

EL CABANYAL

LA LLAMA QUE MANTIENE ENCENDIDO EL BARRIO



FRANCISCO JAVIER SÁNCHEZ PRIETO
EDUCACIÓN Y CONTROL AMBIENTAL, CIPFP DE CHESTE



Plan de Actividades de Uso Público en “El Cabanyal”

Art i Vida



Graffiti entre el Restaurante la Ola y La fábrica de Hielo del Cabanyal

“Este es el lema de la resistencia, de los sabios, de los buscadores de la verdad y la luz”,

**Educación y Control Ambiental
CIPFP de Cheste**

Francisco Javier Sánchez Prieto

2ºECA_2020-2021

ÍNDICE:

1. Introducción.....	1
2. Desarrollo.....	3
2.1. Actividad 1: La Barraca.....	4
2.2. Actividad 2: Flor de Mayo.....	18
2.3 Actividad 3: Paseo a orillas del mar.....	26
2.4 Actividad 4: Aún dicen que el pescado es caro.....	35
2.5 Actividad 5: Tocando la guitarra.....	44
3. Conclusión.....	54
4. Bibliografía.....	54
5. Cartografía.....	55

"Los niños, que juegan a la vida, discriminan mejor su verdadera ley y sus relaciones, con más claridad que los hombres que no logran vivirla dignamente pero que se creen más sabios por su experiencia, es decir, por sus fracasos."

Walden, H. D. Thoreau

1. INTRODUCCIÓN

Las actividades que se van a pasar a describir en este plan nacen de una mañana nublada y lluviosa, una salida del centro como otras muchas, un día de clase cualquiera que al final se convirtió en el descubrimiento de una cultura, una identidad, una historia peculiar de un singular barrio de Valencia llamado “El Cabanyal”.

“El Cabanyal”, junto a los barrios de Canyamelar y Cap de França, es un barrio engullido por la ciudad de Valencia que componían el entramado rural conocido en la antigüedad como Poble Nou de la Mar, enclave que formaba parte de los Pueblos Marítimos al Este de la ciudad. La retícula de barracas paralelas al mar y los barcos pesqueros dividían al barrio en dos historias paralelas, dos maneras de vivir y convivir, a caballo entre la agricultura y la pesca. Hoy en día la historia es diferente y el barrio se ha convertido en un lugar de recreo y ocio.

Este trabajo surge de la necesidad de valorar un antiguo pueblo de agricultores y marineros que se estaba deteriorando debido a los planes de reformas que se querían llevar a cabo para la prolongación de la Avenida Blasco Ibáñez. Desde entonces, más de 1600 casas estaban sentenciadas a desaparecer y sus habitantes vivían bajo la incertidumbre por la puesta en marcha de las reformas para la prolongación de la avenida. El único fin de la prolongación era “abrir Valencia al mar”, idea que lleva rondando las cabezas de los líderes políticos desde hace décadas, ya que se decía que Valencia vivía de “espaldas al mar”. La prolongación de esta avenida supondría una mejor accesibilidad a la playa de la Malvarrosa y El Cabanyal, por lo tanto, sería una inyección para la economía y el desarrollo de la ciudad. Sin embargo, lo que no se esperaban los líderes políticos es que la gente fuera a responder con tanta contundencia a esta propuesta. El barrio se pronunció en contraposición al desarrollo de este plan urbanístico, defendiendo sus casas, su barrio, su historia, ya que este plan especulativo pretendía borrar los recuerdos vivientes de cientos de personas, recuerdos que además estaban protegidos como Bien de Interés Cultural debido al arte histórico y arquitectónico que encierran las calles de este barrio de pescadores y labradores tan pintoresco.

Esta es la historia de su regeneración, de su renacer, de su resurgimiento. Esta historia trata sobre la luz de la llama que arde con la lucha de la resistencia obrera y que ilumina un barrio que ha sido azotado por las sombras de la especulación inmobiliaria. Pese a ello, la comunidad del “Cabanyal” ha conseguido mediante la unión vecinal parar el avance de las reformas para la prolongación de la Avenida Blasco Ibáñez. La inspiración del título que da nombre a estas actividades

En mi anterior año académico, mientras hacía algunos ejercicios sobre Técnicas de Educación Ambiental, dí con la plataforma BreakoutEDU, una plataforma digital para la

enseñanza, donde la metodología de educar ha tomado forma de “gamificación” para fomentar el aprendizaje mediante el juego. Tenía algunas ideas que se me quedaron en el tintero sobre desarrollar un Breakout Game para la clase del pasado, pero este año por fin ha podido coger una forma consolidada gracias a la oportunidad que me ha brindado este trabajo.

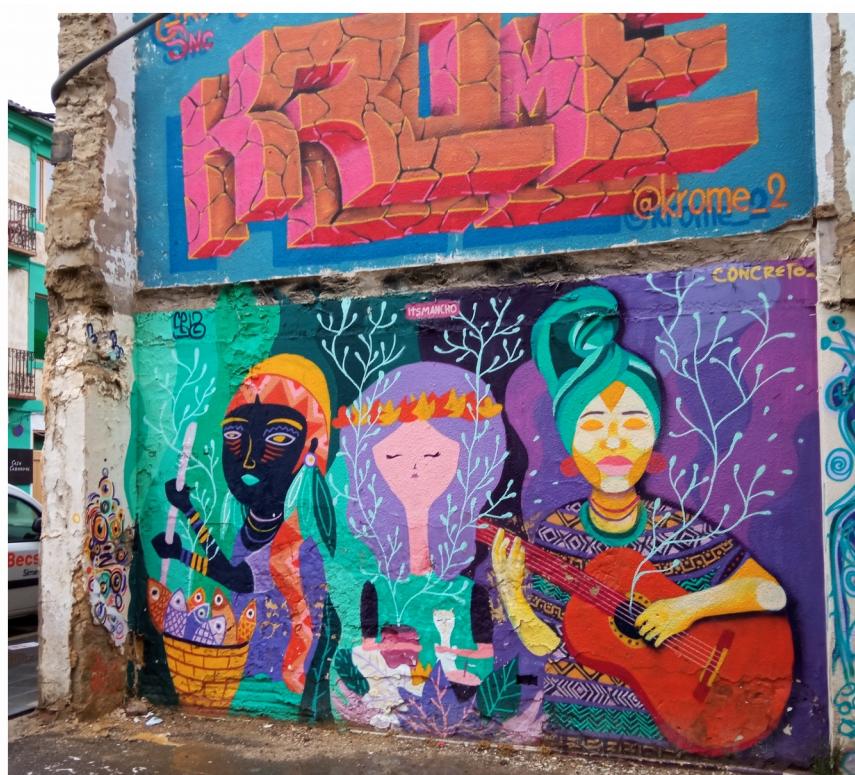
Este plan que paso a redactar está inspirado en el paseo interpretativo conocido como “La Fina Mirada”, un ejercicio fotográfico a través de un itinerario donde “el ojo cuántico” captura, extrae y analiza con visión crítica la realidad más espiritual del lugar, en este caso en concreto: “El Cabanyal”.

El fruto del paseo interpretativo a través de “La Fina Mirada”, la plataforma BreakoutEDU (plataforma que fomenta la educación a través del juego) y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner han dado lugar a las actividades que se van a exponer a continuación.

2. DESARROLLO

El tipo de juego a llevar a cabo en estas actividades serán al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que a lo largo del juego se van consiguiendo pistas que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa repartidos antes de empezar la actividad en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del “Cabanyal” según la temática elegida para ir recogiendo las claves del cofre final. Las temáticas a tratar serán básicamente la vida cotidiana de la huerta valenciana y el día a día de los marineros del pasado. Para tal fin, usaremos las obras literarias y pictóricas de Vicente Blasco Ibáñez, Joaquín Sorolla y José Benlliure, que llevarán el hilo conductor de todas las actividades. El fin de las actividades es esencialmente lúdico, pero se trabajarán de forma subliminal la participación activa y el aprendizaje invisible, es decir, un aprendizaje constructivo a través del juego. Con esta clase de nuevos juegos didácticos se pretende desarrollar el sentido de la cooperación grupal frente a la competición individual con el propósito de cubrir la carencia de juegos colaborativos y constructivos que existen a día de hoy.

La intención de este Breakout Game es fomentar la experiencia del patrimonio histórico y dar importancia a la conservación de la cultura para no olvidar quienes fuimos y quienes somos, para proteger un tesoro heredado de la vida y trabajo de nuestros padres y abuelos como beneficio social que se debe anteponer siempre al beneficio económico. Es por esta razón que “El Cabanyal” es un claro ejemplo de lucha social que ha sabido como resistir al cambio inmobiliario para la conservación de su esencia y la preservación de su historia.



2.1. LA BARRACA (Blasco Ibañez)

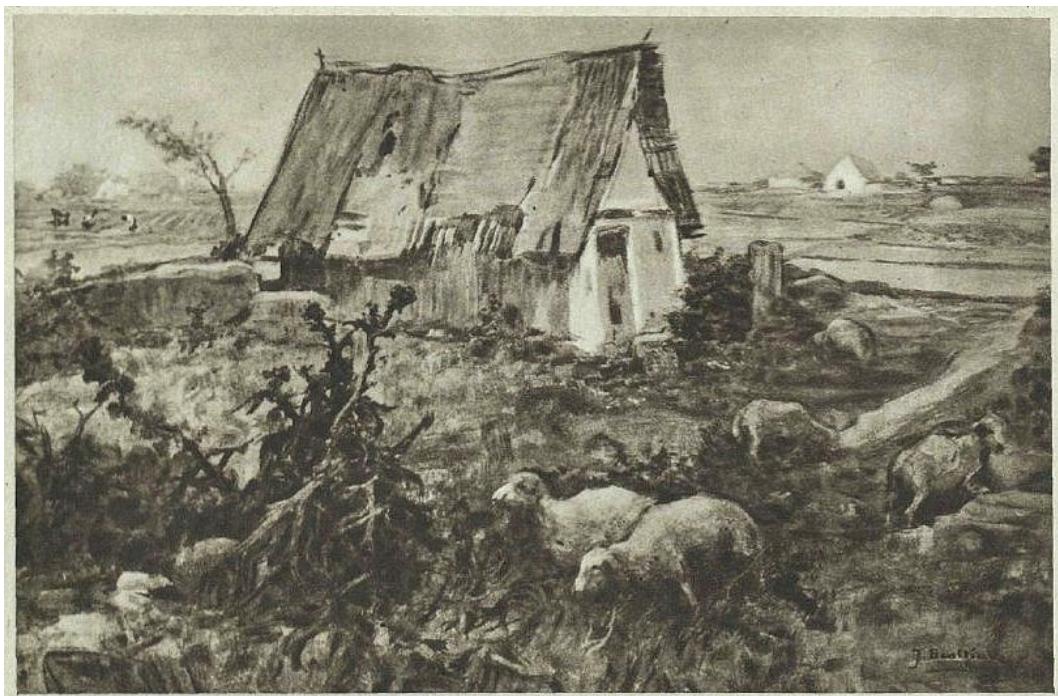


Ilustración por José Benlliure

FICHA DE ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	La Barraca (Blasco Ibañez)
LOCALIDAD	El Cabanyal, Valencia



Retrato de Vicente Blasco Ibáñez. Joaquín Sorolla

DURACIÓN: 2h30min	HORA INICIO: 10h
DIFÍCULTAD: Media	N.º DE EDUCADORES: 1 ó 2
MATERIALES NECESARIOS	Usuarios: - Móviles personales cargados.

	<ul style="list-style-type: none"> - App Lector código QR - Datos Móviles <p>Educadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartelería - Trípticos con mapa temático - Luz UV - Rotulador UV - Caja grande - Caja pequeña - Candado Numérico - Sobres y Papel - Recompensa
DIRIGIDO A:	Ayuntamientos, colegios, comunidad de vecinos, asociaciones, familias, grupos de turistas, etc. Desde jóvenes hasta adultos. Para grupos homogéneos o heterogéneos. Los menores podrán venir acompañados de un adulto.
N.º PARTICIPANTES	Máximo 12 participantes. Mínimo 4.

OBJETIVOS	
	<ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer la situación-problema del Cabanyal. - Poner en valor las obras de arte de artistas del folklore valenciano basadas en la vida cotidiana del barrio. - Promover la vivencia del patrimonio histórico y cultural. - Educar mediante el juego. - Cooperar y trabajar en equipo. - Poner en práctica la participación activa y constructiva. - Conocer la historia de Blasco Ibañez a través de sus obras. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INFORMACIÓN PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES	
	<p><i>Las personas participantes deberán llevar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles cargados con app lector de QR instalada y datos móviles - Ropa y calzado cómodo - Medicamentos especiales del usuario como alergias, etc.

TEMPORALIZACIÓN	
	<p>Disponible por contrato o inscripción previa durante todo el año, a condición del temporal, excepto los domingos y fiestas de guardar.</p> <p>En principio, en época escolar está diseñado para ejecutarlo con alumnos de colegios, institutos, universidades, etc o entidades públicas similares, y en vacaciones de verano estará enfocado a asociaciones, familias, turistas y comunidad de vecinos.</p>

EVALUACIÓN

Por parte del educador:

- Evaluación inicial. Preguntas simples sobre los conocimientos previos sobre Vicente Blasco Ibañez y El Cabanyal.
- Evaluación de observación de comportamiento actitudinal y comentarios de satisfacción en el transcurso del juego.
- Evaluación final con dinámica para saber los conocimientos retenidos o adquiridos en la actividad
- Tras la reflexión final se preguntará a los participantes que tal les ha parecido el juego para tener una visión global.

(Al final de la actividad al educador tendrá que llenar un formulario de mejora)

Por parte del usuario:

- En el tríptico habrá un código QR con un formulario para una evaluación de satisfacción y dejar comentarios.
- Buzón de sugerencias en la web para barajar otras posibilidades.
- Foro en página web exponer y tener en cuenta las opiniones de los usuarios.

HORARIO

A convenir por el grupo participante entre las 9h y las 17h. Supuesto:

10h00: Llegada al punto de encuentro.

- Si el grupo es heterogéneo o no se conocen;

10h10: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira)

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) 10h25

Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

- Si el grupo es homogéneo o se conocen;

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) 10h25

Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

10h30: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira), dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) evaluación inicial y puesta en contexto.

12h00: Actividad principal: Juego Breakout con temporizador 90min.

12h15: Dinámica de Evaluación

12h30: Reflexión final y despedida.

DESCRIPCIÓN

Breve descripción:

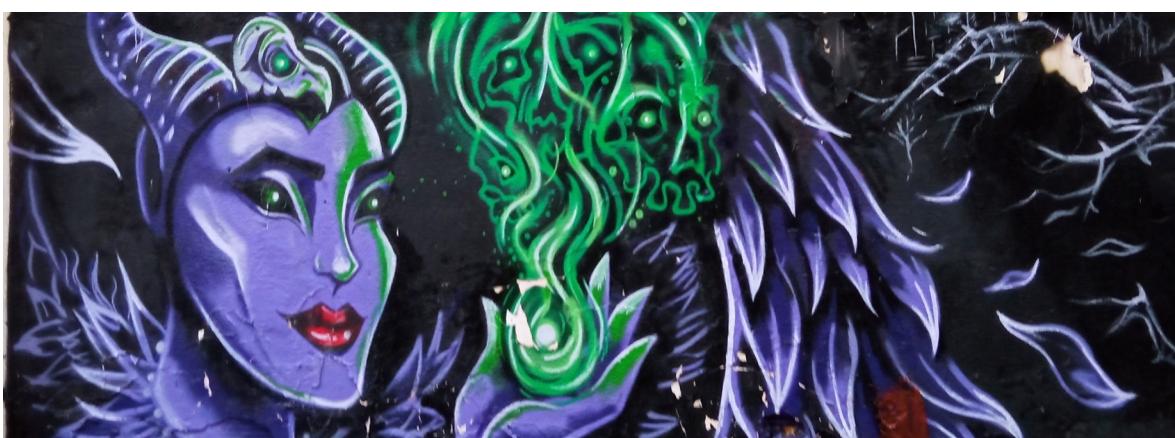
El tipo de juego a llevar a cabo en esta actividad será al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que se van consiguiendo pistas a lo largo del juego que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa, repartidos previo a empezar la actividad, en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del Cabanyal según la temática para ir recogiendo las claves del cofre final. En este caso la temática trata la obra literaria de Blasco Ibañez llamada *"La barraca"* (alusión al tipo de arquitectura característica de los agricultores de aquella época que estaban construidas a base de barro y paja), novela que habla sobre el día a día de los campesinos que labraban la huerta valenciana.

Introducción al juego *"La barraca"*:

- Puesta en contexto general:

En el espacio infinito existen dos fuerzas universales: *La Oscuridad* y *La Luz*. Los “seres oscuros” son seres que solo piensan en ellos mismos, por lo que su naturaleza es absorber la energía de otros seres para seguir perpetuando su vil existencia. Por el contrario, los “seres de luz” ceden por siempre su energía a los demás seres, retroalimentando la llama que ilumina los corazones encendidos de cada ser a su paso. Unos representan la muerte, el Big Crunch, otros la vida, el Big Bang.

La intención de los “seres oscuros” es borrar de la faz de la tierra a los “seres de luz”. Para este fin, se alimentan de la cultura y devoran las obras de arte de todos los mundos conocidos para engordar su vacío infinito y no dejar luz que ilumine el camino de las siguientes generaciones. Por eso absorben la identidad de cada lugar que invaden, para conseguir la hegemonía universal y seguir conquistando el universo hasta la muerte.





Nuestra historia en El Cabanyal comienza al inicio de la Guerra Civil, cuando *La Oscuridad* irrumpió los corazones del Régimen Franquista y sus tropas católicas se apoderaron del barrio eliminando todo atisbo de cultura republicana. Franco fundó el Tribunal Especial para la Represión de la Masonería y el Comunismo por su conexión con los “seres de luz”. Pero en algún rincón del Cabanyal, tres grandes amigos y sobresalientes artistas valencianos internacionalmente reconocidos decidieron conspirar contra los “seres oscuros” para hacer algo al respecto. Joaquín Sorolla, Blasco Ibáñez y José Benlliure, no sólo eran buenos amigos, sino que fueron hermanos masones con ideales parejos y fervientes defensores de la luz que mantenía con vida al Cabanyal.



Una nueva oleada de “seres oscuros” vuelve a acechar al Cabanyal en la actualidad y en sus calles solo reina el caos y la desesperanza. Mientras el Cabanyal abandonado a su suerte se arruina y degrada, unos pocos valientes están dispuestos a luchar para que la llama que ilumina el barrio nunca se apague.

Los “seres oscuros” quieren borrar la identidad el Cabanyal eliminando las obras de arte de Jose Benlliure, Blasco Ibañez y de Joaquin Sorolla para que no se desvelen los secretos ocultos en sus obras y, como consecuencia, el barrio va a perder parte de su historia sino actuamos con rapidez y perspicacia, por lo que vamos a ayudar a los vecinos a recuperar estas obras de arte para que no se pierda su identidad cultural. Como visionarios iluminados de su tiempo, estos artistas han dejado pistas escondidas en sus obras que nos ayudarán a iluminar y guiar



nuestros pasos a través del Cabanyal.

¿Qué obras de arte quieres proteger de *La Oscuridad*?
Necesitamos tu ayuda para que la llama del Cabanyal no se apague jamás.



- Puesta en escena :

Tras las puesta en contexto en el punto de encuentro se repartirán los trípticos temáticos de "La Barraca" con el mapa, los códigos QR e información relevante. También se facilitará un número de contacto por si hubiera cualquier duda o surgiera cualquier problema durante el juego. A partir de entonces se les aconsejaría empezar por la primera pista, porque están enlazadas unas con otras, aunque pueden decidir dividirse y repartirse, o ir a la pista que el grupo elija por consenso, ateniéndose a las posibles consecuencias. Cuando el equipo esté listo, se inicializa la cuenta atrás con un reloj digital online de 90min para resolver los retos antes de que finalice el tiempo y poder abrir el tesoro al final del juego en el punto acordado por los educadores y el grupo.

"Dediquen unos minutos para organizarse antes de empezar. Trabajen en equipo. Hablen entre ustedes. En las pistas aparecen enigmas que hay que resolver, a menudo más de uno a la vez. Para no perder tiempo les aconsejo que distribuyan las tareas entre los componentes del grupo... Cuando alguno crea que ha resuelto un enigma, debería informar a sus compañeros. Sin trabajar en equipo nunca conseguirán abrir el cofre del tesoro de los masones con el secreto que salvará al mundo!"

Contenidos:

- Obra literaria "La Barraca" de Blasco Ibañez.
- Street Art en el Cabanyal
- Historia y Cultura del Cabanyal
- Patrimonio BIC
- Situación-Problema del Barrio.

Narrativa del juego:

Vicente Blasco Ibañez nació en Valencia en 1876. De adulto, estudió derecho y mientras se preparaba para ser abogado se afilió al partido republicano de Pi y Margall, pero es recordado como escritor naturalista prominente en su época. Fue iniciado en 1887 en la logia Unión nº 149 con el nombre de «Danton». En 1888, ya maestro masón, ingresa en la logia Acacia nº 25 oficiando como Orador. En sus obras encriptadas ha dejado el conocimiento de la luz para resistir el avance de La Oscuridad y por ello los "seres oscuros" quieren eliminar de la historia de la humanidad "La Barraca", la novela sobre la vida de los labradores valencianos que hizo al escritor saltar a la fama. ¿Podremos conseguir que los seres oscuros no borren de la historia "La Barraca"?



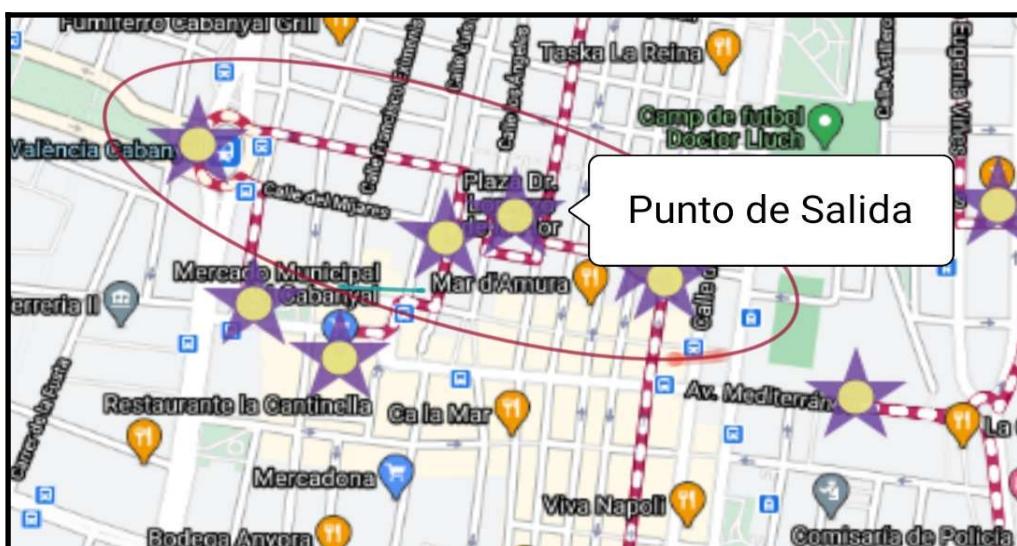
Reglas:

Las reglas son muy sencillas; una vez que la cuenta atrás se ponga en marcha tendrán que haber recogido todas las pistas que llevarán al grupo al punto acordado para abrir el cofre final. Al inicio del juego, hacer entender a los participantes que sigan las pistas detenidamente, que lleven consigo papel y lápiz y que vayan con cuidado con el cofre y lo que pueda salir de dentro; y sobretodo, que no fuercen la caja, que para abrirla deben encontrar la clave.

Preparación:

- 1. Meter en el cofre pequeño un sobre con un vale de recompensa en su interior y una frase de “final de peli” como ““Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.
- 2. Cerrar el cofre pequeño con un candado numérico.
- 3. Insertar el cofre pequeño en el interior del cofre grande junto a la Luz UV y el mensaje siguiente: “El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.” Entre las dos frases escribiremos con el Rotulador UV: “Mai s'apagará la nostra llum.”
- 4. Cerrar con un candado numérico el cofre grande.
- 5. Poner con celo bajo el cofre grande la plantilla del patrón de palabras que se conseguirá en las pruebas para descifrar parte del texto del tríptico con el mapa temático.

El cofre habrá que transportarlo hasta la ubicación final acordada, en este caso la Plaza Dr. Lorenzo de la Flor, que también será el punto de salida de la actividad donde se les pondrá la introducción a los participantes.



Retos:

Introducción:

Juego La Barraca con código QR pegado al cofre que les enviará al enlace de Google Forms para ir descifrando pista por pista el juego. El código QR es el siguiente:



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdvltcgB0ZIm7B5rw84iq3cH-q4sJpth2IPzDsldBc6Br_8A/viewform?usp=sf_link

Nota: Más abajo están las respuestas para avanzar en el juego.



- Pista 1

Enigma: Todas las respuestas están ocultas a simple vista entre los párrafos de la novela "La Barraca". Si sois lo suficientemente listos y conseguís resolver el enigma, os permitiré llegar al siguiente reto. De lo contrario, vosotros y El Cabanyal estaréis acabados.

Respuesta: 50
Recompensa: Pista



Fuente de las Nereidas Av. Blasco Ibañez

- Pista 2

Enigma: Por si no os habéis dado cuenta, ya os he dicho donde buscar vuestra respuesta; ¿que dirección tenéis que tomar para llegar a las antiguas acequias dónde las lavanderas lavaban la ropa en la época de Danton que separaba El Cabanyal de Canyamelar? La respuesta os conducirá a la siguiente pista. La primera letra va en mayúsculas.

Respuesta: Este
Recompensa: Pista

- Pista 3

Enigma: ¿Cuántas mujeres lavando son y de qué color es el trapo que lleva la del medio? Pintada en vertical la respuesta hallarás.

Respuesta: 3-Rojo

Recompensa: Pista



Al lado de la estación de tren "El Cabanyal"



- Pista 4

Enigma: Hallaréis la respuesta a vuestras preguntas camino del mar, al lado de vuestros sueños valencianos inscritos en la cal de las fachadas.

Respuesta: Al nou interior

Recompensa: Pista



- Pista 5

Enigma: Los azulejos del modernismo valenciano de un edificio de marionetas del Cabanyal son del mismo color que las macetas y sus chapas de azulejos. ¿De que color son estos azulejos y cual es el número de pequeños cuadrados que componen cada azulejo del edificio de marionetas del modernismo valenciano? Separa las respuestas con un guión sin espacios. ¿Color de los azulejos?¿Y el número de cuadrados que compone el azulejo?

Respuesta 1: Azul-Blanco

Respuesta 2: 16

Recompensa: Pista



Plaza Dr. Lorenzo de la Flor, El Cabanyal

- Pista 6

Enigma: ¿Qué coincidencias ves entre el edificio de las marionetas y el emblema de la logia masónica de Danton? Responde con el símbolo que encuentres.

Respuesta: G

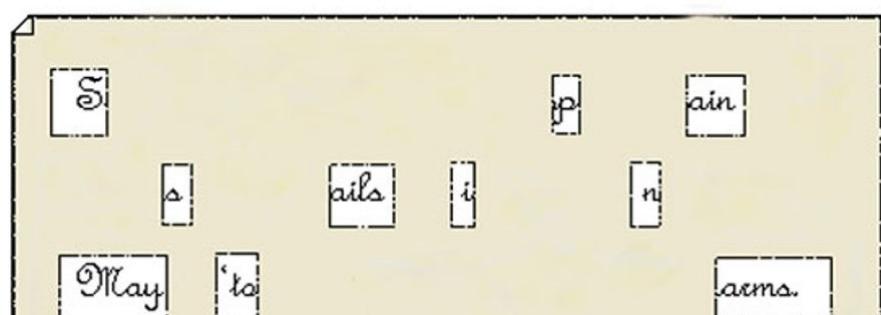
Recompensa: Pista



- Pista 7

Enigma: Bajo mi retrato encontrarás el código secreto que abrirá el cofre final.

Herramienta: Plantilla patrón de palabras



Respuesta: Art i Vida

Recompensa: Clave candado numérico

- Pista 8

Enigma; El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.

Herramientas: Luz UV

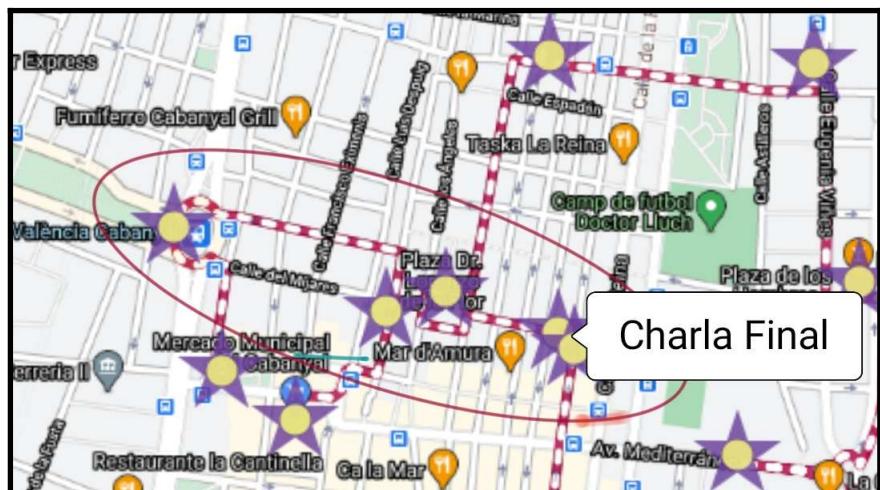
Respuesta: Mai s'apagarà la nostra llum

Recompensa: Clave del candado numérico final del cofre pequeño.

Recompensa final: Sobre con un vale en su interior y la frase de la campaña.

El educador estará esperando en Plaza Dr. Lorenzo de la Flor con el último mensaje a decodificar, que mostrará la clave del candado numérico del cofre final con la recompensa:

“Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.



Tras la explicación de vida y obra del artista, proseguiremos trasladando al grupo a la calle La Barraca y se hará una reflexión final para explicar la situación-problema del Cabanyal, como la intención de prolongación de la Avenida Blasco Ibañez para la apertura de Valencia al Mar o la presión de especulación inmobiliaria, que será justo el recorrido que ellos han experimentado para ir contrastando la historia vivida con la historia del Cabanyal. Por supuesto, también se expondrá como se ha defendido el barrio a través de asociaciones y plataformas vecinales que han defendido El Cabanyal como lo que es, un Bien de Interés Cultural.

Al final se evaluará por encima de forma oral los conocimientos retenidos y adquiridos durante el recorrido a la hora de la despedida a través de una dinámica y se les recordará que en el tríptico entregado con el mapa hay un código QR para que voluntariamente llenen un formulario de satisfacción.



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf62oI8ZT8c3ZTE0Xr4r4dzAwrDfTP-pnyxONo6RaINVDqj7A/viewform?usp=sf_link

PRESUPUESTO		
ACTIVIDAD	MATERIALES	COSTE
	- Trípticos con mapa temático	3€ x 12 = 36€
	- Sobres y Papel	1€
	- Recompensa	(A elección)
TOTAL POR ACTIVIDAD		37€ + Recompensa

2.2. FLOR DE MAYO (Blasco Ibañez)



Ilustración por Joaquín Sorolla

ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Flor de Mayo (Blasco Ibañez)
LOCALIDAD	El Cabanyal, Valencia

DURACIÓN: 2h30min	HORA INICIO: 10h
DIFÍCULTAD: Media	N.º DE EDUCADORES: 1 ó 2
MATERIALES NECESARIOS	<p>Usuarios:</p> <ul style="list-style-type: none">- Móviles personales cargados.- App Lector código QR- Datos Móviles <p>Educadores:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Cartelería - Trípticos con mapa temático - Luz UV - Rotulador UV - Caja grande - Caja pequeña - Candado Numérico - Sobres y Papel - Recompensa - Libro Flor de Mayo
DIRIGIDO A:	Ayuntamientos, colegios, comunidad de vecinos, asociaciones, familias, grupos de turistas, etc. Desde jóvenes hasta adultos. Para grupos homogéneos o heterogéneos. Los menores podrán venir acompañados de un adulto.
N.º PARTICIPANTES	Máximo 12 participantes. Mínimo 4.

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la situación-problema del Cabanyal. - Poner en valor las obras de arte de artistas del folklore valenciano basadas en la vida cotidiana del barrio. - Promover la vivencia del patrimonio histórico y cultural. - Educar mediante el juego. - Cooperar y trabajar en equipo. - Poner en práctica la participación activa y constructiva. - Aprender quien fué Blasco Ibañez a través de sus obras. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INFORMACIÓN PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES
<p><i>Las personas participantes deberán llevar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Móviles cargados con app lector de QR instalada y datos móviles ● Ropa y calzado cómodo ● Medicamentos especiales a tener en cuenta por el usuario

TEMPORALIZACIÓN
<p>Disponible por contrato o inscripción previa durante todo el año, a condición del temporal, excepto los domingos y fiestas de guardar.</p> <p>En época escolar está diseñado para ejecutarlo con alumnos de colegios, institutos, universidades, etc o entidades públicas similares, y en vacaciones de verano estará enfocado a asociaciones, familias, turistas y comunidad de vecinos.</p>

EVALUACIÓN
<p><i>Por parte del educador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación inicial. Preguntas simples sobre los conocimientos previos sobre Vicente

Blasco Ibañez y El Cabanyal.

- Evaluación de observación de comportamiento actitudinal y comentarios de satisfacción en el transcurso del juego.
- Evaluación final con dinámica para saber los conocimientos retenidos o adquiridos en la actividad
- Tras la reflexión final se preguntará a los participantes que tal les ha parecido el juego para tener una visión global.

(Al final de la actividad al educador tendrá que llenar un formulario de mejora)

Por parte del usuario:

- En el tríptico habrá un código QR con un formulario para una evaluación de satisfacción y dejar comentarios.
- Buzón de sugerencias en la web para barajar otras posibilidades.
- Foro en página web exponer y tener en cuenta las opiniones de los usuarios.

HORARIO

A convenir por el grupo participante entre las 9h y las 17h. Supuesto:

10h00: Llegada al punto de encuentro.

- Si el grupo es heterogéneo o no se conocen;

10h10: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira)

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) 10h25
Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

- Si el grupo es homogéneo o se conocen;

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) 10h25
Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

10h40: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira), dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) evaluación inicial y puesta en contexto.

11h00: La historia alternativa

11h15: El escritor naturalista colectivo

11h30: La historia compartida

12h00: Actividad principal: Juego Breakout con temporizador 30min.

12h15: Dinámica de Evaluación

12h30: Reflexión final y despedida.

DESCRIPCIÓN

Breve descripción:

El tipo de juego a llevar a cabo en esta actividad será al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que se van consiguiendo pistas a lo largo del juego que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de

juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa, repartidos previo a empezar la actividad, en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del Cabanyal según la temática para ir recogiendo las claves del cofre final. En este caso la temática trata la obra literaria de Blasco Ibañez llamada "Flor de Mayo".

Introducción al juego “Flor de Mayo”:

Puesta en contexto general:

En el espacio infinito existen dos fuerzas universales: La Oscuridad y La Luz. Los “seres oscuros” son seres que solo piensan en ellos mismos, por lo que su naturaleza es absorber la energía de otros seres para seguir perpetuando su vil existencia. Por el contrario, los “seres de luz” ceden por siempre su energía a los demás seres, retroalimentando la llama que ilumina los corazones encendidos de cada ser a su paso. Unos representan la muerte, el Big Crunch, otros la vida, el Big Bang.

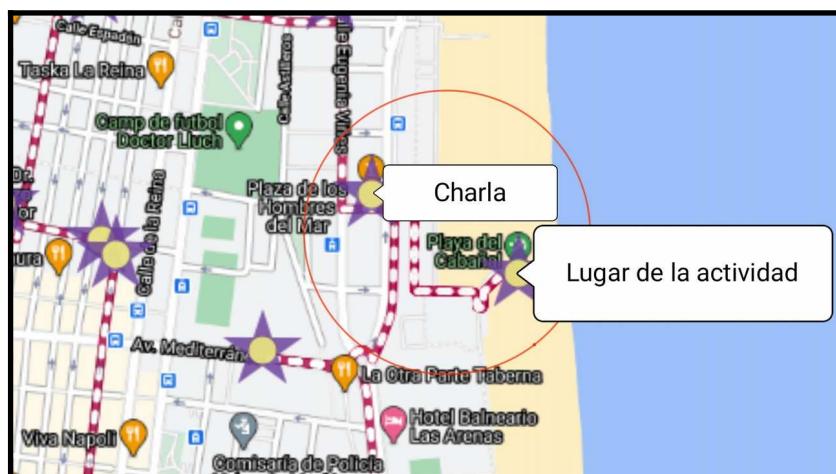
La intención de los “seres oscuros” es borrar de la faz de la tierra a los “seres de luz”. Para este fin, se alimentan de la cultura y devoran las obras de arte de todos los mundos conocidos para engordar su vacío infinito y no dejar luz que ilumine el camino de las siguientes generaciones. Por eso absorben la identidad de cada lugar que invaden, para conseguir la hegemonía universal y seguir conquistando el universo hasta la muerte.

Contenidos:

- Obra literaria “Flor de Mayo” de Blasco Ibañez.
- Historia y Cultura del Cabanyal
- Patrimonio BIC
- Situación-Problema del Barrio.

Narrativa del juego:

Para llevar a cabo esta actividad tendremos que estar sentados, por eso se ha elegido la playa del Cabanyal.





El juego consiste en leer una serie de pasajes de la obra literaria *Flor de Mayo* de Blasco Ibañez, que trata sobre la dura vida que llevaban los antiguos marineros del Cabanyal, para extraer las pistas que abre el cofre final. Se realizarán previamente tres actividades para poner en práctica la inteligencia verbal-lingüística e interpersonal.

Actividades previas:

- 1: La historia alternativa

Se leerá un pasaje y se les invitará a los participantes a crear una historia alternativa con los mismos personajes que después leerán en voz alta.

- 2: El escritor naturalista colectivo

En esta pequeña actividad vamos a pedirles que escriban un pequeño párrafo detallando lo que más les esté llamando la atención en ese momento de su entorno. Se les pedirá que sean lo más realista posible. Después se les dirá que los echen en un saco. Se mezclan y se lee la historia conjunta.

- 3: La historia compartida

Ahora cada uno va a escribir dos líneas en un folio sobre algo que les haya pasado en el Cabanyal o en su barrio, y cuando termine la dos líneas dobla el papel entre las dos líneas de tal manera que la siguiente persona solo vea la última línea. Se pasan por todos los participantes y se lee el resultado.

Reglas:

Las reglas son muy sencillas; una vez que la cuenta atrás se ponga en marcha tendrán que haber recogido todas las pistas que llevarán al grupo al punto acordado para abrir el cofre final. Al inicio del juego, hacer entender a los participantes que sigan las pistas detenidamente, que lleven consigo papel y lápiz y que vayan con cuidado con el cofre y lo que pueda salir de dentro; y sobretodo, que no fuercen la caja, que para abrirla deben encontrar la clave.

Preparación:

- 1. Meter en el cofre pequeño un sobre con un vale de recompensa en su interior y una frase de “final de peli” como ““Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.
- 2. Cerrar el cofre pequeño con un candado numérico.
- 3. Insertar el cofre pequeño en el interior del cofre grande junto a la Luz UV y el mensaje siguiente: “El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.” Entre las dos frases escribiremos con el Rotulador UV: “Mai s'apagarà la nostra llum.”
- 4. Cerrar con un candado numérico el cofre grande.
- 5. Poner con celo bajo el cofre grande la plantilla del patrón de palabras que conseguirá en las pruebas para descifrar parte del texto del tríptico con el mapa temático.

El cofre habrá que transportarlo hasta la ubicación final acordada, en este caso la Playa del Cabanyal, que también será el punto de salida de la actividad donde se les pondrá la introducción a los participantes.

Retos:

- Pista 1: Encontrar el orden correcto del pasaje
Esta prueba trata de leer un pasaje un par de veces y después darle las líneas del párrafo del pasaje desordenadas y tendrán que ordenarlas
- Pista 2: Que dibujo corresponde a este pasaje
En esta prueba habrá unas 10 imágenes con las ilustraciones que hizo Joaquín Sorolla un tanto abstractas para el libro Flor de Mayo de Blasco Ibáñez. Solo una de ellas es la que corresponde al pasaje leído. Dos minutos de penalización si se falla.



- Pista 3
Enigma: Bajo mi retrato encontrarás el código secreto que abrirá el cofre final.
Herramienta: Plantilla patrón de palabras
Respuesta: Art i Vida
Recompensa: Clave candado numérico
- Pista 4
Enigma: El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.
Herramientas: Luz UV
Respuesta: Mai s'apagarà la nostra llum
Recompensa: Clave del candado numérico final del cofre pequeño.
Recompensa final: Sobre con un vale en su interior y la frase de la campaña.

El educador estará esperando en la Playa del Cabanyal con el último mensaje a decodificar, que mostrará la clave del candado numérico del cofre final con la recompensa:
“Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.



Reflexión Final:

Proseguiremos trasladando al grupo a la fuente de la estructura de barco y se hará una reflexión final para explicar la situación-problema del Cabanyal, como la intención de prolongación de la Avenida Blasco Ibañez para la apertura de Valencia al Mar o la presión de especulación inmobiliaria, que será justo el recorrido que ellos han experimentado para ir contrastando la historia vivida con la historia del Cabanyal. Por supuesto, también se expondrá como se ha defendido el barrio a través de asociaciones y plataformas vecinales que han defendido El Cabanyal como lo que es, un Bien de Interés Cultural.

Al final se evaluará por encima de forma oral los conocimientos retenidos y adquiridos durante el recorrido a la hora de la despedida a través de una dinámica y se les recordará que en el tríptico entregado con el mapa hay un código QR para que voluntariamente rellenen un formulario de satisfacción.



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf62ol8ZT8c3ZTE0Xr4r4dzAwrDfTP-pnyxONo6RaINVDqi7A/viewform?usp=sf_link

PRESUPUESTO		
ACTIVIDAD	MATERIALES	COSTE
	- Trípticos con mapa temático	3€ x 12 = 36€
	- Sobres y Papel	1€
	- Recompensa	(A elección)
TOTAL POR ACTIVIDAD		37€ + Recompensa

2.3. PASEO A ORILLAS DEL MAR (Joaquín Sorolla)



Ilustración por Joaquín Sorolla

FICHA DE ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Paseo a orillas del mar (Blasco Ibañez)
LOCALIDAD	El Cabanyal, Valencia

DURACIÓN: 4h30	HORA INICIO: 10h
DIFÍCULTAD: Fácil	N.º DE EDUCADORES: 1 ó 2

MATERIALES NECESARIOS	<p>Usuarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles personales cargados. - App Lector código QR - Datos Móviles - Mascarillas Quirúrgicas <p>Educadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartelería - Trípticos con mapa temático - Luz UV - Rotulador UV - Caja grande - Caja pequeña - Candado Numérico - Sobres y Papel - Recompensa - Sprays de pintura - Papel con brillo para Spray, A2 y A0 - Guantes de nitrilo o látex - Artilugios reciclados con diferentes formas como platos, tenedores, hojas de árbol, ramas, redes,etc. Cualquier cosa vale. - Cartón reciclado para no manchar.
DIRIGIDO A:	Ayuntamientos, colegios, comunidad de vecinos, asociaciones, familias, grupos de turistas, etc. Desde jóvenes hasta adultos. Para grupos homogéneos o heterogéneos. Los menores podrán venir acompañados de un adulto.
N.º PARTICIPANTES	Máximo 12 participantes. Mínimo 4.

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la situación-problema del Cabanyal. - Poner en valor las obras de arte de artistas del folklore valenciano basadas en la vida cotidiana del barrio. - Promover la vivencia del patrimonio histórico y cultural. - Educar mediante el juego. - Cooperar y trabajar en equipo. - Poner en práctica la participación activa y constructiva. - Conocer la historia de Joaquín Sorolla mediante sus obras. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INFORMACIÓN PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES
<p><i>Las personas participantes deberán llevar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles cargados con app lector de QR instalada y datos móviles - Ropa vieja para usar pintura. - Alergias y medicamentos especiales a tener en cuenta por el usuario

TEMPORALIZACIÓN

Disponible por contrato o inscripción previa durante todo el año, a condición del temporal, excepto los domingos y fiestas de guardar.

En principio, en época escolar está diseñado para ejecutarlo con alumnos de colegios, institutos, universidades, etc o entidades públicas similares, y en vacaciones de verano estará enfocado a asociaciones, familias, turistas y comunidad de vecinos.

EVALUACIÓN

Por parte del educador:

- Evaluación inicial. Preguntas simples sobre los conocimientos previos sobre Joaquín Sorolla y El Cabanyal.
- Evaluación de observación de comportamiento actitudinal y comentarios de satisfacción en el transcurso del juego.
- Evaluación final con dinámica para saber los conocimientos retenidos o adquiridos en la actividad
- Tras la reflexión final se preguntará a los participantes que tal les ha parecido el juego para tener una visión global.

(Al final de la actividad al educador tendrá que llenar un formulario de mejora)

Por parte del usuario:

- En el tríptico habrá un código QR con un formulario para una evaluación de satisfacción y dejar comentarios.
- Buzón de sugerencias en la web para barajar otras posibilidades.
- Foro en página web exponer y tener en cuenta las opiniones de los usuarios.

HORARIO

A convenir por el grupo participante entre las 9h y las 17h. Supuesto:

10h00: Llegada al punto de encuentro.

- Si el grupo es heterogéneo o no se conocen;

10h10: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira)

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples)

10h25 Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

- Si el grupo es homogéneo o se conocen;

10h40 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples)

10h45 Evaluación inicial

10h50 Puesta en contexto

10h55: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira), dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) evaluación inicial y puesta en contexto)

11h00: Taller Spray Art

12h00: Spray Art Colectivo

12h30: Almuerzo

13h00: Paseo interpretativo e histórico del "Cabanyal" a orillas del mar.

13h30: Actividad principal: Juego Breakout con temporizador 30min.

14h00: Dinámica de Evaluación

14h30: Reflexión final y despedida.

DESCRIPCIÓN

Breve descripción:

El tipo de juego a llevar a cabo en esta actividad será al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que se van consiguiendo pistas a lo largo del juego que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa, repartidos previo a empezar la actividad, en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del Cabanyal según la temática para ir recogiendo las claves del cofre final. En este caso la temática trata la obra pictórica de Joaquín Sorolla llamada "Paseo a orillas del mar".

Introducción al juego “Paseo a orillas del mar”:

Puesta en contexto general:

En el espacio infinito existen dos fuerzas universales: La Oscuridad y La Luz. Los “seres oscuros” son seres que solo piensan en ellos mismos, por lo que su naturaleza es absorber la energía de otros seres para seguir perpetuando su vil existencia. Por el contrario, los “seres de luz” ceden por siempre su energía a los demás seres, retroalimentando la llama que ilumina los corazones encendidos de cada ser a su paso. Unos representan la muerte, el Big Crunch, otros la vida, el Big Bang.

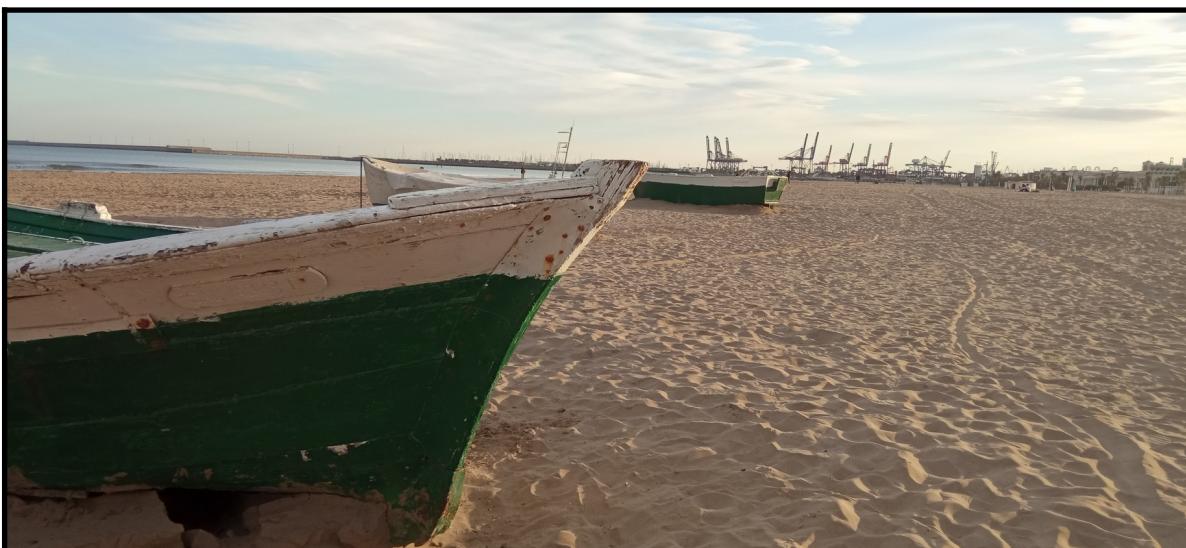
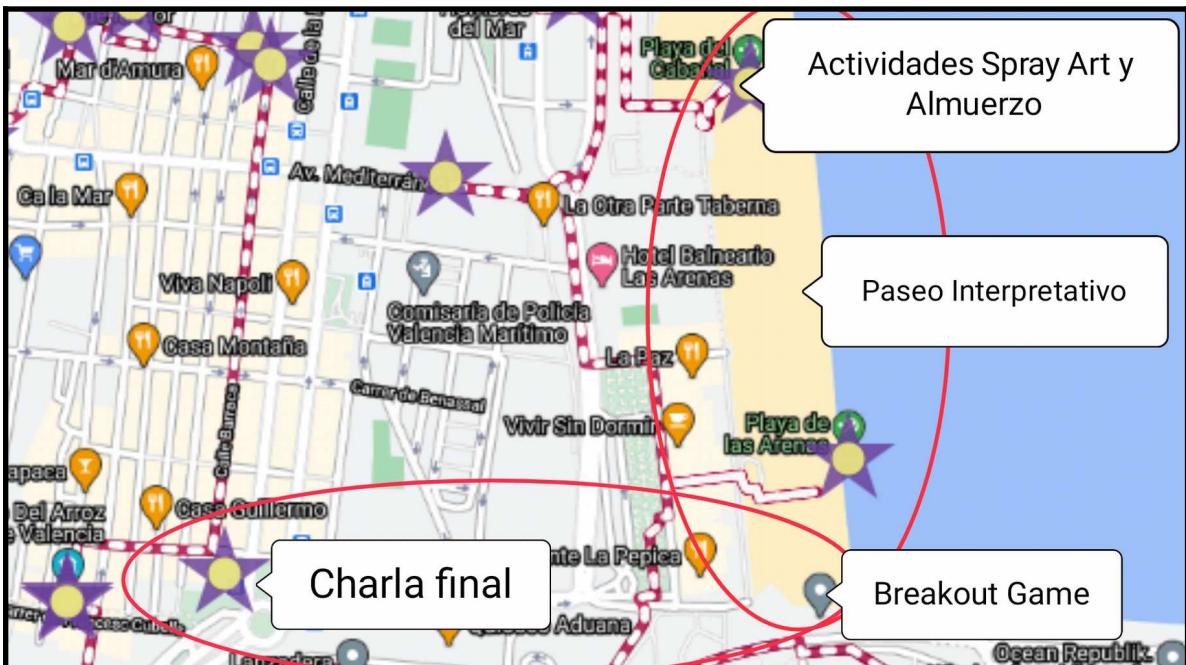
La intención de los “seres oscuros” es borrar de la faz de la tierra a los “seres de luz”. Para este fin, se alimentan de la cultura y devoran las obras de arte de todos los mundos conocidos para engordar su vacío infinito y no dejar luz que ilumine el camino de las siguientes generaciones. Por eso absorben la identidad de cada lugar que invaden, para conseguir la hegemonía universal y seguir conquistando el universo hasta la muerte.

Contenidos:

- Obra pictórica “Paseo a orillas del mar” de Joaquín Sorolla
- Spray Art
- Teoría del color y la luz
- Historia y Cultura del Cabanyal
- Patrimonio BIC
- Situación-Problema del Barrio

Narrativa del juego:

Para llevar a cabo esta actividad tendremos que estar en corro, por eso se ha elegido la playa del Cabanyal para comenzar la actividad Spray Art.



Los tres pilares que diferencian a Sorolla del resto de pintores impresionistas, luministas y costumbristas era el manejo que tenía en el arte del color, el movimiento y la luz, con un estilo al principio muy cercano a Velazquez, pero que con el tiempo se consolidó en un estilo propio. Joaquín Sorolla no se caracteriza por darle protagonismo al simbolismo en sus obras precisamente, porque su toque es realista y naturalista, pero tenía una gran admiración por el movimiento del agua y la luz del sol que traspasaba a sus cuadros como una combinación perfecta que se fundía en sus cuadros en un ying y un yang, que le da ese movimiento y estilo característico que es reconocible como un Sorolla. La naturaleza y la vida del mar eran de las cosas que más le apasionaba recrear en sus lienzos.

La historia comenzará tras el paseo interpretativo donde se contará la historia del Cabanyal en los puntos donde paraba Sorolla a pintar sus famosos cuadros de esta playa de arena fina. Después se les preguntará unas preguntas que le harán llegar al cofre final.

Se realizarán previamente dos actividades para poner en práctica la inteligencia visual-espacial, cinética-corporal e interpersonal.

Actividades previas:

- *Taller Spray Art y Spray Art Colectivo*

En este taller se va a enseñar algunas técnicas del Spray Art para explicar la teoría del color y la luz. Para ello se necesitarán 7 botes de spray con los colores del arcoíris y papel brillante tamaño A2 para el taller, al menos uno por participante y el del educador, y uno más grande tamaño A0 para la actividad del Spray Art Colectivo. En el taller se enseñarán las técnicas para pintar con artilugios reciclados de diferentes formas y después lo aplicaran al A0 para hacer el Spray Art Colectivo. Para ello se subdivide al grupo en 7 y se le asigna un spray de color a cada grupo. Se les permite coger un artilugio por persona e irán aplicando una técnica improvisada de uno en uno hasta que todos hayan pasado 3 veces. Esto se hará al ritmo de la música que ayudará a expresar movimiento, una de las claves del éxito de Joaquín Sorolla.



- *Paseo interpretativo:*

Aquí llevaremos al grupo a un *Paseo a orillas del mar* por los puntos donde pintaba Sorolla sus cuadros y después del taller, se les irá preguntando que le inspira el mar, el cielo, el sol, el puerto, las gentes etc. y otros elementos que salen en los cuadros de Sorolla. También se les contará en el paseo la historia del barrio, como las antiguas acequias que cruzaban las calles dividían al Poble nou de la mar en tres; Cayameral-Cabanyal-Cap de França y las barracas de alrededor.



Reglas:

Las reglas son muy sencillas; una vez que la cuenta atrás se ponga en marcha tendrán que haber recogido todas las pistas que llevarán al grupo al punto acordado para abrir el cofre final. Al inicio del juego, hacer entender a los participantes que sigan las pistas detenidamente, que lleven consigo papel y lápiz y que vayan con cuidado con el cofre y lo que pueda salir de dentro; y sobretodo, que no fuercen la caja, que para abrirla deben encontrar la clave.

Preparación:

- 1. Meter en el cofre pequeño un sobre con un vale de recompensa en su interior y una frase de “final de pell” como “Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.
- 2. Cerrar el cofre pequeño con un candado numérico.
- 3. Insertar el cofre pequeño en el interior del cofre grande junto a la Luz UV y el mensaje siguiente: “El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.” Entre las dos frases escribiremos con el Rotulador UV: “Mai s'apagarà la nostra llum.”
- 4. Cerrar con un candado numérico el cofre grande.
- 5. Poner con celo bajo el cofre grande la plantilla del patrón de palabras que se conseguirá en las pruebas para descifrar parte del texto del tríptico con el mapa temático.

El cofre habrá que transportarlo hasta la ubicación final acordada, en este caso al lado del Marina Beach Club.

Retos:

- Pista 1:
Se harán tres preguntas al aire sobre lo que se ha contado durante el Paseo a orillas del mar, si las contestan se les dará la siguiente pista. La pregunta irá variando:
Ej: Pregunta: Como se llama la acequia que separaba marcaba la frontera del Grao con el Canyamelar?
Respuesta: La acequia del Riuet
- Pista 2
Enigma: Bajo mi retrato encontrarás el código secreto que abrirá el cofre final.
Herramienta: Plantilla patrón de palabras
Respuesta: Art i Vida
Recompensa: Clave candado numérico
- Pista 3
Enigma: El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.
Herramientas: Luz UV
Respuesta: Mai s'apagarà la nostra llum
Recompensa: Clave del candado numérico final del cofre pequeño.
Recompensa final: Sobre con un vale en su interior y la frase de la campaña.

El educador estará esperando al lado del Marina Beach Club con el último mensaje a decodificar, que mostrará la clave del candado numérico del cofre final con la recompensa:
“Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.



Monumento Joaquín Sorolla al lado de la Plaza Armada Española

Reflexión Final:

Tras la explicación de vida y obra del artista, proseguiremos trasladando al grupo al monumento de Joaquín Sorolla y se hará una reflexión final para explicar la situación-problema del Cabanyal, como la intención de prolongación de la Avenida Blasco Ibañez para la apertura de Valencia al Mar o la presión de especulación inmobiliaria, que será justo el recorrido que ellos han vivenciado para ir contrastando la historia vivida con la historia del Cabanyal. Por supuesto, también se expondrá como se ha defendido el barrio a través de asociaciones y plataformas vecinales que han defendido El Cabanyal como lo que es, un Bien de Interés Cultural. Al final se evaluará por encima de forma oral los conocimientos retenidos y adquiridos durante el recorrido a la hora de la despedida a través de una dinámica y se les recordará que en el tríptico entregado con el mapa hay un código QR para que voluntariamente llenen un formulario de satisfacción.



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf62ol8ZT8c3ZTE0Xr4r4dzAwrDfTP-pnyxONo6RaINVdqj7A/viewform?usp=sf_link

PRESUPUESTO		
	MATERIALES	COSTE
	- Trípticos con mapa temático	3€ x 12 = 36€
	- Sobres y Papel	1€
	- Sprays de pintura x7	5€ x 7 = 35€
	- Papel blanco satinado con brillo A0	5€
	- Papel blanco satinado con brillo A2	2€ x 13 = 26€
	- Paquete de guantes de latex	3€
	- Recompensa	?
GASTO INICIAL	- Luz UV	3€
	- Rotulador UV	2€
	- Caja grande	10€
	- Caja pequeña	5€
	- Candado Numérico	3€X2 = 6€
	- Cartelería	15€ x 10 = 150€
TOTAL INICIAL SIN ACTIVIDAD		176€
TOTAL INICIAL		213€ + Recompensa
TOTAL POR ACTIVIDAD		106€ + Recompensa

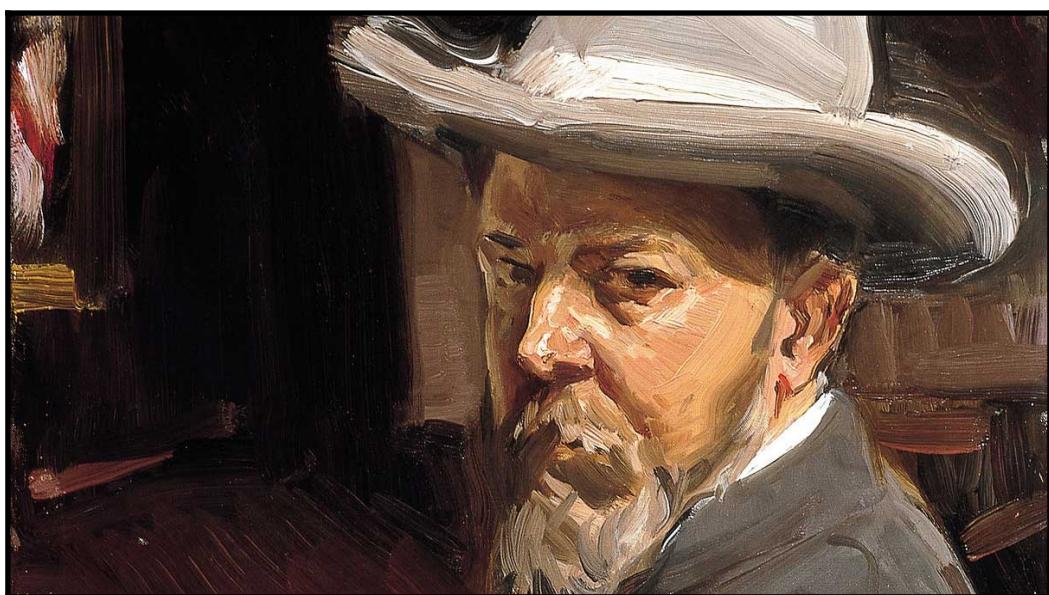
2.4. Y AÚN DICEN QUE EL PESCADO ES CARO (Joaquín Sorolla)



Ilustración por Joaquín Sorolla

FICHA DE ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Y aún dicen que el pescado es caro (Joaquín Sorolla)
LOCALIDAD	El Cabanyal, Valencia



DURACIÓN: 2h30min	HORA INICIO: 10h
DIFICULTAD: Media	N.º DE EDUCADORES: 1 ó 2
MATERIALES NECESARIOS	<p>Usuarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles personales cargados. - App Lector código QR - Datos Móviles <p>Educadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartelería - Trípticos con mapa temático - Luz UV - Rotulador UV - Caja grande - Caja pequeña - Candado Numérico - Sobres y Papel - Recompensa - 7 Bolas de lana de los 7 colores - 14 Estacas - Puzzle Impreso
DIRIGIDO A:	Ayuntamientos, colegios, comunidad de vecinos, asociaciones, familias, grupos de turistas, etc. Desde jóvenes hasta adultos. Para grupos homogéneos o heterogéneos. Los menores podrán venir acompañados de un adulto.
N.º PARTICIPANTES	Máximo 12 participantes. Mínimo 4.

OBJETIVOS	
	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la situación-problema del Cabanyal. - Poner en valor las obras de arte de artistas del folklore valenciano basadas en la vida cotidiana del barrio. - Promover la vivencia del patrimonio histórico y cultural. - Educar mediante el juego. - Cooperar y trabajar en equipo. - Poner en práctica la participación activa y constructiva. - Aprender la vida y obra de Joaquín Sorolla. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INFORMACIÓN PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES	
	<p><i>Las personas participantes deberán llevar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles cargados con app lector de QR instalada y datos móviles - Ropa y calzado cómodo - Alergias y medicamentos especiales a tener en cuenta por el usuario

TEMPORALIZACIÓN

Disponible por contrato o inscripción previa durante todo el año, a condición del temporal, excepto los domingos y fiestas de guardar.

En principio, en época escolar está diseñado para ejecutarlo con alumnos de colegios, institutos, universidades, etc o entidades públicas similares, y en vacaciones de verano estará enfocado a asociaciones, familias, turistas y comunidad de vecinos.

EVALUACIÓN

Por parte del educador:

- Evaluación inicial. Preguntas simples sobre los conocimientos previos sobre Joaquín Sorolla y El Cabanyal.
- Evaluación de observación de comportamiento actitudinal y comentarios de satisfacción en el transcurso del juego.
- Evaluación final con dinámica para saber los conocimientos retenidos o adquiridos en la actividad
- Tras la reflexión final se preguntará a los participantes que tal les ha parecido el juego para tener una visión global.

(Al final de la actividad al educador tendrá que llenar un formulario de mejora)

Por parte del usuario:

- En el tríptico habrá un código QR con un formulario para una evaluación de satisfacción y dejar comentarios.
- Buzón de sugerencias en la web para barajar otras posibilidades.
- Foro en página web exponer y tener en cuenta las opiniones de los usuarios.

HORARIO

A convenir por el grupo participante entre las 9h y las 17h. Supuesto:

10h00: Llegada al punto de encuentro.

- Si el grupo es heterogéneo o no se conocen;

10h10: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira)

10h20: Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples)

10h25 Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

- Si el grupo es homogéneo o se conocen:

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples)

10h25 Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

10h40: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira), dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) evaluación inicial y puesta en contexto.

11h30: Taller String Art

12h00: Actividad principal: Juego Breakout con temporizador 30min.

12h15: Dinámica de Evaluación

12h30: Reflexión final y despedida.

DESCRIPCIÓN

Breve descripción:

El tipo de juego a llevar a cabo en esta actividad será al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que se van consiguiendo pistas a lo largo del juego que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa, repartidos previo a empezar la actividad, en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del Cabanyal según la temática para ir recogiendo las claves del cofre final. En este caso la temática trata la obra pictórica de Joaquín Sorolla llamada "Aún dicen que el pescado es caro".

Introducción al juego “Y aún dicen que el pescado es caro”:

Puesta en contexto general:

En el espacio infinito existen dos fuerzas universales: La Oscuridad y La Luz. Los “seres oscuros” son seres que solo piensan en ellos mismos, por lo que su naturaleza es absorber la energía de otros seres para seguir perpetuando su vil existencia. Por el contrario, los “seres de luz” ceden por siempre su energía a los demás seres, retroalimentando la llama que ilumina los corazones encendidos de cada ser a su paso. Unos representan la muerte, el Big Crunch, otros la vida, el Big Bang.

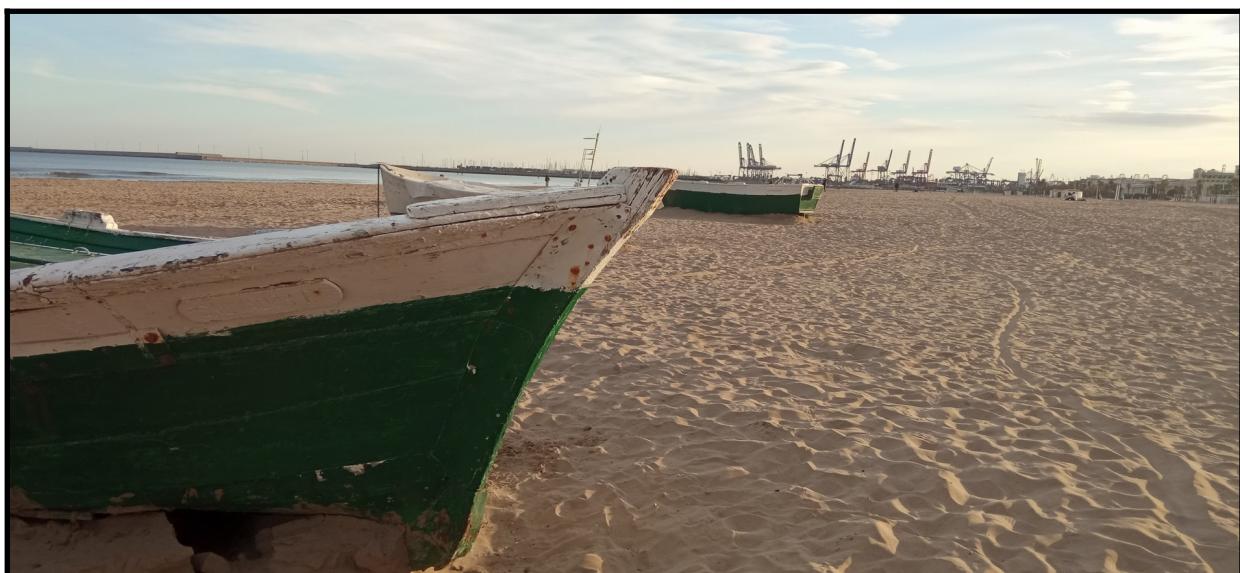
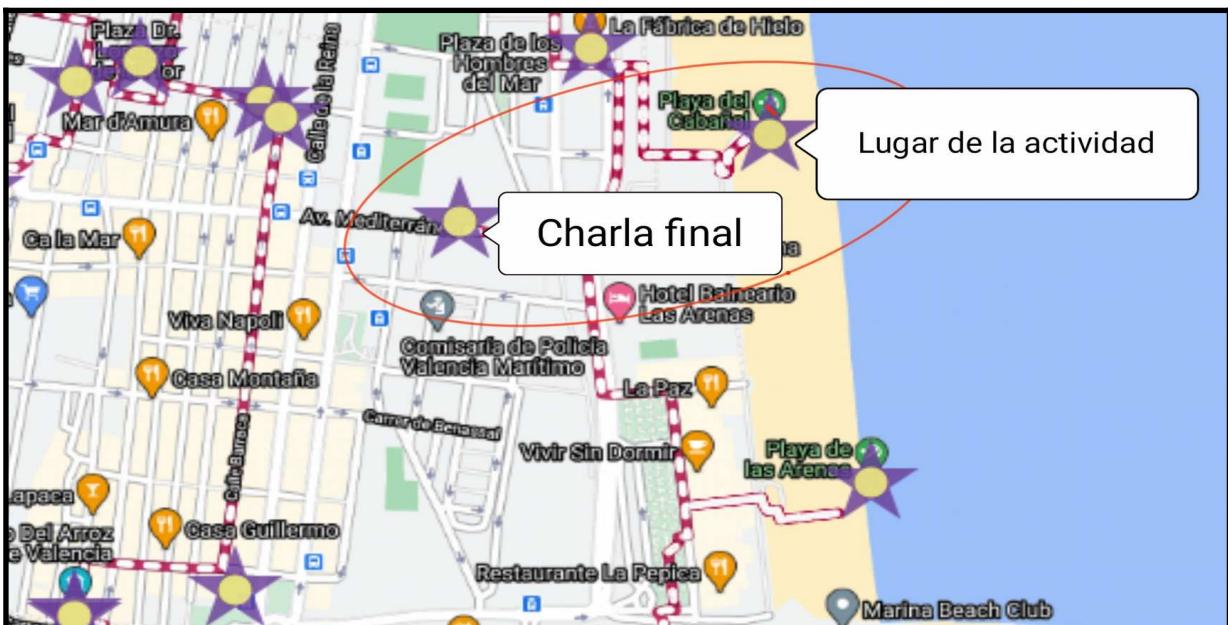
La intención de los “seres oscuros” es borrar de la faz de la tierra a los “seres de luz”. Para este fin, se alimentan de la cultura y devoran las obras de arte de todos los mundos conocidos para engordar su vacío infinito y no dejar luz que ilumine el camino de las siguientes generaciones. Por eso absorben la identidad de cada lugar que invaden, para conseguir la hegemonía universal y seguir conquistando el universo hasta la muerte.

Contenidos:

- Obra pictórica “Aún dicen que el pescado es caro” de Joaquín Sorolla.
- Teoría del Color
- String Art
- Historia y Cultura del Cabanyal
- Patrimonio BIC
- Situación-Problema del Barrio.

Narrativa del juego:

Para llevar a cabo esta actividad se ha elegido la playa del Cabanyal como escenario.



En esta actividad habrá que resolver un puzzle sudoku colectivo de la imagen del cuadro de Joaquín Sorolla para extraer las pistas que abren el cofre final. Se realizará previamente una actividad para poner en práctica y desarrollar la inteligencia lógica-matemática, visual-espacial e interpersonal.

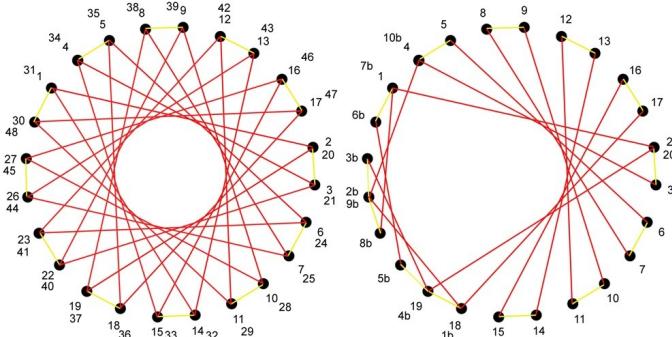
Actividad previa:

- Taller de String Art

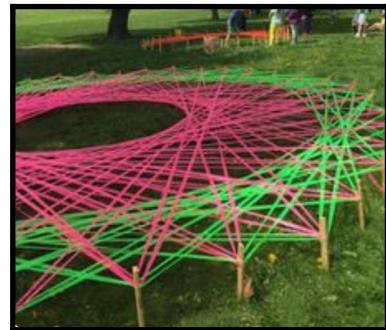
En este taller los usuarios aprenderán la teoría de color y la luz a través de una dinámica para ponerte en la piel de un pintor y pensar como pensaría Sorolla. La dinámica consiste en dividir al grupo en 7 para asignar un color del arcoíris a cada subgrupo y repartir un bolillo de lana, u otro material que sea tipo cuerda, de cada color a cada subgrupo. Se clavan 14 estacas en círculo y entonces se les dirá a cada subgrupo que vayan deshaciendo el bolillo de su color y vayan atando, del color más oscuro al más

claro, en las estacas el hilo, dándole una vuelta y dejándolo tenso de 1 en 1 estaca, el otro subgrupo de 2 en 2, y así sucesivamente con los 7 subgrupos para ir creando patrones de colores que darán resultados parecidos a este:

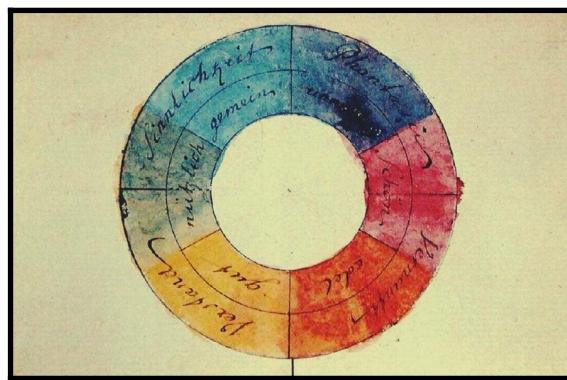
Ej. Patrones.



Ej. String Art



Una vez terminada la actividad se le explicará la teoría de color según Goethe y la explicación del arcoíris y la luz, para ponerlos en el contexto pictórico de la mente de un pintor como Sorolla.



Reglas:

Las reglas son muy sencillas; una vez que la cuenta atrás se ponga en marcha tendrán que haber recogido todas las pistas que llevarán al grupo al punto acordado para abrir el cofre final. Al inicio del juego, hacer entender a los participantes que sigan las pistas detenidamente, que lleven consigo papel y lápiz y que vayan con cuidado con el cofre y lo que pueda salir de dentro; y sobretodo, que no fuercen la caja, que para abrirla deben encontrar la clave.

Preparación:

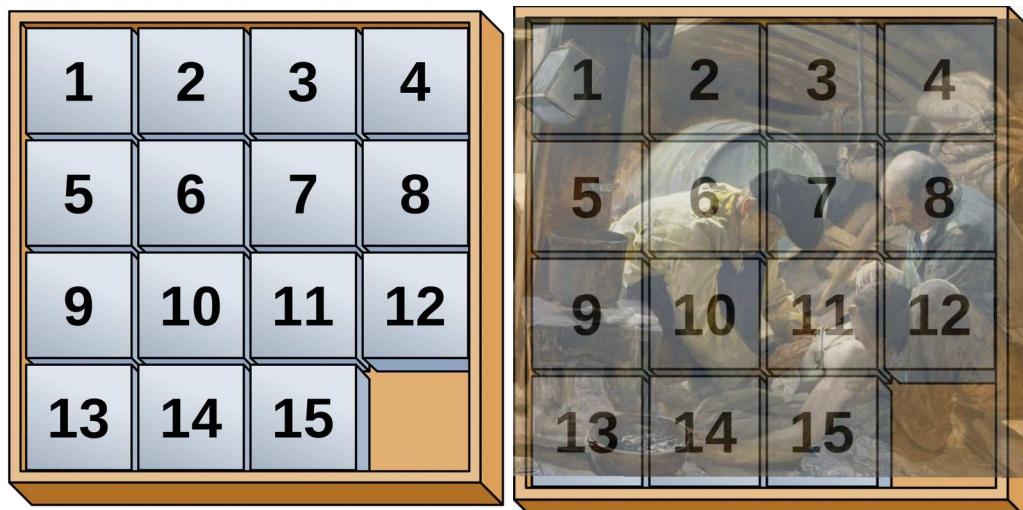
- 1. Meter en el cofre pequeño un sobre con un vale de recompensa en su interior y una frase de “final de peli” como ““Jamás se apagará la luz del Cabanyal””.
- 2. Cerrar el cofre pequeño con un candado numérico.
- 3. Insertar el cofre pequeño en el interior del cofre grande junto a la Luz UV y el mensaje siguiente: “El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.” Entre las dos frases escribiremos con el Rotulador UV: "Mai s'apagarà la nostra llum."
- 4. Cerrar con un candado numérico el cofre grande.

- 5. Poner con celo bajo el cofre grande la plantilla del patrón de palabras que se conseguirá en las pruebas para descifrar parte del texto del tríptico con el mapa temático. El cofre habrá que transportarlo hasta la ubicación final acordada, en este caso la playa del Cabanyal, que también será el punto de salida de la actividad donde se les pondrá la introducción a los participantes.

Retos:

- Pista 1: Resolver el "taken" (puzzle sudoku colectivo)

Esta prueba consiste en resolver el puzzle sudoku llamado "taken" entre todos los concursantes lo antes posible. El cuadro de Sorolla "Aún dicen que el pescado es caro" una vez resuelto descubrirá un acertijo.



- Pista 2: Acertijo del cuadro

El acertijo es el siguiente; Sorolla dice: "Allá donde se encuentra la luz y el color en este cuadro, verás la Santa que protege al marinero santo."

(Pueden buscar en internet) . Esta vez habrá una imagen de la Virgen del Carmen en el cofre, esta pista les llevará a la siguiente para conseguir el item del juego la plantilla patrón palabras.

- Pista 3

Enigma: Bajo mi retrato encontrarás el código secreto que abrirá el cofre final.

Herramienta: Plantilla patrón de palabras

Respuesta: Art i Vida

Recompensa: Clave candado numérico

- Pista 4

Enigma; El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.

Herramientas: Luz UV

Respuesta: Mai s'apagarà la nostra llum

Recompensa: Clave del candado numérico final del cofre pequeño.

Recompensa final: Sobre con un vale en su interior y la frase de la campaña.

El educador estará esperando en la Casa dels Bous, situada en la calle de Eugenia Viñes, 173, con el último mensaje a decodificar, que mostrará la clave del candado numérico del cofre final con la recompensa:

“Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.



Reflexión Final:

Tras la explicación de vida y obra del artista, proseguiremos trasladando al grupo a la Casa dels Bous y les explicaremos con unos cuadros de Sorolla de la pesca dels bous que función tenía esta casa, que era para resguardar a los bueyes tras un largo día de trabajo. También se guardaban algunas barcas y aperos de pesca y se dice que Joaquín Sorolla guardaba sus lienzos aquí cuando pintaba en la playa. Situado en la calle de Eugenia Viñes, 173, se hará una reflexión final para explicar la situación-problema del Cabanyal, como la intención de prolongación de la Avenida Blasco Ibañez para la apertura de Valencia al Mar o la presión de especulación inmobiliaria, que será justo el recorrido que ellos han experimentado para ir

contrastando la historia vivida con la historia del Cabanyal. Por supuesto, también se expondrá como se ha defendido el barrio a través de asociaciones y plataformas vecinales que han defendido El Cabanyal como lo que es, un Bien de Interés Cultural.

Al final se evaluará por encima de forma oral los conocimientos retenidos y adquiridos durante el recorrido a la hora de la despedida a través de una dinámica y se les recordará que en el tríptico entregado con el mapa hay un código QR para que voluntariamente rellenen un formulario de satisfacción.



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf62oI8ZT8c3ZTE0Xr4r4dzAwDfTP-pnyxONo6RaINVDqi7A/viewform?usp=sf_link

PRESUPUESTO		
ACTIVIDAD	MATERIALES	COSTE
	- Trípticos con mapa temático	3€ x 12 = 36€
	- Sobres y Papel	1€
	- Bolas de lana de los 7 colores	2€x7= 14€
	- Estacas	1€x14= 14€
	- Puzzle Impreso	12€
	- Recompensa	(A elección)
TOTAL POR ACTIVIDAD		77€ + Recompensa

2.5. TOCANDO LA GUITARRA (José Benlliure)

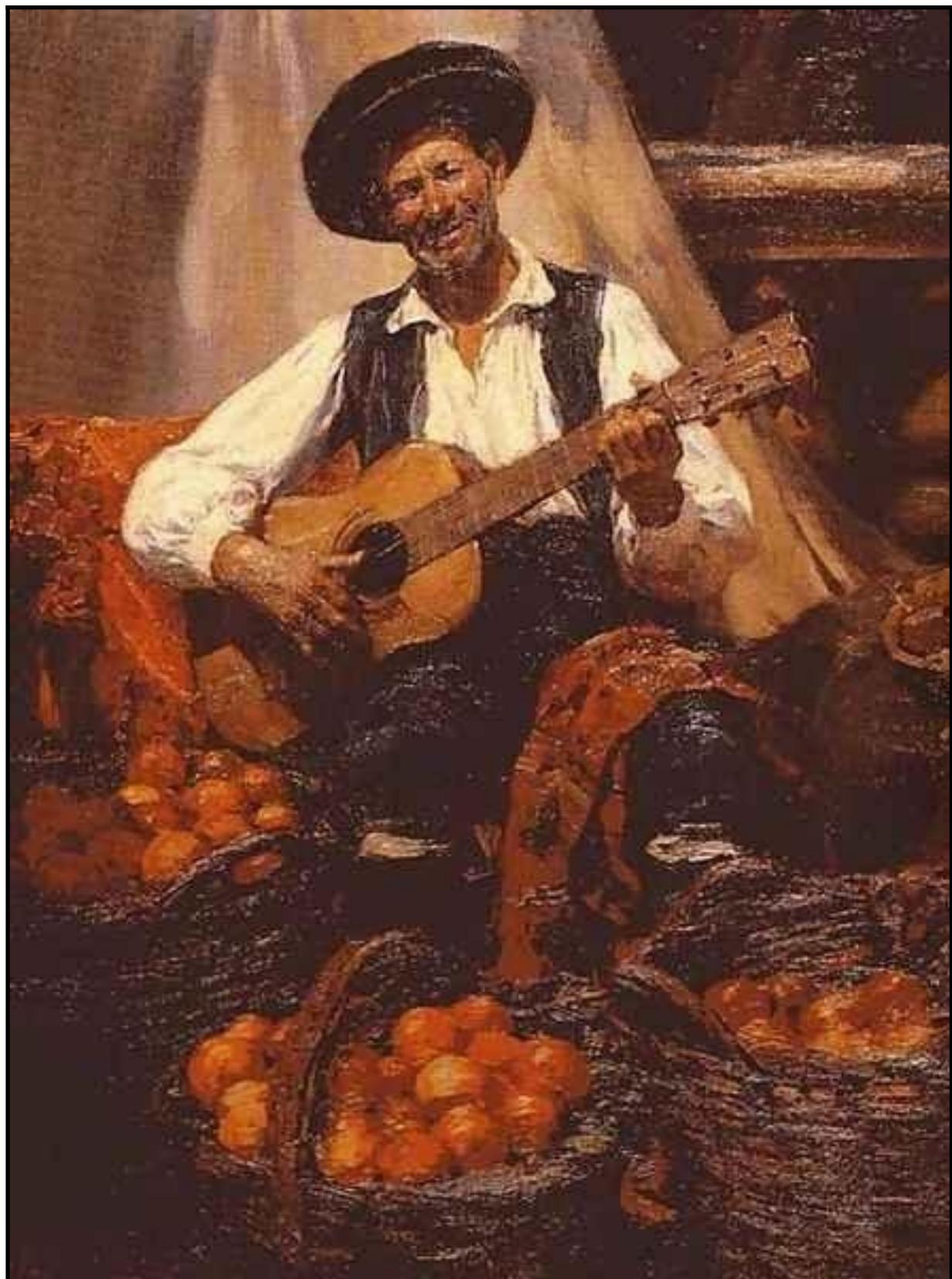


Ilustración por José Benlliure

FICHA DE ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Tocando la guitarra (José Benlliure)
LOCALIDAD	El Cabanyal, Valencia



DURACIÓN: 2h30min	HORA INICIO: 10h
DIFÍCULTAD: Media	N.º DE EDUCADORES: 1 ó 2
MATERIALES NECESARIOS	<p>Usuarios:</p> <ul style="list-style-type: none">- Móviles personales cargados.- App Lector código QR- Datos Móviles <p>Educadores:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cartelería- Trípticos con mapa temático- Luz UV- Rotulador UV

	<ul style="list-style-type: none"> - Caja grande - Caja pequeña - Candado Numérico - Sobres y Papel - Recompensa - Puzzle tamaño A0 plastificado - Guitarra
DIRIGIDO A:	Ayuntamientos, colegios, comunidad de vecinos, asociaciones, familias, grupos de turistas, etc. Desde jóvenes hasta adultos. Para grupos homogéneos o heterogéneos. Los menores podrán venir acompañados de un adulto.
N.º PARTICIPANTES	Máximo 12 participantes. Mínimo 4.

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer la situación-problema del Cabanyal. - Poner en valor las obras de arte de artistas del folklore valenciano basadas en la vida cotidiana del barrio. - Promover la vivencia del patrimonio histórico y cultural. - Educar mediante el juego. - Cooperar y trabajar en equipo. - Poner en práctica la participación activa y constructiva. - Aprender quien fué Blasco Ibañez a través de sus obras. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples. - Conocer la historia de Blasco Ibañez a través de sus obras. - Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

INFORMACIÓN PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES
<p><i>Las personas participantes deberán llevar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Móviles cargados con app lector de QR instalada y datos móviles - Ropa y calzado cómodo - Alergias y medicamentos especiales a tener en cuenta por el usuario

TEMPORALIZACIÓN
<p>Disponible por contrato o inscripción previa durante todo el año, a condición del temporal, excepto los domingos y fiestas de guardar.</p> <p>En principio, en época escolar está diseñado para ejecutarlo con alumnos de colegios, institutos, universidades, etc o entidades públicas similares, y en vacaciones de verano estará enfocado a asociaciones, familias, turistas y comunidad de vecinos.</p>

EVALUACIÓN

Por parte del educador:

- Evaluación inicial. Preguntas simples de conocimientos previos sobre Vicente Blasco Ibañez y El Cabanyal.
- Evaluación de observación de comportamiento actitudinal y comentarios de satisfacción en el transcurso del juego.
- Evaluación final con dinámica para saber los conocimientos retenidos o adquiridos en la actividad
- Tras la reflexión final se preguntará a los participantes que tal les ha parecido el juego para tener una visión global.

(Al final de la actividad al educador tendrá que llenar un formulario de mejora)

Por parte del usuario:

- En el tríptico habrá un código QR con un formulario para una evaluación de satisfacción y dejar comentarios.
- Buzón de sugerencias en la web para barajar otras posibilidades.
- Foro en página web exponer y tener en cuenta las opiniones de los usuarios.

HORARIO

A convenir por el grupo participante entre las 9h y las 17h. Supuesto:

10h00: Llegada al punto de encuentro.

- Si el grupo es heterogéneo o no se conocen;

10h10: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira)

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) 10h25

Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

- Si el grupo es homogéneo o se conocen;

10h20 Dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples)

10h25 Evaluación inicial

10h30 Puesta en contexto

10h40: Dinámica de presentación (Dos verdades y Una mentira), dinámica para romper el hielo (La Isla Desierta de las Inteligencias Múltiples) evaluación inicial y puesta en contexto.

11h00: La historia alternativa

11h15: El escritor naturalista colectivo

11h30: La historia compartida

12h00: Actividad principal: Juego Breakout con temporizador 30min.

12h15: Dinámica de Evaluación

12h30: Reflexión final y despedida.

DESCRIPCIÓN
Breve descripción:
<p>El tipo de juego a llevar a cabo en esta actividad será al estilo de un Breakout Game, un juego parecido a los Escape Room que tanto están de moda. Sin embargo, en un Breakout Game no hay que salir de ninguna habitación, sino que se van consiguiendo pistas a lo largo del juego que llevarán a otras pistas y, estas otras, descubrirán la clave que abrirá el cofre final antes de un tiempo límite. La idea es hacer un Breakout exterior donde el escenario de juego sea El Cabanyal. Las pistas estarán escondidas por cualquier rincón del barrio, como puede ser una estatua, un graffiti, un edificio emblemático, etc. Los enigmas estarán en los enlaces digitales de los trípticos con el mapa, repartidos previo a empezar la actividad, en forma de códigos QR. Las respuestas llevarán al grupo de un sitio a otro del Cabanyal según la temática para ir recogiendo las claves del cofre final. En este caso la temática trata la obra pictórica de José Benlliure llamada "Tocando la Guitarra".</p>
Introducción al juego “Tocando la Guitarra”:
<p>Puesta en contexto general:</p> <p>En el espacio infinito existen dos fuerzas universales: La Oscuridad y La Luz. Los “seres oscuros” son seres que solo piensan en ellos mismos, por lo que su naturaleza es absorber la energía de otros seres para seguir perpetuando su vil existencia. Por el contrario, los “seres de luz” ceden por siempre su energía a los demás seres, retroalimentando la llama que ilumina los corazones encendidos de cada ser a su paso. Unos representan la muerte, el Big Crunch, otros la vida, el Big Bang.</p> <p>La intención de los “seres oscuros” es borrar de la faz de la tierra a los “seres de luz”. Para este fin, se alimentan de la cultura y devoran las obras de arte de todos los mundos conocidos para engordar su vacío infinito y no dejar luz que ilumine el camino de las siguientes generaciones. Por eso absorben la identidad de cada lugar que invaden, para conseguir la hegemonía universal y seguir conquistando el universo hasta la muerte.</p>
Contenidos:
<ul style="list-style-type: none"> - Obra pictórica "Tocando la guitarra" de José Benlliure. - Teoría musical y teoría del color - Historia y Cultura del Cabanyal - Patrimonio BIC - Situación-Problema del Barrio.
Narrativa del juego:
<p>Para llevar a cabo esta actividad tendremos que estar corriendo y bailando, por eso se ha elegido el espacio público La Casa del Oso, Cabanyal Horta, una huerta urbana en mitad del barrio.</p>



Huerto urbano La Casa del Oso, Cabanyal Horta

Si Joaquín Sorolla se fijó en el mar, su amigo contemporáneo José Benlliure se fijó en la tierra para inspirar sus obras. La obra en la que se ha inspirado este juego es "Tocando la guitarra", un cuadro donde sale un vendedor ambulante de naranjas de la huerta valenciana tocando la guitarra".

En este juego vamos a jugar a una variante del juego de la silla, donde nadie queda eliminado y donde no hay sillas, sino que se repartirá a modo de sillas en círculo las piezas de un Puzzle tamaño A0 con la obra "Tocando la Guitarra" de José Benlliure impreso, que revelará el mensaje que abre el cofre final.

Se realizará previamente una actividad para poner en práctica la inteligencia musical, la cinético-corporal e interpersonal.

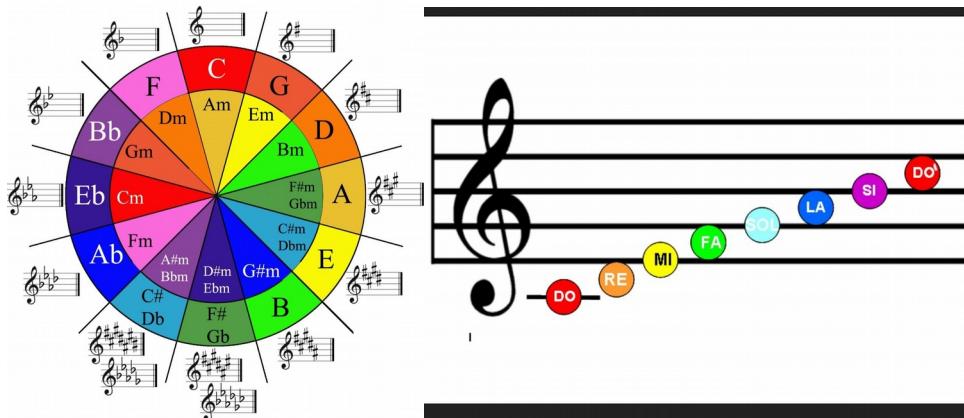
Actividad previa:

- *El Corro del Corral de los Colores:*

El juego se trata de hacer un corro e ir tocando notas de la guitarra para imitar sonidos de animales de granja al son, tono y ritmo de la guitarra. La idea es que se vayan apuntando uno por uno eligiendo un animal diferente y que al final suene como en una auténtica granja de animales de corral de fiesta.

Una vez que se pare de hacer el animal, cada uno presenta el nombre con el animal que a imitado, como intentando hablar en "vaca" o en "pollo" diciendo su nombre y después tienen que decir su color favorito, que con ese color se le asignará una nota que deben recordar. Después se intentará hacer un juego de armonías con las notas asignadas y la guitarra. Al finalizar se hará una breve descripción de la teoría de la música y de como

esta se puede comparar con la teoría del color.



Reglas:

Las reglas son muy sencillas; una vez que la cuenta atrás se ponga en marcha tendrán que haber recogido todas las pistas que llevarán al grupo al punto acordado para abrir el cofre final. Al inicio del juego, hacer entender a los participantes que sigan las pistas detenidamente, que lleven consigo papel y lápiz y que vayan con cuidado con el cofre y lo que pueda salir de dentro; y sobretodo, que no fuercen la caja, que para abrirla deben encontrar la clave.

Preparación:

- 1. Meter en el cofre pequeño un sobre con un vale de recompensa en su interior y una frase de *"final de pell"* como ““Jamás se apagará la luz del Cabanyal””.
- 2. Cerrar el cofre pequeño con un candado numérico.
- 3. Insertar el cofre pequeño en el interior del cofre grande junto a la Luz UV y el mensaje siguiente: “El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.” Entre las dos frases escribiremos con el Rotulador UV: “Mai s'apagará la nostra llum.”
- 4. Cerrar con un candado numérico el cofre grande.
- 5. Poner con celo bajo el cofre grande la plantilla del patrón de palabras que se conseguirá en las pruebas para descifrar parte del texto del tríptico con el mapa temático.

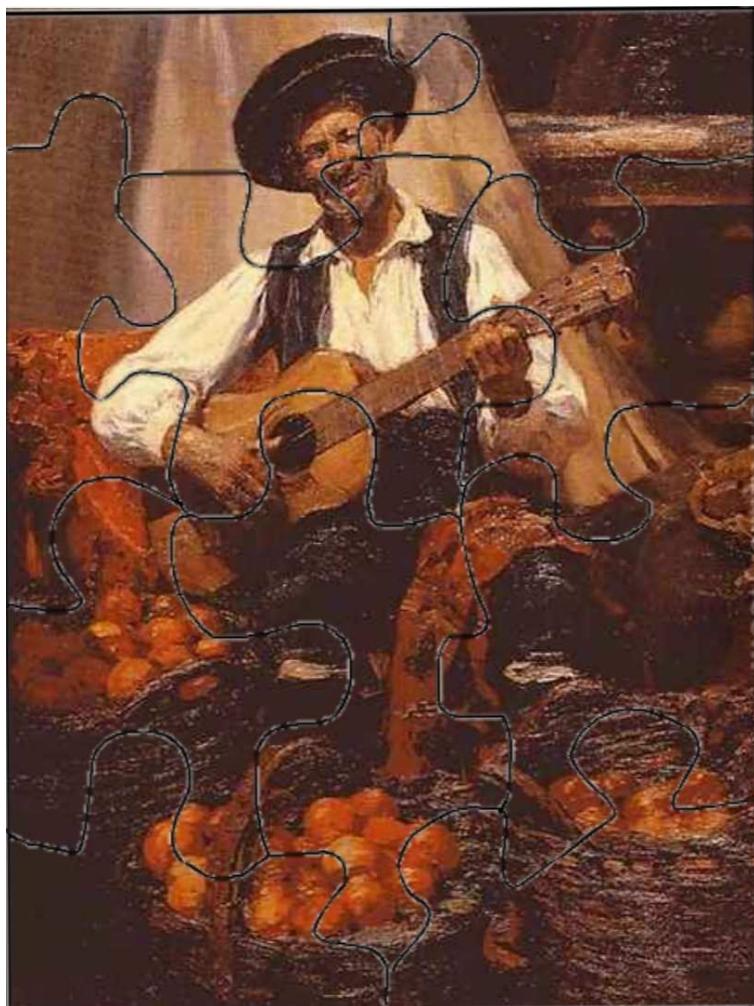
El cofre habrá que transportarlo hasta la ubicación final acordada, en este caso La Casa del Oso, Cabanyal Horta, que también será el punto de salida de la actividad donde se les pondrá la introducción a los participantes.

Retos:

Pista 1

Los participantes empezarán a jugar al juego de la silla con las piezas del puzzle como sillas del corro. Se reparten tantas piezas como participantes haya menos una. La música será la canción de "El Cabanyal", una canción tradicional valenciana para niños.

Cuando la música pare, todos lograrán sentarse menos uno, que tendrá que decidir que pieza elige para seguir haciendo el puzzle. Una vez hecho habrá un mensaje oculto que llevará a la siguiente pista.



- Pista 2

Enigma: Bajo mi retrato encontrarás el código secreto que abrirá el cofre final.

Herramienta: Plantilla patrón de palabras

Respuesta: Art i Vida

Recompensa: Clave candado numérico

- Pista 3

Enigma; El mensaje secreto es invisible al ojo humano, para ser un masón iluminado tendrás que saber leer entre líneas hermano.

Herramientas: Luz UV

Respuesta: Mai s'apagarà la nostra llum

Recompensa: Clave del candado numérico final del cofre pequeño.

Recompensa final: Sobre con un vale en su interior y la frase de la campaña.

El educador estará esperando en la Casa del Oso, Cabanyal Horta, el Carrer del Mediterrani, 37, con el último mensaje a decodificar, que mostrará la clave del candado numérico del cofre final con la recompensa:

“Jamás se apagará la luz del Cabanyal”.

La Casa del Oso, Cabanyal Horta



Reflexión Final:

Tras la explicación de vida y obra del artista, proseguiremos trasladando al grupo a La Casa del Oso y se hará una reflexión final para explicar la situación-problema del Cabanyal, como la intención de prolongación de la Avenida Blasco Ibañez para la apertura de Valencia al Mar o la presión de especulación inmobiliaria, que será justo el recorrido que ellos han experienciado para ir contrastando la historia vivida con la historia del Cabanyal. Por supuesto, también se expondrá como se ha defendido el barrio a través de asociaciones y plataformas vecinales que han defendido El Cabanyal como lo que es, un Bien de Interés Cultural.

Al final se evaluará por encima de forma oral los conocimientos retenidos y adquiridos durante el recorrido a la hora de la despedida a través de una dinámica y se les recordará que en el tríptico entregado con el mapa hay un código QR para que voluntariamente rellenen un formulario de satisfacción.



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf62oI8ZT8c3ZTE0Xr4r4dzAwrDfTP-pnyxONo6RaINVDqi7A/viewform?usp=sf_link

PRESUPUESTO		
ACTIVIDAD	MATERIALES	COSTE
	Trípticos con mapa temático	3€ x 12 = 36€
	Sobres y Papel	1€
	Recompensa	(A elección)
	Puzzle tamaño A0 plastificado	20€
TOTAL POR ACTIVIDAD		57€ + Recompensa

3. CONCLUSIÓN

Con estas actividades se ha pretendido vivenciar “El Cabanyal” para darle valor a su patrimonio y proteger la historia viva del barrio.

La metodología que se ha expuesto en este trabajo para aprender el entorno es la de educar jugando. Como opinión personal creo que la “gamificación” para la educación es esencial, es decir, el aprendizaje significativo que se lleva a cabo mediante retos y juegos conlleva que los conceptos puedan asimilarse sin esfuerzo por parte los educandos. Además, el potencial para flexibilizar y modular las actividades según el tema o el tipo de destinatario hacen de este método un nuevo mundo de posibilidades infinitas para enseñar a “aprender a aprender” de una manera lúdica, motivar a los participantes a actuar por ellos mismos y despertar la curiosidad sobre el entorno en la actitud de los usuarios. Otro potencial a resaltar es la versatilidad en cuanto a fomentar la educación de las diferentes inteligencias múltiples, ya que se pueden crear retos de estrategia, de cálculo, de identificación, sensoriales, de exploración, de agilidad, etc.

El recurso interpretativo *in situ* de "La Fina Mirada" es un recurso de campo para la fase de diagnóstico e investigación que ha encendido la llama de mi interior y me ha hecho ver dónde antes no veía, herramienta con lo que he podido dar luz a todo el trabajo. Con el uso del ojo fotográfico ha sido fácil extraer el *arte y vida* de "El Cabanyal".

Se espera con estas actividades que los educandos aprendan, pero sobretodo que se diviertan para que algún día este aprendizaje invisible individual se haga visible en la comunidad y encienda la llama que esclarezca la sociedad para poder dejar un legado digno a las nuevas generaciones que están por llegar.

BIBLIOGRAFÍA:

IBAÑEZ, J. (2021). La Fina Mirada. Valencia. CIPFP Cheste

GRESA, P. y LASSALLE, M. (2016). Programas de Educación Ambiental. Valencia. Sintesis.

León, A. M., Sánchez, M. S., Ramos, R. T., Hernández, J. Á., & Parra, J. M. A. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional: El programa “Grey Place” en Integración Social. *Edmetic*, 9 (1), 1-20.

Thoreau, H. D. (2006). *Walden*. Yale University Press.

NADAL VIVAS, B. (2015). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. PDF [en línea] Dialnet Unirioja

<<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5446538.pdf>>

Consulta 25/02/2021

CARTOGRAFÍA:

QGIS 2.18.28. El Cabanyal. (2021). Google Maps Hybrid