

JUGAMOS A... SER MINEROS



"PROYECTO DE LA MINA Y EL CARBÓN"

Colegio Sagrada Familia (EL Entrego)

C/ Los Ángeles, nº 4, cp. 33940

EL Entrego, Asturias

Tel: 985660090 FAX: 985660354

PRESENTACIÓN:

Nuestro colegio se localiza en el municipio de San Martín del Rey Aurelio, ubicado en la comarca del Nalón, en el centro de Asturias. que tradicionalmente ha sido un CONCEJO MINERO.

Hoy en día la actividad minera en el concejo es muy escasa, por ello nos hemos propuesto convertir nuestro colegio en un pozo minero.



Nuestro plan era enseñar a los niños lo que es un pueblo minero, generando en los alumnos "CURIOSIDAD", para realizar un trabajo de "INVESTIGACIÓN" que les hiciera plantearse el ¿qué, quiénes, dónde, cuándo, cómo, cuánto, por qué, para qué...? del CARBÓN y LA MINA en nuestro pueblo.

Para conseguirlo, hemos realizado actividades de comprensión en todas las áreas educativas (Lengua castellana, Plástica, Música, Matemáticas, Educación Física, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Inglés, Asturiano) que nos han ayudado a desarrollar aprendizajes

significativos sobre lo que fue y aún es EL CARBÓN y LA MINA en nuestro pueblo y en nuestra cuenca minera.

Una parte importante del proyecto ha sido el juego, ya que sabemos lo gratificante que es, cuando el alumno se siente motivado y participa activamente de nuestras clases.

Al incluir el juego en las actividades del aula, se les va enseñando a los alumnos que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor.

CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES:

El proyecto se ha trabajado en los tres cursos de Educación Infantil y en los 6 de Educación Primaria. En Infantil tenemos matriculados actualmente a 50 niños y en Primaria son aproximadamente 125 alumnos.

OBJETIVOS:

En Educación Infantil los objetivos del proyecto han sido los siguientes:

- Descubrir el trabajo de la mina a través del juego.
- Observar los elementos de nuestro entorno referidos a la minería.
- Diferenciar los diferentes tipos de trabajos en la mina a través del juego de roles (“los niños juegan a ser mineros”): picador, maquinista, entibador...

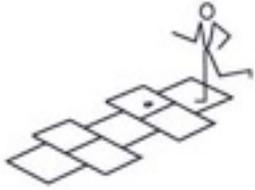


Mediante este juego simbólico se representan roles profesionales, en este caso referidos al sector minero, unos hacen de maquinistas, otros prefieren ser picadores o entibadores... Todos quieren el casco, el pico, la pala... les gusta tocar el carbón y mancharse la cara de negro.

- Adquisición de vocabulario referido a la minería, mediante la manipulación de objetos, fotografías, visitas al entorno o el juego simbólico.



- Desarrollar habilidades y destrezas básicas, mediante juegos de habilidad, equilibrio, desplazamientos, saltos... jugando a ser mineros.
- 1. *Jugamos al "cascayu" juego tradicional muy conocido, que en otros lugares se llama "rayuela". Normalmente se juega con una piedra, pero nosotros hemos jugado con un trozo de carbón y sin quitarnos los cascos de mineros.*



"CASCAJU" O RAYUELA

2. *Realizamos circuitos de habilidad, equilibrio y desplazamientos: llevamos a nuestros compañeros en "carretilla", al igual que los mineros transportan el carbón, trabajamos la flexión-extensión de brazos con picas, simulando el trabajo de los mineros al cargar las carretillas, subimos a las espalderas, como los mineros que tienen que subir y bajar en la jaula, nos arrastramos y agachamos para pasar por los lugares más difíciles de la mina... Todo sin perder la sonrisa, ¡ni el casco!*



3. *Jugamos a "la zapatilla por detrás", pero adaptando el juego... en nuestro cole se juega a... "el casco por detrás". Hemos adaptado la canción del juego y nos ha quedado así:*

*"Al casco por detrás tris, tras.
mirar para arriba, que está la bocamina,
mirar para abajo, que hay que ir al tajo,
apurar, apurar que los mineros van a picar.*

¿A qué planta?

A la ... (se elige un número)

Planta 1, planta 2, planta 3...



En Educación Primaria los objetivos del proyecto han sido los siguientes:

- Conocer la historia del municipio y la importancia de la minería.
- Trabajar el tema de la minería en todas las áreas curriculares: matemáticas, lengua, ciencias sociales, ciencias naturales, educación física, música, plástica, lengua asturiana, lengua extranjera...
- Ampliar el vocabulario referido a la minería.
- Ampliar el conocimiento de nuestra cultura popular referida a la minería: poesías, canciones, pinturas...
- Incorporar el juego como herramienta de aprendizaje en el proyecto.

* EJEMPLO DE SESIÓN DE JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Educación Física

Educación Primaria

Objetivos:

- Representar, escenificando trabajos sobre la mina.
- Trabajar expresión corporal.

Material: Cancha, cascos mineros, picas.

Organización: Individual, parejas, grupos, circuito.

Técnicas de enseñanza: Asignación de tareas, búsqueda y descubrimiento.

A) **Puesta en acción.-**

- Calentamiento.

B) **Parte Principal.- (MI CUERPO SE EXPRESA)**

* **Circuito: “EL POZU POLI - HO”**

(Nos colocamos por parejas y en la “lampistería” nos entregan los cascos)

- 1/ Flexión-extensión de piernas con salto (bajada en la jaula).
- 2/ Marcha (entrada a la bocamina. Ir al “tajo”).
- 3/ Flexión-extensión de brazos con picas (picar).
- 4/ Flexión-extensión de brazos con picas (cargar).
- 5/ Llevar en “carretilla” (transportar el carbón).
- 6/ Arrastrarse boca arriba por la grada empujándose con los pies simulando la cinta transportadora).
- 7/ Empujar por atrás al compañero que se desplaza “tumbado” (simulando las vagonetas de carbón).
- 8/ Saltar los escalones de entrada del poli (descargar en la tolva).

* **Escenificación sobre trabajos de la mina.**

- 1/ Escenificar por grupos, sobre los trabajos de la mina.

C) **Vuelta a la calma.-**

- Recogida de material.
- Caminar en silencio...
- Aseo personal.



* SE HAN PROPUESTO JUEGOS/ CONCURSOS QUE TENÍAN COMO BASE EL TEMA DE LA MINERÍA. HAN RESULTADO ADECUADOS PARA TRABAJAR TODAS LAS ÁREAS DEL CURRÍCULO. SE DIVIDE A LOS ALUMNOS EN DOS GRUPOS, CADA GRUPO DEBE ELEGIR UN SOBRE CON UNA PREGUNTA Y EL EQUIPO QUE ACIERTE MÁS ,GANA.

EJEMPLO DE PREGUNTAS:

- ¿Cómo se dice en inglés casco?
- Si un minero saca 57 kg de carbón al día ¿cuántos kilos saca al mes?
- ¿Podrías cantarme una canción con temática minera?
- ¿A qué se dedicaban los entibadores dentro de la mina?
- ¿Qué es el grisú?
- Dime el sujeto de la siguiente oración: “Los mineros de Asturias están en huelga”.
- ¿Cómo se llama la patrona de los mineros?

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y TRABAJO POR COMPETENCIAS:

Hemos pensando este proyecto para trabajar las inteligencias múltiples de manera que se trabajen varias a la vez. Las ocho inteligencias múltiples son: Inteligencia lingüístico-verbal, Inteligencia lógica-matemática, Inteligencia espacial, Inteligencia musical, Inteligencia corporal cinestésica, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia interpersonal, Inteligencia naturalista. Con este proyecto hemos tratado de trabajarlas todas.

En el aula, la Teoría de las Inteligencias Múltiples ha de ser desarrollada de una forma específica, atendiendo a metodologías que huyen de la enseñanza tradicional. El aprendizaje por Inteligencias Múltiples busca adquirir destrezas vinculadas al desarrollo natural y real de las situaciones del día a día, para conseguir capacidades que aportan al individuo flexibilidad y creatividad a la hora de enfrentarse a nuevos retos.

Si queremos que nuestros alumnos tengan un desarrollo íntegro que les haga competentes para afrontar cada reto que se les presente, necesitamos basarnos en situaciones reales, de ahí nuestra idea de convertir nuestro colegio en un Pozo Minero, para de esta forma intentar mostrarles la realidad de la mina.

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS:

Hemos contado con la colaboración de la mayor empresa pública del sector energético-minero de Asturias: GRUPO HUNOSA, que nos ha dejado multitud de material: cascos, fundas de trabajo, lámparas, fotografías, vídeos...

También las familias de los alumnos se han implicado mucho y nos han traído todo lo que les ha parecido “significativo” del mundo de la mina: herramientas, fotos, “historias”, objetos...

DESARROLLO TEMPORAL:

El proyecto se ha llevado a cabo en el segundo trimestre del curso 2014-2015. Ha tenido una duración de dos semanas (última de febrero y primera de marzo).

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

Después de dos semanas “JUGANDO A SER MINEROS” en el Pozo La Oscura, podemos decir que los alumnos del Colegio Sagrada Familia de El Entrego, se han empapado de la cultura minera asturiana. Dominan el vocabulario, se saben muchas canciones, recitan poesías sobre el carbón, reconocen a Santa Bárbara (Patrona de los Mineros), se asombran al descubrir la multitud de construcciones referidas al sector minero en nuestro pueblo (castilletes, vagonetas, bocaminas...), distinguen los diferentes oficios del minero, etc.

Por encima de todo, han disfrutado, han jugado y han imaginado. Han sido mineros por unos días, incluso algunos de ellos dicen que de mayores...

¡QUIEREN SER MINEROS!

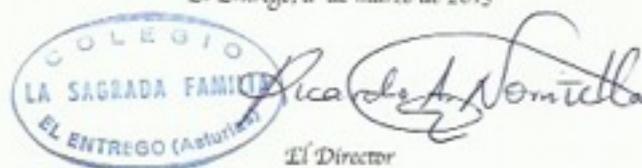


D. Ricardo Norniella

CERTIFICA QUE:

Como director del Colegio Sagrada de El Entrego da su consentimiento para la participación en el concurso "El juego en la Escuela", organizado por el Observatorio del Juego Infantil de la Fundación Crecer jugando durante el presente curso 2014/2015.

El Entrego, a de marzo de 2015


El Director

Fdo: Ricardo Norniella