



ESQUEMA DEL PROYECTO

1º- NOMBRE DEL PROYECTO Conociendo y difundiendo el Patrimonio Local, desde una visión Juvenil.

2º- JUSTIFICACIÓN. ¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué?

La propuesta inicial ha consistido en identificar cuáles eran las percepciones, representaciones y/o saberes de los jóvenes con respecto al turismo, por un lado, y al patrimonio, material e inmaterial por otro. Frente a una "lluvia de ideas", que implicó el registro de conceptos, palabras claves, sentidos vinculados con las temáticas presentadas, les resultó más significativo y sencillo, a la vez, construir una definición de turismo y no de patrimonio, ya que la primera encerró una serie de prácticas que ellos relacionaban con experiencias de su vida cotidiana. Esto se hizo visible a través de comentarios y anécdotas personales y en una expresión más fluida a la hora de manifestarse sobre el tema. Asimismo, les fue posible elaborar en conjunto una concepción que dejaba plasmadas variables económicas, sociales, culturales y políticas que los jóvenes reconocían dentro del hacer turístico.

Sin embargo, no sucedió lo mismo con la noción de patrimonio. La participación fue escasa y las ideas que surgían hacían directa alusión a un objeto material, estático, antiguo, ajeno, aquello que "está ahí", porque sobrevivió a través del tiempo y, por ende, es necesario preservar. Así, en un primer momento quedaron fuera de sus representaciones lo intangible, lo simbólico, lo cercano y familiar, entre otros aspectos.

Esta mirada un tanto parcial de la compleja y dinámica realidad que forma parte del concepto de patrimonio y que entiende al mismo alejado de las propias prácticas de la vida humana, nos condujo a analizar acerca de las ventajas y desafíos de propiciar y profundizar el aprendizaje del patrimonio y dejar en suspenso, el desarrollo del turismo

"Patrimonio, tangible e intangible de tu pueblo" fue el marco que permitió por un lado, identificar y analizar ciertos saberes y percepciones por parte del grupo de jóvenes sobre estos temas;

Tras la visita realizadas el año anterior en el reconocimiento de su pueblo, descubrimos lo poco que conocían del mismo, por ello decidimos habilitar un debate más amplio en torno de la importancia de generar espacios que aborden el patrimonio desde la historia local, el compromiso ciudadano y la construcción identitaria.

Si bien el proyecto partió de las ideas previas y percepciones que los jóvenes construían en torno del patrimonio, nos planteamos crear contenidos que sirvieran de base para la reflexión, el diálogo y una participación que, a partir de la investigación-acción invitara a explorar, describir, comprender y expresar que valor tenía para ello el patrimonio monumental, el lenguaje, las expresiones, plazas, espacios y rincones, desde una mirada juvenil y su perspectivas en dichas cuestiones que hasta el momento, poco se habían parado a pensar..

(Se tendrá como base los [Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS](#), vinculándose los objetivos del proyecto con al menos uno de los ODS)

3º- ACTIVIDADES A REALIZAR

Las actividades planteadas serán una secuencia de pequeños retos hasta conseguir el final

- Elaboración y Edición de tres itinerarios turísticos de la localidad donde desde la Visión juvenil en cada uno de ellos parezcan rincones, arquitectura popular, espacio natural, plaza, fuente.
- El inventario de términos cazalleros, palabras olvidadas y de rincones singulares.
- Elaboración del Código QR para tres Monumentos.
- Jornadas en las que ellos harán de guía a jóvenes de la localidad con el folleto del sendero.

Secuencias

Momento 1-Actividades de conocimientos previos

Que nos permite conocer las ideas previas que posee sobre su pueblo acerca del contenido a trabajar y que nos facilitarán el punto de partida

Lluvia de ideas Mediante la técnica de lluvia de ideas o brainstorming, realizaremos preguntas del tipo:

A que llamamos Patrimonio.

Que son los monumentos.

Qué entienden por Patrimonio Cultural

Momento 2: observación de la realidad

En grupos y con la siguiente consigna:

Imaginen que sois viajeros que llegan de visita a Cazalla. Venís de un país muy lejano con costumbres distintas y por lo tanto todo les parece extraño. Observar cuánto ocurre en esa comunidad con ojos de extranjeros.

Apuntamos en el cuaderno las respuestas a las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde está ubicada esta comunidad?
2. ¿Quiénes viven en ella? ¿Hombres, mujeres, niños, niñas, jóvenes, adolescentes, ancianos?
3. ¿Alguno de estos grupos es mayoritario? ¿A qué se debe?
4. ¿Qué hacen los miembros de la comunidad durante el día? ¿Y durante la noche?
5. ¿Cómo son las relaciones entre sus habitantes?
6. ¿Existen lugares de encuentro comunes? ¿Quiénes se reúnen en ellos? ¿Qué hacen? ¿Participan todas las personas? Si no es así, ¿quiénes no asisten a estos lugares? ¿Por qué?
7. ¿Qué organizaciones existen en la comunidad? ¿Clubes? ¿Escuelas? ¿Asociaciones? ¿hermandades?
8. ¿Existen costumbres y celebraciones comunes, fechas o encuentros tradicionales?
9. ¿Qué es lo que más se valora en la comunidad? ¿Qué está mal visto?
10. ¿Existen Monumentos? ¿Cuáles son?
11. ¿Los habitantes de la comunidad se sienten parte de ella? ¿Cómo se dieron cuenta de ello?
12. ¿Tiene características diferentes de las comunidades vecinas? ¿Cuáles?

Cada subgrupo lee su carta en plenario. Una vez realizada la lectura de todas las cartas, se pasa al análisis de la información, teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué características destacaron de sus comunidades?
2. ¿Cuáles de ellas son necesarias tener en cuenta para la elaboración del proyecto?
3. ¿Por qué?

Registramos en un papel todas las conclusiones del análisis. titular este mural: "Diagnóstico".

Momento 3: sistematizar y análisis de la información

Realizamos tres itinerarios diferentes en los que se van anotando ,observando y fotografiando y entrevistando a los vecinos para recopilar información con la elaborar las tres rutas, donde se halla las cosas a destacar que previamente ellos han decidido.

Un espacio Natural, Un rincos singulares, Una Plaza, un monumento, Una calle Una fachada.

4º- DESTINATARIOS: ¿Quiénes son los destinatarios?

Los habitantes de la Localidad y los que nos visiten

5º- RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO.

Departamento de Historia del Centro

Publicaciones del Centro Cultural

Departamento Informática del Centro.

Arquitecto Municipal.

Recursos del Centro Juvenil y de la Delegación de Juventud.(espacios y medios técnicos)

6º- COLABORADORES: Asociaciones, Instituciones, Entidades...

7º- CALENDARIO DE ACCIONES. Y Metodología.

Tres primeras sesiones.

Enero-Febrero

Tutoría- Revisión del concepto de Patrimonio Tangible e intangible.

Carta simulacro (se sitúan como visitante a su pueblo y enviá carta a sus familiares de como lo ven ellos) a partir de aquí se vieron coincidencias y características destacables.

2º Sesiones Plenarias. Por grupos. Anotamos algunos gustos y preferencias de espacios tomando estos criterios: Un espacio natural un rincón, una Plaza una palabra ,una fachada, una calle, un monumento.

3º sesión dividimos el pueblo por barrios con un Mapa, e identificamos los itos anteriormente expuestos.

4º Recorrido a pie de calle de los diferentes itinerarios diseñado. Anotamos,fotografiamos, preguntamos (juego de pistas)

5º .Plenario en el Ayuntamiento presentación proyecto

Marzo Abril-Mayo

6º Con lo recopilado en el itinerario comienzo investigación y diseño folleto y código QR

7º Visita Cartuja

8º Presentación en los centros y realización de los itinerarios

8º- DIVULGACIÓN DEL PROYECTO.

Pagina web Municiona,Prensa local y redes sociales.

9º- PRESUPUESTO DESGLOSADO. Y variable.

Diseño folletos200

Camisetas.....160

Edición del mismo ..250

Código100

Merienda final 50

10º- VALORACIÓN GLOBAL: Impacto en la comunidad local producido en el desarrollo de este proyecto y el aprendizaje del alumnado de algunas de las siete [Competencias Clave del currículo](#).

Las salidas de los grupos y la búsqueda de información han hecho posible la sensibilización previa del trabajo , el impacto se vera más cuando se finalice el mismo, lo mas enriquecedor ha sido el proceso para los propios participantes

Competencias lingüísticas:Estudio y conocimiento del entorno así como determinados conceptos y expresiones ayudará a enriquecer el vocabulario y mejorar la capacidad de expresión

Competencias matemáticas. Utilización de cálculos y medidas, tablas y representaciones gráficas.

Competencias Digitales Empleo de diferentes herramientas de búsqueda guiada de información mediante el uso de diferentes códigos, formatos y lenguaje.

Competencias sociales y cívicas establecimiento de dos dimensiones. La primera sobre su entorno más cercano socialmente hablando como son compañeros, amigos o

familia. De este modo el trabajar de manera grupal y en determinadas actividades los jóvenes se han tenido que socializar e interactúe con los demás. Por otro lado, en otra dimensión estaría su entorno social cercano como puede ser su barrio, localidad y la manera de entender su organización y estructura

Competencias emprendedora Trabajar en grupos e ir rotando para ir organizando y coordinando a los demás, ha permitido fomentar la creatividad y afianzar su autoestima

Conciencia y Expresiones Culturales Conocimiento y valoración de las manifestaciones artísticas, el patrimonio cultural así como determinadas tradiciones.

Técnica responsable del Proyecto. M.ª del Monte Sánchez Carrera.

Profesora Tutora del Proyecto M.ª Isabel Ortega Naranjo