino de mareas y explicar las particularidades de la veintena de edificios de estas características que existieron en la Bahía de Cádiz.
- Concienciar a la ciudadanía de las profundas raíces históricas de una industria como la naval en el entorno de la Bahía de Cádiz, desde las antiguas carpinterías de ribera hasta los modernos Astilleros.



Metodología

Nuestra metodología atiende de manera específica las necesidades particulares de cada una de las etapas y ciclos educativos. Eso sí, de nuestra propia filosofía como entidad especializada en los servicios educativos, se desprenden una serie de directrices generales que marcan la metodología que aplicamos a toda la actividad.

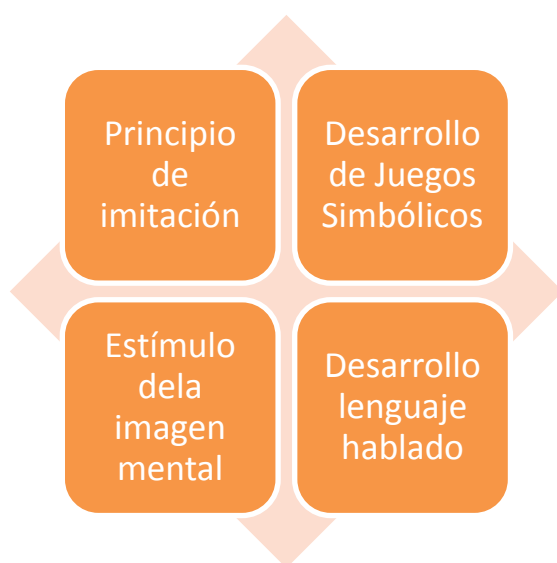
Metodología según etapa de desarrollo

Basándonos en la **teoría de Piaget sobre el desarrollo psíquico** de las personas desde su nacimiento a la vida adulta enmarcamos al primer ciclo de primaria en el periodo de transición entre la **Etapla preoperacional y la Etapa de las operaciones concretas**. Esta es una etapa de descubrimiento en el pensamiento infantil, que ya no está sujeto acciones externas y comienza a interiorizarse. Por ello, en esta etapa estimulamos una serie de aspectos tales como:

- Imitación
- Juego simbólico.
- Desarrollo de la imagen mental.
- Desarrollo lenguaje hablado.

De manera general trabajamos estos principios basándonos en la siguiente filosofía:

- Garantizar un aprendizaje significativo por parte del alumnado.
- Promover la experimentación como una herramienta básica del aprendizaje.
- Hacer de la dramatización teatral una herramienta útil que nos permita captar la atención del alumnado. Usar los medios técnicos y tecnológicos promoviendo un aprendizaje interactivo en el que el alumno es protagonista.



Objetivos

- Trabajar el concepto cronológico: presente, pasado y futuro.
- Conocer la figura de Domingo Saporito y su aportación a la Historia de la Provincia de Cádiz.
- Iniciar al alumnado en la comprensión narrativa apoyándonos en pictogramas e identificando grafías sencillas.

Contenidos

Saporito, el personaje de Planeta isla inspirado en el italiano Domingo Saporito, el constructor del Caño Zaporito recibe a los alumnos y alumnas en el centro de interpretación del Molino de Mareas. A través de una narración contenido en “la Carta del Marinero” hará un recorrido por las ideas fundamentales del discurso museográfico del centro de interpretación. La dramatización teatral permitirá al alumnado asimilar de manera divertida la Historia de los molinos y su influencia en la Bahía de Cádiz.

Tras la exposición teatralizada desarrollaremos “la Caza de Pistas del Museo” un circuito de pruebas en el que el alumnado hará uso de las distintas herramientas museográficas. Relacionaremos fichas con pictogramas con las ilustraciones de los paneles expositivos, comprobaremos cómo funciona una audioguía o cómo las personas con ceguera usan el tacto para captar información de una maqueta háptica.



Objetivos

- Familiarizar a los participantes con el lenguaje científico y la experimentación.
- Estudiar el comportamiento de diferentes cuerpos en el agua.
- Explicar el comportamiento de un fluido cuando ejercemos una fuerza sobre él.



Contenidos

El alumnado conocerá cómo trabajan los científicos en un laboratorio y se familiarizará con los instrumentos básicos de la experimentación. Observaremos el comportamiento de diferentes objetos en un fluido como el agua. Seguiremos el método científico para establecer nuestras hipótesis y comprobaremos si éstas se cumplen para convertirse en ley.

A través de un sencillo experimento iniciaremos una investigación de por qué flotan los barcos. Para ello experimentaremos con diferentes materiales como la madera o el metal y observaremos su comportamiento en el agua. A continuación determinaremos como el material no es el único elemento definitorio al comprobar como una bola de plastilina se hunde pero un barco hecho de plastilina no. Cada alumno o alumna realizará su propio barco de plastilina y comprobaremos qué formas son más idóneas para conseguir la flotabilidad de las embarcaciones.

Para terminar la actividad usaremos una pequeña maqueta de elevador hidráulico para comprobar el comportamiento de un fluido en un circuito cerrado.

Objetivos

- Introducir el concepto de Desarrollo Sostenible.
- Analizar el concepto de recurso y desarrollar un juego en el que vemos cómo se agotan.
- Ver los elementos que definen a una sociedad como sostenible.



Contenidos

El aprovechamiento sostenible de los recursos naturales de nuestro entorno ha sido una constante a lo largo de la Historia en la Bahía de Cádiz. Es por ello que hemos considerado esencial introducir este concepto entre los contenidos educativos de Planeta Isla.

El profesor H2o o en su defecto su ayudante el profesor Eolo solicitarán la colaboración de los participantes en la importante tarea que le acaban de encomendar como embajador de Isla Sostenible. Entre todos intentarán encontrar una definición de Desarrollo Sostenible y para ello deberán realizar un sencillo en el que simularán el consumo de una serie de recursos. De manera grupal deberán decidir cómo gestionar esos recursos para conseguir que lleguen a todos los miembros de la comunidad y para que además sirva a las generaciones futuras.

Apoyándonos en las herramientas museográficas identificaremos los principales elementos que materializan el concepto de Desarrollo Sostenible y cómo éstos se manifiestan en la Bahía de Cádiz y su entorno.

Terminaremos la actividad con una divertida ceremonia en la que los alumnos y alumnas de nuestro colegio se convertirán en embajadores de la sostenibilidad.

Objetivos

- Conocer qué es la carpintería de ribera, una de las principales actividades tradicionales de la Bahía de Cádiz.
- Aprender el lenguaje marineró para referirse a las partes de un barco: popa, proa, babor y estribor.
- Realizar un taller de orientación utilizando brújulas.



Contenidos

La industria naval ha sido uno de las actividades más vinculadas a la economía tradicional de la Bahía de Cádiz. Desde la carpintería de ribera a los modernos astilleros la reparación y fabricación de embarcaciones ha estado presente en nuestro entorno durante siglos.

En esta actividad recrearemos la actividad de una carpintería de ribera similar a la que hubo el siglo pasado en el entorno del Molino Zaporito. Los alumnos deberán trabajar en equipo para instalar algunas de las piezas de un candray, la embarcación típica de la comarca. Para ello se servirán de unos planos y unas brújulas con los que realizaremos un sencillo taller de orientación e interpretación planimétrica que les permitirá identificar con qué parte del barco se corresponde cada una de las piezas de PVC a instalar.

Trabajaremos la cooperación y el trabajo en equipo como una parte fundamental del trabajo que desarrollan los carpinteros de ribera y adquirirán los conocimientos básicos sobre el lenguaje marineró.

Prepara tu visita

Si estás interesado en preparar la visita a Planeta Isla con tus alumnos y alumnas te sugerimos una serie de contenidos que puedes ir trabajando en clase con anterioridad a esta fecha.

- **Los países y sus idiomas.** Vemos en un mapa qué países hay en el Mediterráneo y qué idiomas se habla en cada uno de ellos. Buscamos la traducción de la palabra Isla en diferentes idiomas.
- **Concepto de Museo.** Buscamos qué tipos de museo hay en nuestro entorno. Jugamos al museo de esculturas representando cada uno de nosotros una estatua. Hacemos cada uno un dibujo y lo ponemos en un mural de papel continuo con la palabra museo.

- **Las discapacidades.** Recordamos las diferentes discapacidades que existen: ceguera, sordera, motora o psíquica.
- **Estados de la materia.** Recordamos los distintos estados de la materia (sólido, líquido, gaseoso) y ponemos ejemplos.
- **Energías Renovables.** Vemos los diferentes tipos de energía y seleccionamos cuales son renovables (solar, eólica y mareomotriz).
- **Qué es un plano.** Hacemos un plano de nuestra aula representando los muebles, pupitres, puertas, ventanas.
- **Los puntos cardinales.** Recordamos los cuatro puntos cardinales.

