



PROYECTO “SAN JUAN”

PREMIOS “TOMÁS GARCÍA VERDEJO” A LAS BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS

Orden de 5 de mayo de 2017 por la que se convocan los premios “Tomás García Verdejo” a las buenas prácticas educativas en la Comunidad Autónoma de Extremadura para el curso académico 2016/2017.



I.E.S.O. “MATÍAS RAMÓN MARTÍNEZ”

BURGUILLOS DEL CERRO (BADAJOZ)

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. PUNTO DE PARTIDA**
- 3. JUSTIFICACIÓN**
- 4. OBJETIVOS**
- 5. ACCIONES, PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS**
 - 1. FASE 1: PROYECTOS**
 - 2. FASE 2: "SAN JUAN. PROMOCIONES TURÍSTICAS BURGUELLANAS"**
 - 3. FASE 3: CLASH OF RELIGIONS**
- 6. ÁMBITOS**
- 7. TEMPORALIZACIÓN**
- 8. PLAN DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN**
- 9. MEDIDAS PARA DAR VISIBILIDAD Y DIFUNDIR LA EXPERIENCIA**
- 10. IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y DEL ENTORNO DEL CENTRO.**
- 11. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS Y BENEFICIOS OBTENIDOS**
- 12. PROYECTOS DE ACTUACIÓN EN EL FUTURO COMO CONSECUENCIAS DEL TRABAJO REALIZADO**

1. INTRODUCCIÓN

“San Juan”, es el centro de interpretación de la Orden del Temple en Burguillos del Cerro, y antiguo templo religioso de varias religiones. Por ser un lugar bastante “desconocido” por los mismos extremeños, su gran valor arqueológico e histórico* (por ejemplo, y según últimas investigaciones fue un lugar de peregrinación musulmana a la tumba de un santón moro) y su rutilante belleza, creemos que sea el epicentro de nuestro proyecto.



“San Juan” es un proyecto ambicioso que trata de sensibilizar al alumno de la importancia del patrimonio cultural y artístico, de conocer, desde diferentes puntos de vista, las culturas que coexistían en la edad media y su aportación al conocimiento actual. También, analizar la sociedad actual y medieval y ver como los valores de igualdad y tolerancia han evolucionado. Por último, utilizar este conocimiento e interés generado para el emprendimiento, creando una empresa de promoción turística. Todo ello, contando con la implicación del 100% del alumnado, profesores y PAS, también, parte de las familias y otras instituciones.

Este proyecto consta de tres fases:

- Fase 1: Desarrollo interdisciplinar de los ABP (aprendizaje basado en proyectos)
- Fase 2: Creación de “San Juan. Promociones Turísticas Burguillanas”, en el que cada proyecto anterior se adapta a un departamento de esta empresa. En esta fase en desarrollo de la competencia emprendedora es el principal objetivo.

- Fase 3: "Clash of Religions". Un gran juego ambientado en la sociedad medieval con aventuras, retos y pruebas para poner en práctica lo aprendido y reflexionar sobre el papel de las religiones en la sociedad actual y en los actuales conflictos bélicos.

2. PUNTO DE PARTIDA

A lo largo de los años se ha detectado en los alumnos un déficit en valores como la igualdad, no violencia, tolerancia, solidaridad... la principal fuente de contravalores es el contexto en el que están inmersos, paliar este hándicap, ha sido siempre un objetivo de nuestro centro y año a año vamos implementamos medidas para tal fin.

Por otro lado, la falta de actitud emprendedora de la población local, reflejada en los alumnos, es la responsable del alto índice de desempleo de Burguillos. Modificar esta actitud y empezar a sembrar el germen del cambio, es uno de los principales objetivos introducidos en nuestro PEC.

Para intentar cambiar estas actitudes y valores tan arraigadas socialmente se necesita un proyecto ambicioso. Para ello hemos creado "San Juan", un proyecto de gran envergadura a la altura del reto.

3. JUSTIFICACIÓN

Nuestro centro forma parte de la Red de Escuelas por una Cultura de Paz, Igualdad y No Violencia y Red de Escuelas de Inteligencia Emocional, e intentamos asegurar en la medida de lo posible, el arraigo de estos valores y recursos emocionales de nuestros alumnos a lo largo de su escolarización. Como vimos en el punto anterior, los valores de esta índole, es de lo que adolece nuestro entorno, son nuestro objetivo. Por lo tanto, intentamos promover estos valores por múltiples canales, este año innovamos con este proyecto para intentar sensibilizar a nuestros alumnos y entorno.

También, como se refirió anteriormente, el emprendimiento es nuestro nuevo objetivo. Creemos que impulsando estas medidas promotoras podemos ir cambiando esta tendencia de desidia ante el emprendimiento. Asegurar que nuestros alumnos de ESO hayan adquirido los contenidos curriculares no es suficiente para ser competitivos en esta sociedad, si desde su entorno, no ven más allá de cobrar un subsidio o llevar una economía de subsistencia, debemos enseñarles las posibles vías para salir de ese bucle.

Creemos que con este tipo de proyecto podemos llegar a ese fin, tal y como veremos más adelante.

4.OBJETIVOS

- Sensibilizar y fomentar valores de igualdad, solidaridad, tolerancia y no violencia.
- Conocer y apreciar el patrimonio cultural e historia de la localidad
- Promover la actitud de emprendimiento y competencia emprendedora
- Desarrollar de manera interdisciplinar las competencias clave en nuestro alumnado

4. ACCIONES, PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS

Objetivos tan mayúsculos necesitan de un proyecto duradero, poderoso y eficaz. Para ello se ha planteado un ABP interdisciplinar que implique todos los ámbitos. Cada proyecto planteado tiene, en general, una doble intencionalidad, el emprendimiento y la adquisición contenidos, competencias y valores educativos. Obviamente, los elementos curriculares de cada área o ámbito son tratados también.

El elemento central es "San Juan" en la época medieval, una antigua y singular iglesia (hoy centro de interpretación de la Orden del Temple), a la que ya referimos en la introducción.

Esto nos permite un estudio de la historia, los usos y valores de la época de las tres religiones, su cultura y las diferencias y similitudes con la sociedad actual. Y por otro lado, suficiente bagaje como para crear una empresa virtual de promoción turística, para el desarrollo del componente emprendedor.

5.1. FASE 1: PROYECTOS

Antes de iniciar la fase de proyectos, y para sensibilizar al profesorado y alumnos de la importancia de "San Juan", se llevó a cabo una visita guiada por Víctor Gibello, arqueólogo que llevó a cabo la restauración de este lugar. Con el fin de establecer una base de conocimientos y motivacional.

Por otro lado, todos los proyectos son llevados a cabo por nuestros alumnos con la plataforma Google Apps for Education, con nuestro dominio

@iesburguillos.com. Esto nos ayuda a trabajar con documentos compartidos, facilidad de comunicación, evaluación y organización de documentos en la "nube".

PROYECTO DE ALUMNOS AVANZADOS

Para profundizar en los aspectos históricos tratados, se creó un grupo de 8 alumnos de 4º ESO, que por sus capacidades, intereses y motivaciones, querían aprender más sobre el patrimonio e historia local. Para ello en su ABP eligieron un aspecto que investigar, generar información, exponerla a sus compañeros y reflexionar sobre la cultura medieval y actual. Temas como la Orden del Temple, judería, el "Santón Sufí"... fueron motivo de su trabajo. Para ello contaron con la ayuda de historiadores locales, acceso a bibliografía y archivos de la localidad.

Objetivos:

- Profundizar en un contenido que les motive especialmente
- Valorar y promocionar su patrimonio cultural
- Reflexionar sobre los usos culturales, valores medievales y actuales.

PHOTOTEMPLE

Esta ABP se llevó a cabo con los alumnos de compensatoria de 1º y 2º de ESO, Después de explicar y hablar en clase sobre los templarios, visitar el centro de interpretación de la Orden del Temple de nuestro pueblo, e investigar un poco por internet, diseñamos los trajes que íbamos a confeccionar, elegimos los materiales que íbamos a utilizar, pensamos las técnicas para su elaboración y, repartimos las tareas de las que se iba a encargar cada uno, y manos a la obra. Con el photocall hicimos exactamente lo mismo.

Objetivos:

- Conocer la historia, y más concretamente la de nuestro pueblo.
- Respetar la diversidad y las diferencias.

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Favorecer el aprendizaje entre iguales.

CORTO "JACQUES DE MOLAY. LA LEYENDA"

Cortometraje sobre el último Gran Maestro de la Orden del Temple, Jacques de Molay y la leyenda surgida en torno a su muerte. Elaboración del guión, música, filmación y edición del cortometraje.



FASE A (trabajo inicial)

- Investigación en grupo pequeño en internet sobre la Orden del Temple y la leyenda de Jacques de Molay y anotación de los datos más significativos e interesantes para cada uno.
- Selección del tema musical que será la banda sonora del cortometraje.

FASE B (elaboración textual y musical)

- ¿Cómo se elabora un cortometraje? Imitación de modelos. Redacción inicial del guión.
- Elaboración del storyboard y puesta en común del guión.
- Redacción grupal definitiva del guión usando un documento de google drive.

FASE C (grabaciones)

- Grabación del audio del texto dramatizado por los niños.
- Grabación del tema musical.
- Grabación de las escenas previstas y programadas.

FASE D (trabajo posterior)

- Edición del corto y de la banda sonora. [Vídeo](#) y [making off](#)

OBJETIVOS

- Organizar el contenido y elaborar guiones previos a la intervención oral.
- Escribir textos dialogados imitando textos modelo.

- Desenvolverse de forma autónoma en el uso de las TICs para localizar las informaciones relevantes y conocer los mecanismos de planificación y edición de documentos audiovisuales.
- Reconocer la importancia de los aspectos prosódicos (entonación, pausas, tono, timbre, volumen...), expresión corporal y ayudas audiovisuales.
- Valorar y difundir el patrimonio cultural.

TEATRO "EL BECERRO DE ORO"

Se creó, desde el ámbito lingüístico, una compañía teatral. Se usó el teatro como medio de conocimiento de la época medieval y acercamiento a este género. Se llevó a cabo la obra: "El Becerro de Oro"

Objetivos:

- Conocer esta rama de las artes escénicas y su componente literario.
- Entender la época medieval a través del teatro.

CÓMICS

En los contenidos de 2º ESO se trabaja el género del cómic, por ello se ha decidido trabajar este contenido para profundizar, de una manera más creativa, sobre la Orden del Temple.

En primer lugar se le proporcionó a los alumnos la parte teórica con la definición y características del género, y a partir de ahí, el alumno comenzó a trabajar elaborando esquemas en los que han trabajado los diferentes bocadillos y encuadres, la escritura del texto en viñetas y por último la elaboración de viñetas y

cómics. Durante estas sesiones el alumno ha trabajado la escritura de textos, el dibujo y desarrollado su creatividad.

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Acercar al alumno/a al conocimiento de las características del cómic.
- Elaborar historias de cómics.
- Valorar la presentación de las historias elaboradas.
- Fomentar la lectura en el aula.



CONSTRUYE Y USA TU PROPIO ASTROLABIO.

Descripción, tareas realizadas:

El ámbito científico fue también parte de la Edad Media, tras una reflexión sobre la ciencia en esa época, se pretendió crear una herramienta científica medieval, pero con utilidad actual. El proyecto consiste en la construcción de un astrolabio y su uso para medir distintas alturas en el entorno de la Iglesia de San Juan Bautista. Se divide en cinco fases:

1. Investigación (aula): a.) Qué es un astrolabio, b.) Orígenes del astrolabio. y c.) Usos del astrolabio.

2. Construcción (aula y laboratorio de Ciencias):
 a.) Diseño y b.) Construcción del astrolabio.



3. Aplicación (exterior). Cálculo de alturas en el entorno de la Iglesia de San Juan

4. Trabajo en el aula (aula): a.) Presentación de resultados y b.) Puesta en común.

5. Evaluación del proyecto (aula): grado de satisfacción del alumnado, satisfacción del profesor y propuestas de mejora.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre el papel de la ciencia en la Edad Media.



- Fomentar el trabajo en equipo, la toma de decisiones consensuadas y la presentación de resultados de forma adecuada y comprensible.

- Comprender cómo los astros celestes son un medio de orientación.

- Practicar los conceptos de escalas y de trigonometría básica.

GASTRONOMÍA MEDIEVAL

Nuestro proyecto engloba la elaboración de dulces típicos de la época medieval. Los alumnos del 1^{er} curso elaboraron una selección de dulces medievales a base de frutos secos, miel y especias, mayormente de origen árabe y sefardí, precursores de la repostería que más tarde influenciaría a la sociedad cristiana.

Así, comenzamos la primera actividad de brainstorming, y se optó por la **realización de dulces de antaño, con el sabor de siempre.**

Se llevó una tarea de investigación y recopilación de estas recetas con los alumnos. Posteriormente se realizó una selección de los dulces más interesantes y cada grupo los elaboró.

Los alumnos de 1^o FPB en la elaboración de las pastas se organizaron distribuyendo la clase en dos grupos y realizando tareas diferentes:

Grupo 1: Cuernos de gacela, Chebbakias, Babuchas de cacahuete

Grupo 2: Bastones de almendra, Ghribas de nueces, Triángulos de almendra

OBJETIVOS:

- Conocer la repostería medieval y su repercusión en la actual.
- Valorar la influencia de las comunidades que han coexistido en la península y su influencia positiva en la actualidad



LUCHANDO POR LA IGUALDAD

Nuestro proyecto de trabajo ha consistido en realizar un estudio detallado del papel de la mujer a lo largo de la historia centrándonos en tres culturas; la cristiana, la musulmana y la judía. Durante las sesiones de tutoría los alumnos se han dividido en tres grupos y cada uno de ellos ha realizado un trabajo de investigación sobre el papel de la mujer en la cultura que le ha sido asignada. Presentaron las conclusiones al grupo clase, pudiendo ver que en todas las culturas y a lo largo de la historia la mujer ha estado relegada a un segundo plano en relación al hombre.

Siendo conscientes de que muchos de los problemas de violencia machista actualmente son fruto de la educación tan diferenciada que hombres y mujeres hemos recibido, el alumnado decide poner en marcha una campaña de sensibilización y de concienciación (ver anexo III).

Objetivo: la sensibilización y erradicación de actitudes machistas

5.2. FASE 2: "SAN JUAN. PROMOCIONES TURÍSTICAS BURGUELLANAS"

En esta fase se crea la empresa "**San Juan. Promociones Turísticas Burguellanas**", consiste en una empresa basada en la tendencia de "aprendizaje y servicio", en la que los proyectos los modificamos hacia un perfil emprendedor. Se mutarán a diferentes departamentos de esta empresa que prestarán un determinado

servicio o crearán un producto que sea útil para la promoción turística de Burguillos del Cerro.

DEPARTAMENTO DE GUÍAS TURÍSTICOS

Se observó una falta de guías profesionales que den servicio a la creciente demanda de los visitantes actualmente. Por lo tanto, se trabajó junto a especialistas del Ayuntamiento local para poder dotar a estos alumnos avanzados (del proyecto anterior) de las habilidades y recursos necesarios para poder dar este servicio en la localidad. En función de sus intereses, se especializaron en una parte específica del recorrido y que tenía que ver con sus investigaciones. Con lo cual, entre todos, conseguían abarcar más información y dar mejor este servicio.

Hoy, cualquier turista puede contactar por la web del Ayuntamiento con este grupo y concertar una cita gratis y/o dando un donativo. Este servicio es real, ya han debutado con alumnos del colegio (6º de primaria) y nuestro centro, han guiado a visitantes en la Feria del Espárrago, a padres y profesores en la XXVI Olimpiada Matemática celebrada en nuestro centro, a alumnos y profesores alemanes..., y el servicio sigue. El formato legal en el que se ha englobado a este departamento en la realidad será una asociación.

PHOTOTEMPLE

Para dar apoyo a las visitas (Subdepartamento de Alumnos Guías), los alumnos de compensatoria mejoraron los disfraces de templarios y photocall, para crear una atracción extra de fotografías de los turistas por el recorrido de manera divertida.

Objetivos:

- Dotar de un servicio real a la localidad

- Aprender cómo gestionar este tipo de servicios y crear una actitud positiva al emprendimiento
- Crear una sensibilidad cultural en el alumnado

DEPARTAMENTO DE PROMOCIÓN TEATRAL Y AUDIOVISUAL

CORTO "JACQUES DE MOLAY. LA LEYENDA.

Dado que no hay ninguna empresa en Burguillos del Cerro que se dedique a la promoción audiovisual histórico-artística y, ya que el ayuntamiento está apostando fuerte para dar a conocer el pueblo, estos alumnos de 1º de ESO decidieron crear este departamento. Una vez elaborado el corto, se pasó a ver sus posibilidades como producto de nuestra empresa. Debido al interés y aceptación en las redes sociales con más de 10.000 visitas, el Ayuntamiento se interesó en él y se les cedió para que se proyectase en el Centro de Interpretación de la Orden del Temple, a cambio de servicios y ayuda que esta entidad daría al Instituto, como el proyecto TEMPLESA que más adelante se expondrá.

Objetivos:

- Dar a conocer el patrimonio histórico-artístico de Burguillos del Cerro.
- Promocionar la historia de Burguillos a través de documentos audiovisuales dramatizados.
- Explotar vía económica del turismo.
- Enriquecer el Centro de Interpretación de la Orden del Temple de San Juan Bautista.

TEATRO: "EL BECERRO DE ORO"

Una vez creada una compañía teatral, se pensó en dar este servicio cultural y de entretenimiento a la oferta turística de la localidad. Actuando en varios eventos, dan un valor añadido a los eventos turísticos de la localidad.

Objetivos:

- Entretener y transmitir la cultura en la época de los templarios a los espectadores
- Mejorar la oferta cultural local.



DEPARTAMENTO DE ARTES GRÁFICAS.

CÓMICS, LOGOS Y DISEÑO DE CAMISETAS

El departamento de Artes Gráficas Templarias se encarga de la elaboración de artículos promocionales, diseño publicitario y venta de cómics, logos y camisetas.



Su finalidad es la venta de dicho producto y dar a conocer la cultura templaria de forma entretenida a un público principalmente infantil

Objetivos:

- Dar a conocer al público infantil la historia de los templarios mediante viñetas.
- Crear nuevos diseños para un mejor reconocimiento del producto.



DEPARTAMENTO DE MERCHANDISING

Con el proyecto de construcción del astrolabio, se pensó en crear un departamento para crear artículos que, empresarios locales y/o asociaciones, pudiesen vender para enriquecer la oferta actual. Se han creado diferentes souvenirs para dar salida a la demanda de los empresarios sobre algo específico de la localidad o de la época



medieval (alumnos de 1º, 3º y 4º): espadas, escudos, partituras medievales y astrolabios



Una vez definido los conceptos iniciales y el proceso de investigación, lanzamos el reto de crear dibujos y bocetos para desarrollar y diseñar los artículos. Se ha trabajado desde distintas materias: EPV, Música, Biología, Matemáticas, Física y Química y Tecnologías. Tareas: visita a industrias cercanas (Forja cercana), consultar con gente experta en la materia, investigación, bocetos y diseño, estudio de proceso, creación y uso de algunos artículos

TURISMO GASTRONÓMICO

La promoción, difusión y transmisión de información de todos los recursos turísticos que ofrece la zona, es el objeto de nuestra empresa, en nuestro caso, la gastronomía local derivada de la época medieval.

Una de las actividades que más atrae a los turistas es la **gastronomía**. La comida local nos da a conocer las actividades culturales de la zona, la forma en que se produce, cocina y se consume nos da una idea acerca del quehacer de una población determinada. Por ello, la comida típica representa un rasgo de autenticidad, de ahí que los turistas se sientan interesados y atraídos por este recurso.

Así que, aunando las ideas anteriores, nuestro proyecto engloba la elaboración de pastas artesanas de la época medieval, como complemento a la actividad de las "visitas guiadas", que realizan los alumnos guías, para conseguir a través de la experiencia gastronómica la capacidad de diferenciación, recuerdo y vinculación emocional con la localidad. Y por otro lado, la venta de estos dulces como souvenir.

Las recetas son las que los alumnos investigaron en el proyecto de gastronomía medieval.

Los alumnos del 1º de FP Básica de "Cocina y Restauración" elaboraron la selección de dulces de origen árabe y sefardí. Posteriormente las alumnos del 2º curso se encargaron del packaging, etiquetado y servicio de los



productos elaborados, estando estos contenidos relacionados con las directrices que marca nuestro currículo.

OBJETIVOS:

- Difundir la repostería típica de la zona para que los visitantes se lleven una impresión completa de la localidad.
- Aumentar el número de visitas guiadas gracias a la degustación de dulces típicos a la finalización de la visita.



DEPARTAMENTO DE EVENTOS PROMOCIONALES

El objeto de este departamento es el diseño y puesta en marcha de diferentes eventos que puedan tener cierto atractivo para el turista.

EVENTO TEMPLESA

Se trata de un proyecto llevado a cabo por un grupo de ocho alumnos de 4º de la ESO, derivado del proyecto de "Alumnos Avanzados", y diferentes a los guías.

El proyecto toma como referencia los dos pilares locales de gran potencial: su apasionante historia, centrada en la Orden del Temple, y su riqueza natural y paisajística con la Dehesa como figura principal.

El producto final del trabajo pretende materializarse en la puesta en marcha de un evento de fin de semana con actividades bajo la temática común de

Temple+Dehesa. Una vez reunidos los alumnos con el Ayuntamiento, se ha establecido octubre como fecha. Recreación, deporte, naturaleza, arte, historia, teatro... son las claves para hacer de este evento un evento apasionante y diferente.

El programa que pretendemos desarrollar sería el siguiente:

Sábado: Raid Multiaventura, (se ha contratado una empresa externa) 19:00 a 21:00. Visitas Guiadas Monumentos 21:00 a 23:00 (alumnos guías)

Domingo: Ruta Senderismo por la dehesa con recreación medieval durante la ruta 8:00 a 12:00. Visitas Guiadas Monumentos 12:00 a 14:00 (alumnos guías). Recreación Orden del Temple 14:00 a 14:30 (teatro "El Becerro de Oro" del departamento teatral). Paella 15:00 a 17:00 (elaboran y sirven los alumnos de FP Básica de restauración)

Durante todo el fin de semana: mercado medieval de artesanía y de productos de la dehesa. Fin de semana de la tapa especial productos de la dehesa.

DEPARTAMENTO LANZADERA EMPRESARIAL STARTUPS

Los alumnos de 4º ESO IAEE han trabajado sobre tres planes de negocio que nacen como startup dentro de un entorno rural. Nuestra empresa de promociones turísticas eligió una de las tres, apoyando su posterior desarrollo y puesta en marcha. Las tres **empresas de emprendimiento en el entorno rural** que desarrollamos son: Gestión Agroganadera, AniMarkety Actividad Turística del Cerro, que por la afinidad con la nuestra será la seleccionada.

DEPARTAMENTO DE DESARROLLO TIC

Este departamento creará apps para el apoyo de las diferentes actividades, principalmente, como soporte de profundización para los alumnos guías, pero cualquier turista puede descargarla de la plataforma Google Play y usarla como guía digital.



Un grupo de tres alumnos de 2º de ESO, tutorizados por un profesor, apoyados por el Técnico Informático y usando la herramienta web [MOBINCUBE](#), han creado una aplicación de promoción turística tanto cultural como natural.

Para la digitalización de los caminos rurales, todos los alumnos de 1º y 2º han realizado al menos un camino, elegido por ellos. La herramienta web, y también app móvil, usada fue [WIKILOC](#), que graba, sube y edita los caminos.

El archivo fotográfico ha sido cedido por el fotógrafo local [Tommy Rocha](#).

OBJETIVOS:

- Desarrollar la competencia digital de los alumnos
- Sensibilizarse con la importancia del patrimonio natural y cultural.
- Crear una app guía turística que de un valor añadido a la oferta actual.

Por otro lado, Los alumnos de 4º TIC ESO grabaron y editaron pequeños vídeos promocionales

Una vez definido los conceptos iniciales y el proceso de investigación de ABP, lanzamos el reto de crear pequeños vídeos promocionales de nuestra localidad, en concreto de la fase 3 de este proyecto: [Clash of Religions](#)

Tareas: investigación, aprendizaje práctico editor vídeo "Adobe Premiere", prácticas, grabación, montaje y edición

Objetivos

- Desarrollar los procesos de creación artística elaborando los materiales propios y trabajando con las herramientas necesarias,
- Utiliza las aplicaciones TIC en el proceso de creación, y difusión de imágenes.
- Crear materiales de difusión y publicidad de los productos y/o servicios del proyecto de empresa.

- Desempeñar tareas de producción y/o comercialización en el proyecto de empresa tomando decisiones, trabajando en equipo y cumpliendo los plazos y objetivos y proponiendo mejoras según un plan de control prefijado.

FASE 3



Celebrando el día de la Paz, y como cierre del proyecto, se terminó con esta gran actividad, en el casco antiguo, en el que participa toda la comunidad educativa. **Se trata de un gran juego ambientado en la época medieval, que reflexiona sobre los conflictos actuales generados por las religiones y el fundamentalismo.**

ESTRUCTURA BÁSICA, RESUMEN:

Los alumnos, divididos y disfrazados de judíos, musulmanes y cristianos, se sientan_(separados para remarcar su problemática) por religiones en la grada. **Se recrea un conflicto** (mediante un teatrillo de profesores) **entre los líderes de las comunidades medievales (judíos, musulmanes y cristianos).** Eirene, "aquella que trae la paz", **convoca al pueblo (los alumnos) para que busquen los "12 Pergaminos de la Concordia"**. **Aquellos que consigan los pergaminos obtendrán la "Espada de Abraham"**, símbolo común de las tres culturas y la llave de la paz. Se termina leyendo los pergaminos y reflexionando sobre los problemas medievales y los actuales entre culturas.

TEATRO DE INICIO

Se inicia en San Juan, con una representación de los profesores interpretando una disputa entre las lideresas (para enfatizar la igualdad), las tres discuten por los

agravios de las otras comunidades a la suya, hasta el borde de la reyerta, están a punto de emplazar a sus comunidades a la batalla (jalean a sus comunidades, en este caso los alumnos disfrazados). Eirene, un personaje mediador, irrumpe en la escena, en el medio del clamor de las comunidades, instando a la razón del pueblo para que se evite esta trifulca, haciéndoles ver y reflexionar sobre lo común entre ellas, lo irracional de la contienda.



Les encarga que busquen los 12 "Pergaminos de la Concordia", les indica cómo conseguirlos. Acto seguido les dice que aquellos que consigan en primer lugar los pergaminos, serán merecedores de empuñar la "Espada de Abraham", estos serán los únicos elegidos por nuestro Dios, Yahveh o Alá, que es el mismo, para pacificar la revuelta y evitar el derramamiento de sangre.

EL JUEGO

Los alumnos se dividen en grupos de 5-6 y de diferentes edades (con el objetivo de fomentar la ayuda entre iguales y la integración), para realizar las pruebas que les llevarán a conseguir los pergaminos de la concordia.

El epicentro será San Juan, las "Damas de la concordia" (directoras del juego) les darán las instrucciones e irán entregando los pergaminos a los grupos. Estos son distintos a los de la concordia e indican la ubicación de la prueba con un plano de la villa por el casco antiguo. Cuando hagan la prueba, deberán regresar a este punto, para obtener de nuevo, otro pergamino para la próxima prueba, así sucesivamente.

En las pruebas, deberán demostrar sus conocimientos y destrezas, aprendidas durante estos meses, ante los **"Sabios de la Villa"** (profesores disfrazados) que les plantean la prueba o reto.



Si es **apto**, se les pondrá en el **"fuero"**, que lleva cada grupo (hoja de registro para controlar el número de pruebas realizadas), **un sello lacrado de color verde, y obtendrán un "Pergamino de la Concordia"**. Si es **no apto**, el sello será de **color rosa**, y deberán realizarla en otro momento.



En el recorrido hasta las pruebas deben tener cuidado con dos personajes de la villa, el Comisario y el Mago.



El Comisario: autoridad de la villa, incitador de la revuelta. Quiere la guerra a toda costa. Su objetivo es robar los "Pergaminos de la Concordia" para evitar la paz.

El Mago: gana dinero con los "mal de ojo" y hechizos malignos que unos y otros, se echan, a causa del odio inserto en la villa. Si hay paz, no hay dinero.



Ellos no pueden robar los pergaminos directamente, serían acusados de robo y les cortarían las manos. Pero pueden pasarse por "Sabios de la Villa" y para robar los pergaminos de los grupos de alumnos les plantean pruebas sin sentido, y si no las realizan bien o se niegan, deberán de entregar un "Pergamino de la Concordia" al Mago o Comisario. El objetivo real de ellos, no es robar con pruebas difíciles, sino las premisas son hacerles pruebas divertidas para que pierdan tiempo y hacer aún más lúdica la actividad.

LAS PRUEBAS

Los "Sabios de la Villa", ubicados en distintos lugares del casco antiguo, prepararon una batería de pruebas y/o retos, estos son:

Desde el DEPARTAMENTO SOCIOLINGÜÍSTICO:

1. Quién es quién y las tres culturas: basado en el conocido juego, los participantes en la prueba debían elegir una carta que mostraba un personaje, un símbolo o un monumento destacado de las tres religiones, judía, musulmana y cristiana. Utilizando un número limitado de preguntas, debían adivinar la incógnita propuesta por el equipo contrario. Resultaba ganador el equipo con más aciertos en menos tiempo.

2. Al-pasapalabra: aprender mediante el juego sobre sociedad, religión, idiomas...El concurso televisivo en el que se hacen preguntas cuya respuesta empieza por cada letra del abecedario sirvió para que los participantes en el juego conocieran detalles sobre la cultura e historia de las tres culturas y de su propio pueblo.

3. La pirámide estamental: en este caso, transformamos el juego de "Los bolos" y propusimos derribar la pirámide estamental de la Edad Media.

El objetivo consistía en construir la pirámide correctamente y después jugar a los bolos con ella y derribar el mayor número de latas posibles. El bolo o pelota que se utilizó también se construyó con material reciclado.

4. Trabalenguas english-al-pitinglish: con la temática común en torno a la Edad Media, también hubo tiempo para juegos de palabras. En esta ocasión los alumnos tuvieron que repetir trabalenguas en inglés.

EL DEPARTAMENTO CIENTÍFICO-TÉCNICO planteó:

1. **Astrolabio:** los distintos grupos debían seguir las instrucciones para construir un astrolabio utilizando los materiales que se les proporcionaron (plantilla, lana, pegamento, tijeras, pajita, cartón y tijeras). Una vez construido, debían situarse en el punto indicado para medir el ángulo formado por el extremo superior de la Iglesia de San Juan Bautista con la horizontal para, usando las razones trigonométricas básicas, calcular la altura de la misma.



2. **¡Encuentra la mejor jugada!**: para ello utilizamos la app de Google Play [lichess](https://es.lichess.org/) instalada en las tablets de la biblioteca, que además tiene un servicio web (<https://es.lichess.org/>) muy completo que nos permite jugar, practicar y aprender técnicas del maravilloso juego del Ajedrez. El objetivo de la actividad era dar mate en el menor número de movimientos.



3. **Cuadrado mágico:** Aprovechando el suelo aledaño a San Juan, en forma de cuadrados, se montó este juego. Hay que poner una serie de números enteros en un **cuadrado** o matriz (3x3 cuadrados) de forma tal que la suma de los números por columnas, filas y diagonales principales sea la misma.

EL DEPARTAMENTO MULTIDISCIPLINAR propuso:

1. **El Desarrollo, Camino de Encuentros:** (Música, EPV y Tecnologías)



sobre una plancha de 2 x 2m aprox., dividida en tres espacios con los símbolos de las distintas religiones, los alumnos tendrán que colocar las tarjetas correspondientes a inventos

pertencientes a personas practicantes de las tres religiones.

Dichas tarjetas contienen el nombre y una breve leyenda del invento en cuestión; en el reverso, lleva adherido un pequeño velcro con el fin de pegar en la zona deseada. A la llegada del grupo, y en un par de minutos, se les informa del procedimiento y de las normas elementales, se les entregan 21 tarjetas y comienza el juego. Tienen un tiempo limitado para su colocación; una vez concluido el mismo, será posible, durante unos segundos, repensar algún cambio. Aquel equipo que consiga acertar todas las posiciones, o fallar solamente una o dos, se le sellará su fuero.

Desafío de Caballero: (EF) los alumnos deberán cruzar el río por una tirolina, ya que está maldito por el Mago. Al final de la tirolina, recibirán un pergamino con la posición de dos cofres en los que se encuentran, en cada uno las palabras "Paz" y "Tolerancia", las que desbloquean el maleficio. Por ello, podrán volver por el puente y se aptos en la prueba. Para comprobar que han abierto el cofre, y no se la han dicho, se colocaron una pinza de orientación que tienen un código cuando se "pica".



Flechas del Amor: (EF) Cupido ya existía en la Edad Media y nuestros alumnos tenían que invocarlo. Para ello, los grupos tenían como objetivo disparar al corazón de las culturas, las dianas, para conseguir que Cupido actuase y llenase de amor esa sociedad de odio. Para superar el apto debía obtener una puntuación mínima. Se contó con la colaboración de los recursos materiales y un monitor del Club de tiro con arco "Sansonia" de Puebla de Sancho Pérez.



EL DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN realizó las siguientes:

1. Puzzles de los símbolos de las tres culturas: una vez impresos en cartulina y divididos los símbolos en piezas de puzzles de 50 piezas, cada grupo disponía de 5 minutos para realizar uno de ellos.

2. Sopa de letras: Se editó una sopa de letras con 10 palabras significativas de las culturas: Biblia, Torá, Corán, Cruz....

3. ¿Qué es qué?: (FPB) El juego consiste en emparejar una definición con su palabra correspondiente atendiendo a conceptos de la época y de las tres culturas. Se configuró un panel donde se debía pegar el nombre por un lado y la definición por el otro. Estas fueron las definiciones escogidas, por ejemplo "companagium": aquellos alimentos que acompañaban al pan; "almojábanas": empanadillas rellenas de queso y fritas a las que se espolvoreaba azúcar...

4. ¿Había o no había?: (FPB) En esta prueba se trataba de adivinar si por aquella época si ya conocíamos algunos de los alimentos que utilizamos en el día a día en nuestras casas. Al igual que la anterior, consistía en un mural dividido en dos partes, una en la que debían colocar los alimentos que sí había en la época y otra en la que se colocaban los alimentos desconocidos hasta ese momento.

TEATRO DE CIERRE

Los alumnos, terminadas las pruebas se reúnen mezclados (como símbolo de unión entre las culturas) en la grada.

Eirene, se muestra agradecida por el esfuerzo de los villanos y da la enhorabuena al grupo que consigue los 12 "Pergaminos de la Concordia", "los elegidos por gracia divina", leen los mismos, con mensajes tolerantes (anexo I).

Eirene, al ser estos alumnos "los elegidos divinos", les hace entrega, mediante un acto, de la "Espada de Abraham" como símbolo de respeto común y autoridad para traer la paz entre las comunidades.

Posteriormente Eirene, invita a las lideresas a compartir su pan como símbolo de su cultura, fe y vida. Una comunión entre todos en la que cada lideresa entrega un pan típico de su cultura con unas palabras de paz. Todos los allí presentes comparten y toman ese pan como reconciliación.



Finalmente, y como cierre del evento, en un tono distendido, varios profesores reflexionan sobre el pasado medieval y la actualidad, para incidir en que la fuente de los problemas suele ser la misma y las soluciones también. A la semana siguiente se debatieron estos temas en clase.

5. ÁMBITOS

Como se ha podido ver anteriormente, este proyecto engloba todos los ámbitos de la ESO y FP Básica, la interdisciplinariedad ha sido la base, han participado todos los departamentos. Desarrollar todas las competencias el objetivo.

6. TEMPORALIZACIÓN

La actividad se inició a principios de octubre con la visita de todos los profesores y alumnos al Centro de Interpretación de la Orden del Temple, San Juan.

Guiada por expertos, entre ellos, el investigador y arqueólogo de San Juan, Víctor Gibello. Objetivo crear una base para empezar con los proyectos.

Fase 1: desarrollo de proyectos sobre la época medieval. Inicio en octubre y finalización en diciembre.

Fase 2: creación de nuestra empresa. "San Juan, Promociones Turísticas Burguillanas. Transformación de los proyectos anteriores en departamentos de nuestra empresa. La Fase 2, ha sido nuestro proyecto para el "Teenemprende" este curso. Inicio en enero final en marzo, aunque algunos servicios se mantienen en la actualidad como oferta real en la localidad.

Fase 3: CLASH OF RELIGIONS

Se llevó a cabo el 24 de febrero, aprovechado carnavales, para motivar con los disfraces a la comunidad educativa, conmemoramos con retraso en Día de la Paz en el centro. Con un inicio a las 8.15 con un desayuno saludable servido por los alumnos de FP Básica y padres. 9.00 concierto de música medieval por la Paz. 10.00 a 14.00 juego de Clash of Religions.

7. PLAN DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Durante todo este periodo, en las CCP semanales, se iba haciendo un seguimiento, coordinación y evaluación de los programas en marcha, era una puesta en común de las decisiones tomadas y a tomar en cada departamento. Se compartió un documento Google Docs para anotar todos los datos, cambios, observaciones y tareas a realizar. Con esto, semanalmente, cada profesor sabía las tareas a realizar en cada momento y hacer posible la interdisciplinariedad.

La evaluación del alumnado se llevó a cabo por cada profesor en función de cada proyecto a los alumnos. Vía portfolios. Los profesores fueron evaluados por los alumnos con un Google Form. Y los profesores se autoevaluaron y evaluaron en proyecto vía Google Form creado por el Equipo Directivo.

El personal de Cultura Emprendedora, nos visitaron en febrero para hacer un seguimiento y evaluación formativa de cómo iba en proceso, debido a que era el único centro que implicó a todos los alumnos y profesores.

8. MEDIDAS PARA DAR VISIBILIDAD Y DIFUNDIR LA EXPERIENCIA

- Cultura Emprendedora nos visitará el 31 de marzo, su objetivo es hacer un reportaje para recoger todo lo acontecido en este proyecto y darle difusión. Ha sido seleccionado por su gran tamaño, originalidad e implicación del todo el centro.
- Todos los proyectos y actividades han sido publicados en nuestra página [Facebook](#) y Web, según las estadísticas se ha alcanzado a unos 10.000 usuarios, entre ellos CPR's y otros centros.
- [Blog de la empresa "San Juan"](#)

Exposición del proyecto en la II Feria del Espárrago en stand del Ayuntamiento.

9. IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA Y EL ENTORNO

- **PROFESORADO:** todos (ver anexo IV)

- **ALUMNADO:** todos
- **FAMILIAS:** de manera directa, ayudando en el montaje y colaboración en el desayuno saludable y juego de Clash of Religions. De manera indirecta, ayudando a los alumnos en sus investigaciones, dado que algunas requería de su apoyo.
- **INSTITUCIONES Y ENTIDADES COLABORADORAS**
 - **Ayuntamiento:** mediante la cesión de expertos en la formación de los alumnos en las visitas, en la formación de los alumnos guías, en el asesoramiento y apoyo en el proyecto Templesa y, por último, en la cesión constante de las instalaciones municipales para las actividades.
 - **ASEM Buguillos** (asociación de empresarios locales): asesorando a los alumnos y participando en la elaboración de las espadas medievales.
 - **Cultura Emprendedora:** asesorándonos y publicitándonos.
 - **CEIP "Virgen de Guadalupe":** siendo participante de los alumnos guías.
 - **Alcor Extremadura** (empresa multiaventura): contratando su servicio para el proyecto Templesa.
 - **Club "Sansonia"** de tiro con arco, por la cesión de arcos, petos y monitores para una de las pruebas de Clash of Religions.
 - **Fénix Animación**, empresa cacereña que nos prestó el vestuario medieval para los diferentes eventos y actividades

10. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS Y BENEFICIOS OBTENIDOS

Aunque ya teníamos experiencia de varios con el “aprendizaje basado en proyectos”, este ha sido el más ambicioso en cuanto a volumen y calidad. La valoración por parte del Equipo Directivo y profesorado ha sido óptima.

Respecto al alumnado, se ha detectado una mayor implicación y motivación por las metodologías empleadas y se han alcanzado, de manera satisfactoria, los objetivos planteados en el proyecto.

11. PROYECTOS DE ACTUACIÓN EN EL FUTURO COMO CONSECUENCIA DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Debido a los buenos resultados en todos los ámbitos, para el curso que viene, y ya que contamos con el visto bueno de Inspección, vamos a trabajar por proyectos con módulos de 110 minutos: módulo científico-técnico (matemáticas, física y química y biología), socio-lingüístico (lengua, inglés y ciencias sociales) y técnico-artístico (plástica y tecnología). Aunando 1º y 2º en la misma clase y entre 4-7 profesores por módulo. Los alumnos trabajarán por proyectos aspectos curriculares de las áreas implicadas, programados y secuenciados como unidades didácticas. Los alumnos serán los principales actores y los profesores asesores. El trabajo por módulos será en torno al 30% del horario de las áreas implicadas según establece el currículo vigente.

ANEXO I

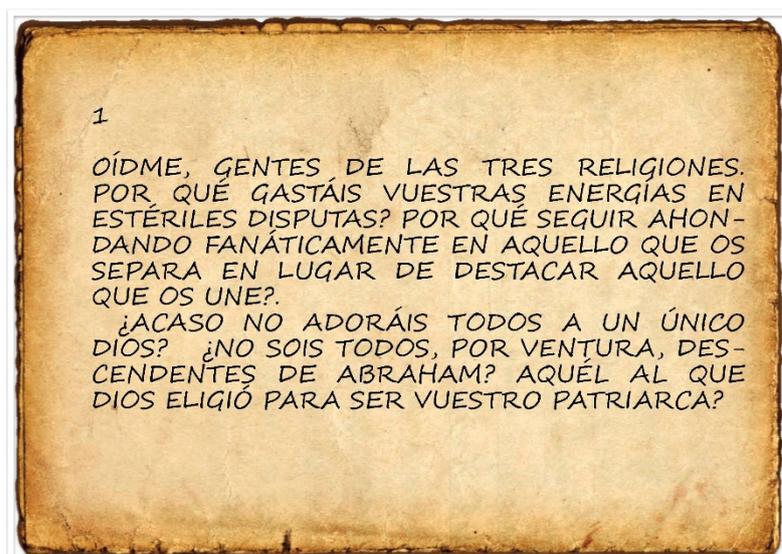
MENSAJES DE LOS "12 PERGAMINOS DE LA CONCORDIA"

- 1) "Oídme, gentes de las tres religiones: ¿por qué gastáis vuestras energías en estériles disputas?, ¿por qué seguir ahondando fanáticamente en aquello que os separa en lugar de destacar aquello que os une?, ¿acaso no adoráis todos a un único dios?, ¿no sois todos, por ventura, descendientes de Abraham, aquél al que Dios eligió para ser vuestro patriarca?"
- 2) "Vosotros todos, que tan duramente os tratáis, ¿no es Jerusalem vuestra por mucho tiempo compartida ciudad sagrada y no consideráis cada uno santa aquella tierra?, ¿no anhelan vuestros corazones de peregrino cruzar sus puertas y visitar sus santos lugares?"
- 3) "Escuchadme bien, vosotras las llamadas gentes del libro, ¿por ventura no seguís todos la ley que Moisés, inspirado por la divinidad, dictó?. ¡Judíos!, ¿no forma vuestra ley, la Torá, parte de aquel que los cristianos llaman Antiguo Testamento y que idéntica reverencia merece a los musulmanes?"
- 4) "Y, ¿por qué no hablar de los profetas?. Seguíis a los mismos profetas, como Moisés. Incluso, los musulmanes consideráis a Jesucristo un profeta."
- 5) "Existen creencias comunes: infierno, paraíso, ángeles y demonios, predestinación (todo sucede por voluntad de Dios)..."
- 6) "Las moaxajas árabes (composiciones poéticas) incluían estrofas en árabe, hebreo y mozárabe."
- 7) "Los musulmanes introdujeron costumbres que se hicieron comunes en toda Europa: la temática poética del amor cortés, en el que se exaltaba a la mujer, los códigos caballerescos, el ajedrez, los buenos modales en la mesa..."

- 8) "El árabe era la lengua vehicular en Al Ándalus, hablada por musulmanes, judíos y cristianos."
- 9) "En la Península Ibérica, en la edad media, filósofos como Tomás de Aquino (cristiano), Maimónides (judío) o Averroes (musulmán), estudiaron la filosofía clásica, transmitida después a la Europa del renacimiento."
- 10) "La Escuela de Traductores de Toledo, permitió dar a conocer en lengua romance textos clásicos greco-latinos recogidos por musulmanes y judíos en árabe y hebreo. gentes de toda Europa acudían aquí a estudiar."
- 11) "Los musulmanes peninsulares transmitieron a Europa la herencia clásica: ciencia, filosofía, arte..."
- 12) "Actualmente, comunidades de judíos sefardíes en todo el mundo siguen hablando el Ladino, antigua lengua romance mezcla de castellano y otras lenguas peninsulares, hebreo y árabe."

ANEXO II

"PERGAMINO DE LA CONCORDIA" Nº 1



"FUERO"

"SELLOS DE LA PAZ"



PERGAMINO DE UBICACIÓN (INDICA EL LUGAR DE LA PRUEBA)



ANEXO III

LUCHANDO POR LA IGUALDAD

Actividades a propuesta de los alumnos para sensibilizar, una vez analizado el papel de la mujer en la historia medieval y actual en tutorías.

Se ha puesto en anexo debido a que no es netamente parte del proyecto, pero se generó a partir de las reflexiones de los alumnos.

-Concurso "Da un portazo a la violencia de

género". Cada grupo de tutoría ha decorado

la puerta de su aula con lemas de rechazo a

la violencia de género, siendo premiada la

puerta que mejor ha plasmado los valores de

igualdad, tolerancia, respeto y no violencia entre hombres y

mujeres



-Alfombra lila hacia la igualdad. Los alumnos han decorado los peldaños de las

dos escaleras que dan acceso a la planta alta del

centro con lemas de rechazo hacia la violencia

machista y de concienciación sobre la igualdad entre

hombres y mujeres, los mensajes han destacado sobre un fondo lila, color que

representa a la mujer.

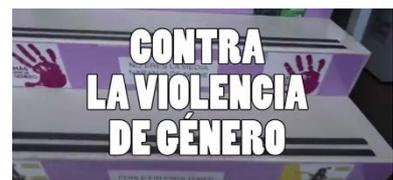


-Mannequin challenge sobre violencia de genero, con el que los alumnos han

escenificado mediante imágenes congeladas y lemas

escritos en papel, situaciones de violencia de género

que no debemos permitir que ocurran en la vida real.



-Photocall para decir no a la violencia machista y promover la igualdad entre

hombres y mujeres. Los alumnos del centro han podido pasar por este photocall y

hacerse una foto con mensajes

sensibilizadores a favor de la

igualdad.



-Talleres de igualdad en la realización de las tareas domésticas. Las madres y padres de la AMPA han impartidos talleres de plancha, costura, bricolaje, lavar y tender ropa, hacer una cama, barrer y fregar el suelo, para que el alumnado aprenda a realizar estas tareas domésticas de manera igualatoria.

