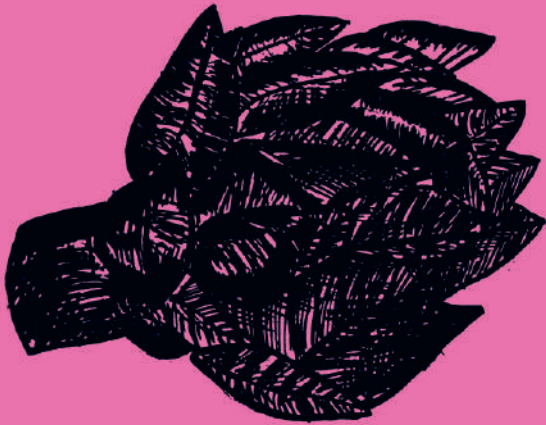




El juego de la **ALCACHOCA**



CONTENIDO

Sensibilización ambiental a través de expresiones y palabras vinculadas a la huerta.

NIVEL EDUCATIVO

ESO, Bachillerato, FP y necesidades especiales.

DURACIÓN

2-3 sesiones de 50 minutos y una sesión final colectiva.

MATERIALES

Tijeras, pegamento de barra, cartulinas de colores tamaño grande, cartón, folios blancos, rotulador negro gordo. Opcional: ceras manley o rotuladores gordos de colores.



RESUMEN

Este proyecto desarrolla una actividad artística de sensibilización ambiental que ahonda en la **alfabetización ecológica** del alumnado a través de la creación de un juego cooperativo gigante que elaboraremos de forma colectiva. El diseño parte del tradicional "juego de la oca", y está pensado para que se realice de forma simultánea por varios grupos, de modo que éstos puedan compartir al final los resultados en una jornada en la que aprender y disfrutar el trabajo realizado.

En esta línea, la propuesta educativa que presentamos aquí busca cultivar el **pensamiento crítico** y la sensibilidad ambiental del alumnado por medio de herramientas propias del arte contemporáneo. Ofrece a los y las estudiantes la posibilidad de expresar su punto de vista de forma creativa y ser protagonistas del proceso de aprendizaje. Asimismo, en las actividades que recoge se trabajan competencias clave como la **competencia ciudadana**, la competencia personal, social y de aprender a aprender.

METODOLOGÍAS

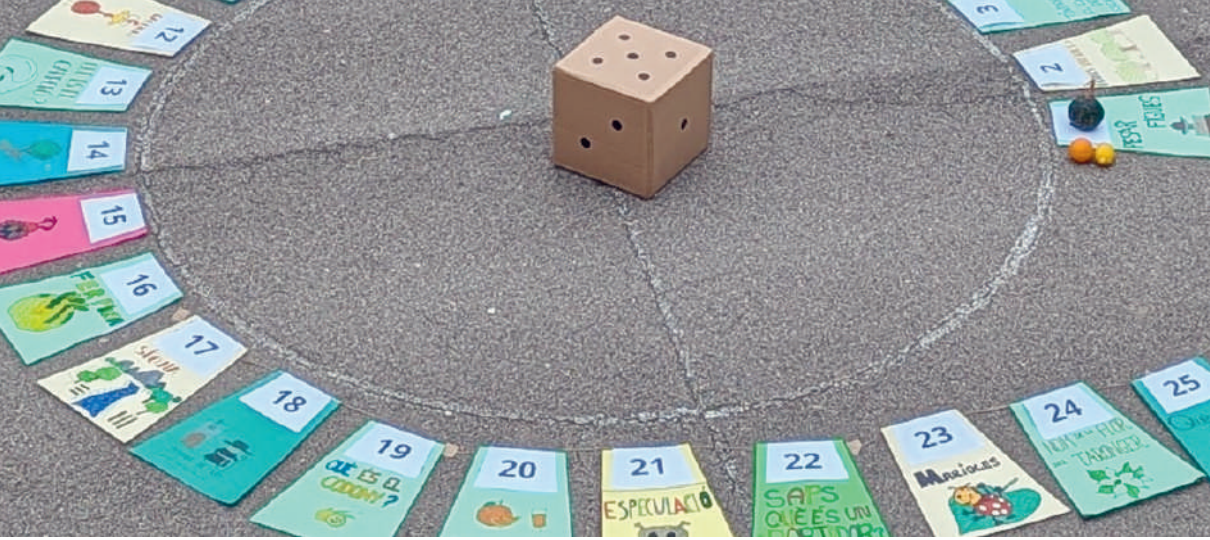
Este proyecto parte de metodologías inspiradas en la **pedagogía crítica** y el ecofeminismo. Puede abordar diferentes temáticas ambientales a partir de un enfoque **interdisciplinar** que combina creación artística, saberes científicos y educación cívica. Las actividades artístico-educativas promueven participación activa y el **diálogo horizontal** en el grupo-clase para favorecer la construcción colectiva del conocimiento. En cuanto a la creación artística, experimentamos con estrategias colaborativas, vinculando la creatividad individual con el trabajo grupal y cultivando el **aprendizaje cooperativo**.



OBJETIVOS

- Aprender palabras y expresiones vinculadas a la huerta.
- Familiarizarse con algunos retos ecosociales contemporáneos como, por ejemplo, la emergencia climática o la protección de los ecosistemas.
- Estimular el pensamiento crítico, la imaginación y promover valores de ciudadanía activa en el grupo-clase.
- Experimentar con estrategias artísticas de creación colectiva.
- Minimizar la huella ecológica de nuestra práctica artística.
- Compartir los aprendizajes con la comunidad educativa y la sociedad.





¿CÓMO FABRICAMOS EL TABLERO DE JUEGO?

LAS FICHAS

Las fichas que iremos moviendo encima del tablero deben tener unas dimensiones adecuadas. En referencia a la huerta, usaremos algunas verduras como fichas que van pasando por el tablero a medida que se tire el dado. Puede ser una calabaza, una lechuga o una coliflor. Cualquier fruta o verdura puede servir, siempre que sea de temporada. Se convierte así en una ocasión perfecta para trabajar con el alumnado la importancia del consumo de temporada.

LAS CASILLAS

Si trabajamos por grupos para hacer las casillas y participan varias clases, utilizaremos unas 2 o 3 sesiones para confeccionarlas. Haremos grupos de entre 3 y 5 personas para elaborar cada una. El tablero debe tener entre 30 y 100 casillas para que se pueda jugar con comodidad. Hay casillas de diferentes tipos, según se detallará después. Algunas llevan una información tapada por el número que se se puede abrir, pues va pegado solo por un lado. Esto puede ser la respuesta a una pregunta o la descripción de una prueba. Las casillas van colocadas formando una gran instalación en espiral en una zona amplia del centro educativo. Con la ayuda de una cuerda la iremos dibujando a partir de un círculo central.

EL DADO

Es importante que el dado sea grande porque parte de la diversión será lanzarlo encima del tablero gigante. Podemos reciclar cajas de cartón, pero es importante que el material no sea demasiado fino. Realizaremos seis cuadrados iguales de unos 50cm de lado. Después los uniremos con cinta marrón de papel para construir el dado. Con un rotulador negro gordo se marcan con puntos correspondientes en cada cara.

LOS NÚMEROS

La parte superior de las casillas quedará reservada para colocar los números. Esto dará unidad a todo el conjunto, así que es importante que sean iguales. Se recomienda imprimir algunos de sobra, por si acaso hay imprevistos. El juego funciona igualmente si hay más o menos casillas, lo que ofrece bastante flexibilidad. Los números van impresos sobre cartulina blanca tamaño A4 y se les recorta un pequeño ángulo a cada lado para que se ajusten bien a las casillas. Se pegarán con cinta por debajo en un solo lado, de modo que se puedan levantar para comprobar la respuesta. Es importante que la información que va debajo del número respete unos márgenes para que no sobresalga más allá del papel.

TIPOS DE CASILLAS

Color verde

CASILLAS CON PREGUNTAS

La mayor parte de las casillas serán de color verde. En ellas encontraremos palabras, expresiones, preguntas o refranes vinculados a la huerta. Escribiremos el texto grande y en mayúsculas para que sea bien legible. Podremos acompañarlo también con un dibujo. Por ejemplo: ¿Sabes qué es una "ACEQUIA"? Termina este refrán: "Quien siembra..." ¿Qué significa... "Dar calabazas"?,

La respuesta a la pregunta irá en el espacio de las casillas reservado para el número, de modo que éste la tape por completo. Como el número va pegado sólo en un lado, lo podremos levantar para comprobar si se ha acertado o no. Es importante que el color verde de las cartulinas no sea demasiado oscuro, para que se vea bien el texto.

Color fucsia

CASILLAS CON "ALCACHOCAS"

Sobre casillas de color fucsia irán nuestras imágenes de alcachofas. Estas verduras sustituyen a las tradicionales ocas, de modo que al caer en ellas podremos saltar de una a otra. Podemos hacer alcachofas originales que nos permitan explorar nuestra creatividad. Habrá aproximadamente una casilla de "alcachoca" por cada tres con preguntas.

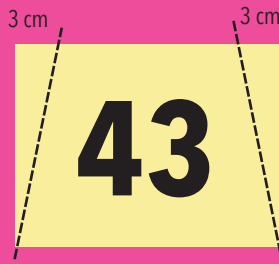




Color crema o amarillo

CASILLAS CON PRUEBAS

En color crema o amarillo claro irán algunas casillas con pruebas o elementos de interferencia en el avance. El juego tradicional tiene casillas especiales como "puente", "pozo" o "cárcel". Algunas son positivas y permiten avanzar pero otras, negativas, que harán retroceder o parar. El alumnado deberá elegir algún elemento vinculado a la temática que se está trabajando y decidir qué dinámica van a introducir con él. Puede ser que simplemente avance o retroceda casillas o pueden además inventar también alguna prueba para resolver cuando se caiga en la casilla. Por ejemplo: Hacer 10 flexiones, cantar una canción con la palabra "limón", conseguir un abrazo de 10 personas, etc...



Los números se imprimen en cartulinas A4 de color blanco en horizontal y se recortan en los laterales para que queden en forma de trapecio y se ajusten mejor a la parte superior de la casilla dejando un pequeño margen. Quitamos 3 cm arriba a cada lado y bajamos una línea hasta la esquina inferior.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIÓN 1

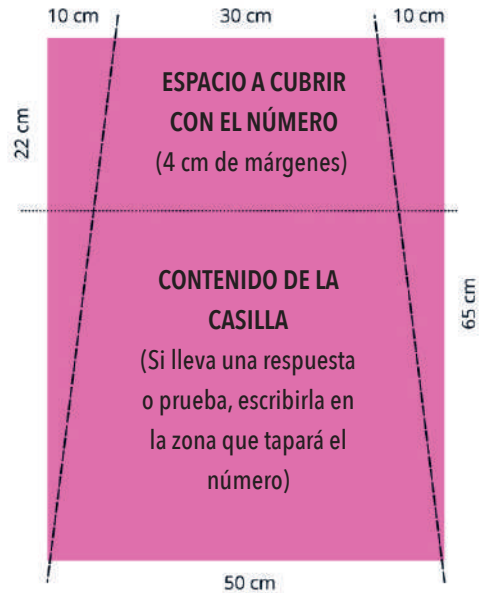
Esta actividad puede partir de los contenidos ecológicos presentes en el currículum oficial de diferentes asignaturas. Si no se hubiera trabajado el tema previamente, es posible que en la mayoría de los grupos haga falta al menos una sesión previa de sensibilización ambiental. Se puede hacer un visita a algún espacio ecológico local, ver un documental, hacer un debate, ir al huerto escolar, etc. Si el grupo tuviera ya algunas nociones previas se podría prescindir de esta sesión.

SESIÓN 2

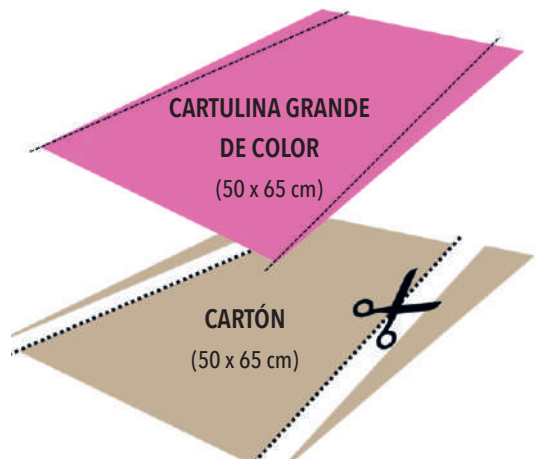
En esta sesión explicaremos la actividad y organizaremos los grupos de trabajo. Buscaremos frases, palabras y expresiones vinculadas a la huerta que nos sirvan para explorar las temáticas ecológicas que más nos preocupan. Por cada grupo que esté haciendo una alcachoca habrá otro haciendo una casilla de prueba y tres con casillas de preguntas.

SESIÓN 3

Confeccionamos la casilla. En grupos de 3-5 personas. Partimos de la cartulina, quitamos 10 cm a cada lado. Dibujamos una línea con la regla y doblamos por ella para obtener un trapecio. Cortamos una forma igual de cartón para darle solidez. Podemos repartir las tareas para organizar mejor nuestro trabajo.



NÚMERO
(Cartulina blanca A4)



ACCIÓN ARTÍSTICA COLECTIVA

El proyecto culminará en una sesión de puesta en común en la que compartiremos lo aprendido con el resto de la **comunidad educativa**. Lo ideal es que participen varias clases en la confección de las piezas, de modo que no sólo sirve para mostrar su propio trabajo, sino también para conocer las propuestas de las otras clases. Puede invitarse también a otras clases que vengan simplemente como espectadores/as para conocer la actividad y jugar al juego.

¿CÓMO COLOCAR EL TABLERO?

En primer lugar colocaremos todas las casillas realizadas en tres montones según su color. De este modo, podremos ir poniendo los números por orden. Comenzaremos por dos casillas verdes, luego una "alcachoca", otra casilla verde, y por último, una casilla de pruebas. De este modo, las casillas quedan en orden y bien distanciadas. Es recomendable dejarlas boca abajo en un único montón, de modo que al darle la vuelta tengamos ya los números que comienzan desde el 1.

Para montar el tablero hace falta una cuerda bastante larga. Si tenemos unas 80-100 casillas hay que partir de un círculo de unos 3 metros de diámetro, pero si son menos, debería ser más pequeño. Vamos colocando las casillas alrededor con la parte del número hacia dentro. Se puede utilizar de base el círculo central de una cancha de baloncesto que tiene 3.60 mts. Colocamos medio círculo, y en el otro medio, una cuerda que lo va agrandando poco a poco en espiral para llegar a la siguiente vuelta.

¿CÓMO SE JUEGA?

El alumnado participará en grupos de 2-4 personas. Se tirará el dado y se irán moviendo las fichas según los movimientos del juego tradicional. Tendremos 2 grupos jugando a la vez. Si se acierta la pregunta o se cumple la prueba, el grupo sigue tirando. Si no se acierta, pasa turno y juega el otro grupo. Cada grupo sólo puede recibir el turno dos veces. La segunda vez que gaste su turno dejará la ficha en la casilla donde se encuentre para que otro grupo tome el relevo y tire a continuación. De este modo el juego se va realizando de manera cooperativa. El objetivo del juego es llegar al final entre todas y todos, no gana ni ningún equipo. Cuando alguien llega, hacemos una señal de logro colectivo como, una campana, un "hip, hip ¡hurra!", un salto colectivo o un aplauso. Luego, seguimos jugando hasta que todos los grupos hayan participado.

Un proyecto de:
Asociación CuerpoTerritorio

Con el apoyo de:
Justicia Alimentaria

Edición y textos:
Estela López de Frutos

Imágenes:
Chiara Sgaramella
Estela López de Frutos

En colaboración con:
Xarxa d'escoles per l'horta

Diseño y maquetación:
Estela López de Frutos

1ª edición: Diciembre 2025. Valencia

ISBN: 978-84-09-81404-6

CuerpoTerritorio



**Marxa escolar
per l'horta**

D | Diputació
V | de València | Cooperació
Internacional

