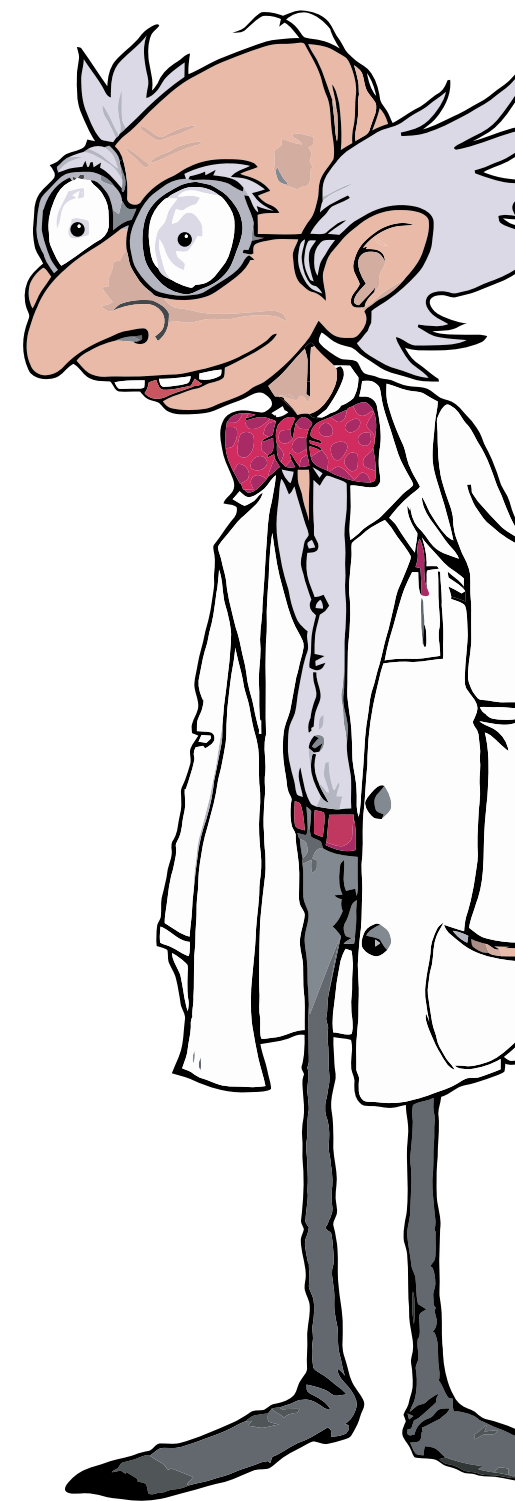


dossier

aldeasinclusiva.org/educacion





Un proyecto nada formal al
servicio de lo formal

1. introducción.

a. Presentación.

La Máquina del Tiempo es una **situación de aprendizaje completa**, pensada para realizarse en **tres sesiones** de trabajo. Dos de ellas para desarrollarse en el contexto del aula (**antes y después** de la visita del grupo a nuestras instalaciones), y una que tendrá lugar en la **Finca Casería Verdeval**. Esta situación de aprendizaje está orientada a dar **cobertura a parte de los saberes básicos curriculares del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural** de Andalucía, propicios para trabajarse en las instalaciones de producción agroecológica de la finca.

El proyecto que te presentamos es la propuesta de **educación no formal elaborada por un equipo multidisciplinar de Aldeas Inclusiva**, dirigido a los centros escolares de nuestra provincia y más concretamente al profesorado tutor de los cursos del **segundo ciclo de Primaria**.

Para el desarrollo de esta propuesta de educación no formal, se ha incluido en el equipo de diseño del proyecto a maestros de diferentes especialidades, que cuentan con experiencia en colegios de un amplio espectro de características (rurales, urbanos, de difícil desempeño...). Las aportaciones de estas figuras han sido esenciales para asegurar que la propuesta recoge, tanto a nivel de saberes básicos como a nivel metodológico, los aspectos que permitan cubrir uno de los principales objetivos que nos marcábamos, y que no es otro que el de asegurar la **confluencia de La Máquina del Tiempo con las necesidades del profesorado de primaria** y las dinámicas docentes y organizativas de la mayoría de centros de nuestro entorno.

El equipo de desarrollo del proyecto también ha contado con personal de Aldeas Inclusiva educa, entre los que se cuenta **profesionales de la Educación Social, la producción agroecológica y la Pedagogía**.

Esta suma de diferentes puntos de vista y trayectorias profesionales, han permitido la elaboración de un **producto pedagógico completo, versátil y de calidad**.



b. La Fundación.

Aldeas Inclusiva fue creada en el año 1990 como respuesta a la necesidad de dar **empleo a personas con discapacidad que han vivido en Aldeas Infantiles SOS**, que por sus circunstancias personales encontraban mayores dificultades para el acceso al mercado de trabajo que el resto de compañeros/as.

Surgió así un proyecto centrado principalmente en la **creación de un Centro Especial de Empleo**, dedicado desde el origen a la producción de artículos derivados del **cartón (cajas, embalajes y productos similares)**. Con el paso del tiempo, la actividad productiva ha ido creciendo y diversificándose, y nacen así dos centros de producción más. El primero dedicado al **manipulado de artículos comerciales (envasado, ensobrado, etiquetado...)**. El segundo de ellos, se ubica en la Finca Casería de Verdeval, lugar en el que se va a **desarrollar la actividad principal de La Máquina del Tiempo**. Es este espacio situado en el corazón de la Vega de Granada, se realizan tareas agrícolas de producción 100% ecológica, que abastece de productos de primera calidad a negocios y particulares de Granada y otras provincias limítrofes.

En la actualidad, y como resultado de este crecimiento de la vertiente empresarial de Aldeas Inclusiva, damos **trabajo estable a 35 personas con discapacidad** (mayoritariamente con discapacidad intelectual), pudiendo llegar a superar los 45 en determinados momentos del año en los que aumenta la producción. Es obvio que el acceso al mercado del trabajo genera un impacto directo en las personas, pero cabe destacar que al mismo tiempo lo hace en el entorno familiar de éstas. Desde este enfoque, el impacto indirecto se multiplica y mejora la calidad de vida de un número considerablemente mayor de personas ya que, en ocasiones, los ingresos familiares son muy escasos, y los apoyos del entorno insuficientes.



Finca Casería de Verdeval

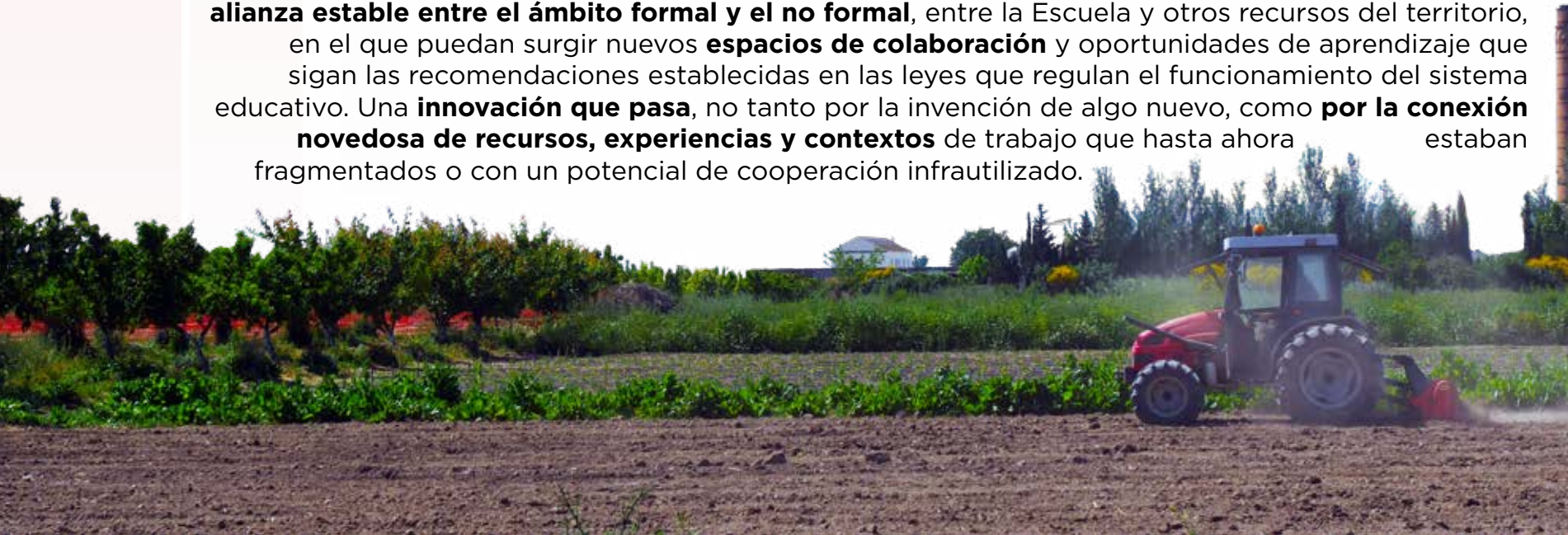
2. fundamentación.

a. Justificación.

La continua **evolución del sector educativo**, la aparición de nuevas tendencias pedagógicas y resultados de investigación, y las exigencias de rendición de cuentas para los profesionales de la educación, nos obliga a **crear nuevos espacios de trabajo y a innovar** en la producción de respuestas educativas de calidad.

Los marcos legales que regulan el ejercicio del magisterio recogen algunas de estas evoluciones, y marcan el camino a seguir por parte de la comunidad educativa. No obstante, y pese al esfuerzo realizado por los profesionales para dar cumplimiento a estas exigencias, la realidad establece una serie de **dificultades en el día a día**, como las limitaciones propias del espacio de la escuela, la ratio alumnado/docente, o la falta de tiempo, para dar cabida a experiencias educativas alternativas.

En este contexto de alta exigencia, **el proyecto de La Máquina del Tiempo pretende generar una alianza estable entre el ámbito formal y el no formal**, entre la Escuela y otros recursos del territorio, en el que puedan surgir nuevos **espacios de colaboración** y oportunidades de aprendizaje que sigan las recomendaciones establecidas en las leyes que regulan el funcionamiento del sistema educativo. Una **innovación que pasa**, no tanto por la invención de algo nuevo, como **por la conexión novedosa de recursos, experiencias y contextos** de trabajo que hasta ahora estaban fragmentados o con un potencial de cooperación infrutilizado.



b. De la normativa al diseño.

Para el diseño de las actividades se ha tenido en cuenta lo **recogido en el Decreto 101/2023, del 9 de mayo** por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de **Educación Primaria en Andalucía**, así como la **Orden de 30 de mayo**, por la que se desarrolla el currículo y regula determinados aspectos de la Atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Todas y cada una de estas actividades están vinculadas de forma explícita con los saberes básicos del **Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural** para el Segundo Ciclo. Al mismo tiempo, se especifican los criterios de evaluación que van relacionados con la actividad, así como las competencias clave y competencias específicas que se trabajan y que también vienen descritas en la normativa vigente.

A fin de facilitar la integración de la situación de aprendizaje “La Máquina del Tiempo” en la programación docente para cada curso escolar, se concretarán detalladamente tanto saberes básicos como competencias clave, competencias específicas y criterios de evaluación, para mejorar la evaluabilidad de la actividad por parte del profesorado. **Esta concreción se desarrolla en las fichas de actividades que se proporcionarán al equipo docente al comienzo de las sesiones de trabajo.**

Por otro lado, se establece la posibilidad de que **el profesorado seleccione parte de las actividades** que se van a desarrollar en la finca, de tal manera que la adaptación de saberes básicos **se ajuste** con la mayor eficacia posible a las **necesidades de cada grupo**, y a la planificación de cada docente.

Además de todo lo anterior, la metodología de trabajo para toda la situación de aprendizaje, **recoge las recomendaciones desarrolladas en la legislación, tanto en lo referente al Aprendizaje por Competencias (anexo) como en las orientaciones metodológicas (art.7).**



Cabe destacar la idoneidad de La Máquina del Tiempo para la coherencia con:

Transversalidad e integración. Las actividades se abordan desde todas las áreas de conocimiento. Pese al protagonismo de dos de ellas, se activan recursos de las demás para su desarrollo.

Aprendizaje funcional. Lo recogido en los libros de texto pasa a vincularse de forma directa a un contexto del mundo real, aplicando lo aprendido a situaciones/problema de la vida cotidiana, y en concreto al funcionamiento de una explotación agroecológica.

Motivación. La utilización del juego como vehículo (gamificación) incrementa los niveles de motivación, partiendo de situaciones reales y respetando los ritmos y capacidades de cada persona.

Participación y colaboración. Se han eliminado los elementos competitivos, habituales en las actividades lúdicas, sustituyéndolos por objetivos cooperativos, para los que se hace imprescindible el trabajo en equipo y el aprovechamiento de todas las capacidades reflejadas en el alumnado.

Contextualización. Los aprendizajes adquiridos en el contexto del aula se transfieren a un contexto cercano como el de la finca y la Vega granadina, dando significado a lo aprendido y mejorando su asimilación.

Concienciación. La temática y las actividades se centran en la ecología y la sostenibilidad de la actividad humana en el entorno, como una respuesta a un problema de carácter global, en cuya resolución pueden participar de forma activa cada una de las personas.

Pensamiento crítico. Todas las actividades parten del fomento del diálogo y el análisis crítico de la realidad, permitiendo al alumnado extraer sus propias conclusiones y mejorar su capacidad de aprendizaje por discernimiento (insight).

Amplitud de procesos. La resolución de los problemas a modo de pruebas, implicarán la activación de diversos procesos cognitivos y procedimentales, contribuyendo al desarrollo del pensamiento del alumnado (identificación, análisis, deducción, explicación, creatividad...).

Además de las recomendaciones y pautas desarrolladas en la ley, la propuesta de La Máquina del Tiempo **entronca** directamente con algunas de las **tendencias pedagógicas emergentes con mayor aceptación por su nivel de impacto entre el alumnado.**



c. Otras fuentes pedagógicas.

- **La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner:** Una de las aportaciones al ámbito educativo de los últimos años, pasa por la identificación de **ocho tipos de inteligencias**, que se manifiestan en conductas que abarcan la totalidad de la vida de las personas, superando el modelo tradicional de inteligencia (centrado en el coeficiente), que homogeneizaba al alumnado dejando atrás muchas de sus capacidades. **Todas las actividades han sido diseñadas a fin de aprovechar al máximo el potencial del alumnado**, ampliando el espectro de capacidades que entren en juego para el desarrollo de las acciones. Las fichas de cada actividad identifican de forma explícita el tipo de inteligencias que se desarrollan según este modelo.
- **El Aprendizaje y Servicio:** Son numerosas las evidencias científicas de los beneficios sociales y pedagógicos que se obtienen con la implementación de este tipo de estrategias, mediante las cuales, **el alumnado presta servicios voluntarios en beneficio de la comunidad** (entendida esta de forma muy amplia), en las que se ponen en juego los conocimientos adquiridos previamente. Sabemos que el **aprendizaje se fija con mayor eficacia, y que se obtienen además numerosos retornos de carácter personal** (desarrollo la conciencia cívica, los valores y el compromiso social). La última actividad de La Máquina del Tiempo está basada en esta propuesta pedagógica, y pretende multiplicar el impacto de la participación del alumnado en esta experiencia, ampliando el número de beneficiarios indirectos, y generando una estrategia concreta de retorno al contexto inmediato de los niños y niñas.
- **El Aprendizaje por Indagación Dialógica de Gordon Wells (2001):** El aprendizaje que parte del **cuestionamiento permanente de lo que nos rodea**, con la finalidad de llegar al conocimiento en el proceso de **búsqueda de respuestas** mediante la interacción constante con los demás y el conjunto de la sociedad. La Máquina del Tiempo ha integrado en su metodología el diálogo y el cuestionamiento como una forma de apuntalar la transmisión del conocimiento con actitudes que fomenten la **cooperación, la curiosidad y el espíritu crítico del alumnado**. No se trata así de un **espacio pedagógico** unidireccional (docente-alumno), sino **multidireccional** (docente-alumno y alumno-alumno). Una concreción de aquello que ya Paulo Freire llamaba Pedagogía de la Pregunta, frente al modelo expositivo convencional que únicamente pretende ofrecer las respuestas, otorgando al alumnado un papel pasivo.
- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**
Como alternativa al modelo tradicional de aprendizaje, el DUA marca como objetivo hacer el aprendizaje más accesible. Este modelo combina un enfoque teórico- práctico que permite identificar limitaciones en el aprendizaje y promover propuestas de enseñanza inclusivas. **La Máquina del Tiempo** ofrece múltiples formatos de representación del contenido que captan la atención y participación del alumnado y les permite acceder al conocimiento, su comprensión y adquisición de habilidades mediante diversas formas de expresión (construcción, comunicación, escritura).

d. Transversalidad.

Sabemos de la importancia de los aspectos que tradicionalmente están destinados a la transversalidad, y que en ocasiones se trabajan con ciertas carencias, diluyéndose hasta tal punto de pasar desapercibidos.

En La Máquina del Tiempo, **el respeto a la diversidad y el enfoque de sostenibilidad ambiental** son dos elementos que emergen de la transversalidad para ocupar el centro del espacio pedagógico. Y lo hacen tanto por ser saberes básicos concretos de trabajo, como la forma de trabajarlos.

La Finca Casería Verdeval es, ante todo, una finca de producción agroecológica. Todo lo que hacemos responde a los estándares de respeto por el medio natural y los procedimientos de conservación de nuestro entorno. Todo el contexto de la finca y el trabajo que se desarrolla en ella gira en torno a estos criterios. Las actividades que se han diseñado en base a nuestro trabajo cotidiano reflejan de forma nítida estos elementos y forman parte del discurso elaborado para ellas.

Por otro lado, Aldeas Inclusiva tiene en funcionamiento un Centro Especial de Empleo, y **la plantilla que trabaja en la finca está compuesta en su mayoría por personas con discapacidad intelectual.** Al mismo tiempo, el **equipo de educadores** responsable de la dinamización de las actividades es **inclusivo**, de tal manera que la mitad de las personas que lo integran tienen discapacidad intelectual y cuentan con el apoyo de educadores sin discapacidad intelectual. Esta presencia normalizada de personas con diversidad funcional en puestos de relevancia en la dinámica de las actividades, **ofrece al alumnado la oportunidad de percibir la discapacidad de una forma positiva y cargada de posibilidades**, más allá de la elaboración de un discurso de aceptación y el respeto puramente teórico.



e. Valor añadido.

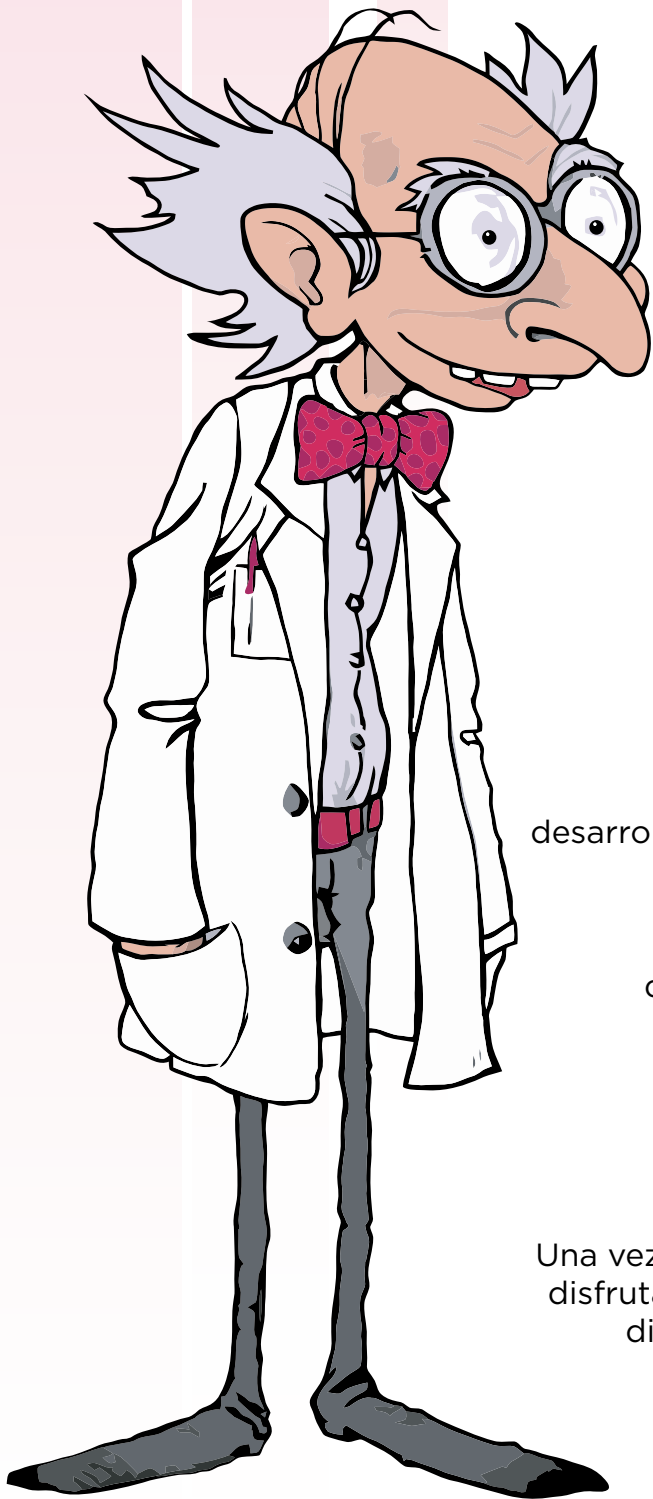
La programación que ofrecemos para centros escolares tiene varios **aspectos distintivos** en relación a otras ofertas similares de nuestro entorno:

- Cuando contratas nuestros servicios, además de acceder a un producto pedagógico de calidad, contribuyes de forma directa a la **generación de puestos de trabajo para personas con discapacidad intelectual**, ofreciendo la posibilidad de acceso a nuevos espacios laborales que hasta la fecha, no eran frecuentes para trabajadores con estas características.
- Al mismo tiempo, contribuyes al desarrollo de una estructura empresarial socialmente responsable, que tiene como seña de identidad la **generación de productos y servicios respetuosos con el entorno, y el compromiso con el desarrollo social y económico de nuestro territorio.**
- **La accesibilidad de los saberes básicos para alumnado con NEAE está garantizada**, ya que las propias personas corresponsables de la dinamización de esos mismos saberes comparten características con ese alumnado. La adaptación empieza desde el mismo momento en que se diseñan las actividades, y continúa con la implantación de los saberes básicos por parte de monitores con diversidad funcional. El respeto a la diversidad es un factor estructural de toda la situación de aprendizaje.
- Otra de las apuestas de La Máquina del Tiempo, es la de conectar lo que suceda en la finca con la realidad del aula. Para ello, la situación de aprendizaje contempla **dos actividades para realizar en clase. Una antes y otra después.**

Lo que se pretende con ello es dar a la propuesta **coherencia metodológica**. Si queremos que los aprendizajes conecten de forma explícita con el currículum del alumnado, no se nos ocurre mejor forma para ello que convertir el aula en un espacio de integración de la propuesta.

En la primera sesión, los personajes y la trama se presentan al grupo, y se realiza una actividad que prepara al grupo para su llegada a la finca. Les vincula previamente con la historia que envuelve toda la situación de aprendizaje, organiza los grupos de trabajo e incrementa los niveles de motivación del alumnado.

En la sesión de cierre, que se desarrolla también en el contexto de la escuela, el alumnado se ofrece como agente multiplicador de los resultados de aprendizaje. **Los aprendizajes adquiridos hasta ese momento se convierten en un pretexto para prolongar la actividad en su contexto** cotidiano (escuela). En esta ocasión el grupo realizará una actividad de devolución a sus compañeros de cursos inferiores, utilizando para ello los materiales generados en la finca, y siendo protagonistas de las dinámicas diseñadas específicamente para ello.



3. unidad didáctica.

a. La trama

Para dar una coherencia didáctica a toda la situación de aprendizaje, se ha desarrollado una historia que hila las tres sesiones y todo lo que acontece en cada una de ellas.

La historia se basa en la necesidad de reconstruir una máquina del tiempo, destruida por un personaje central caracterizado como un “científico loco”.

Para la reconstrucción de la Máquina y su puesta en funcionamiento, es imprescindible la implicación directa de los niños y niñas, siendo toda la carga dinamizadora un pretexto para aumentar el nivel de implicación del alumnado, otorgándoles un papel protagonista para la consecución de los objetivos planteados por la trama.

Una vez en funcionamiento, el grupo podrá viajar a diferentes épocas históricas, y disfrutar de diversas actividades que, a modo de pruebas, permitirán conocer los diversos saberes ancestrales que, a lo largo de la Historia, han permitido a la Humanidad prosperar mediante el aprovechamiento sostenible de los recursos naturales.

c. Saberes básicos

Toda la trama está **vinculada a la actividad productiva de la explotación agroecológica de Aldeas Inclusiva, y a la Historia local de Granada y Andalucía, poniendo en valor personajes y episodios de nuestro pasado.**

Los saberes básicos se van a trabajar en tres sesiones. La primera en el contexto del aula (Actividad 1), la segunda actividad en la Finca Casería Verdeval (Actividad 2) y la tercera, de nuevo, en el contexto de la escuela (Actividad 3).

JORNADA 1

ACTIVIDAD 1 (A.1). Sesión inicial, de una hora de duración, en la que se presenta la trama al alumnado, y en la que realizan una primera acción, consistente en la elaboración de circuitos eléctricos básicos, como parte imprescindible para reparar la Máquina. Para la realización de esta actividad se trabajará en grupos reducidos, de manera que todo el alumnado pueda tener un papel activo durante toda la sesión. Al mismo tiempo, el trabajo en pequeño grupo permite el desarrollo máximo de las capacidades del alumnado.

Esta sesión puede realizarse con la participación de un equipo inclusivo de dos dinamizadores que aportarían los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad, incrementando la tarifa total del servicio contratado (ver sección de tarifas).

JORNADA 2

ACTIVIDAD 2 (A.2). Es la primera actividad que se desarrolla en la Finca. Tras una dinámica de recepción del grupo en la que se presenta al equipo dinamizador y se contextualiza la actividad, se procederá a reparar la Máquina del Tiempo, utilizando para ello los circuitos de esta generados por el propio grupo en la Actividad 1. En caso de que, por cualquier circunstancia, los circuitos no hubiesen sido terminados, el equipo de dinamización suplirá esta carencia para dar continuidad a la trama. La puesta en marcha de la Máquina implica la participación de los grupos en una serie de actividades de 45 minutos de duración cada una, dinamizadas mediante el uso de una estructura de gymkana radial, que implicaría la realización de dos actividades por cada participante a lo largo de la mañana.



JORNADA 2

Estas actividades se traducen en la realización de una serie de pruebas gamificadas, ocho en total, seleccionadas en base al interés docente de entre un listado de trece, y cuya elección se realizará por el personal docente.

En ellas se tomará contacto con actividades reales del centro agroecológico, y que estarán ambientadas en referentes históricos de civilizaciones y/o personajes relacionados con el origen de esos saberes.

Para aquellos centros que lo deseen existe la posibilidad de alargar esta jornada hasta las 17:00. El grupo realizaría el almuerzo en nuestras instalaciones, en horario de 14:00 a 15:00. Después de esta parada para comer, el grupo realizaría una actividad complementaria, consistente en la realización de huertos verticales utilizando material de desecho y semillas ecológicas de producción propia. En estos casos, la comida será aportada por los propios participantes y supondría un aumento del coste de 3 por persona con respecto a tarifa básica.



JORNADA I

Coste añadido opcional.
A realizar en los centros.

JORNADA II

**TARIFA
BÁSICA**

**TARIFA BÁSICA
15€ ALUMNO/A.**

- Guía Docente.
- Cuadernos de campo para cada alumno/a.
- Dinamización de la Jornada II, Desde las 9:00 hasta las despedida del grupo a las 14:00.
- 1 Plaza para docente/acompañante en la Jornada II por cada 25 alumnos/as.

**AMPLIACIÓN
DEL SERVICIO**

- Jornada I: **2€/alumno/a.**
- Jornada II: **3€/alumno/a.**

Consulta disponibilidad de acceso a
nuestro fondo solidario
(Fundación Unicaja)

**SUBVENCIÓN DEL COSTE DE
LA ACTIVIDAD. 10€**



