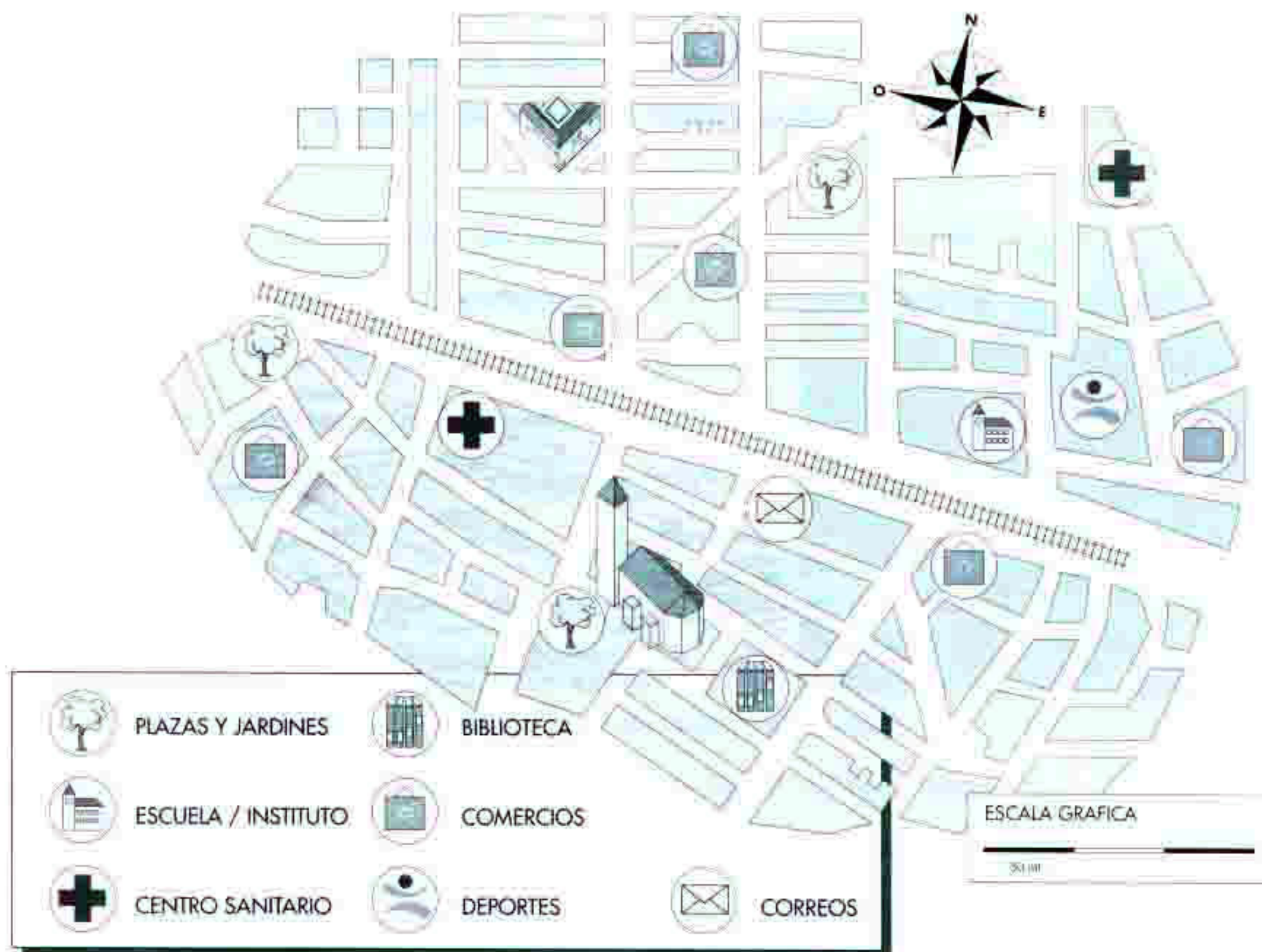


la plaza o jardín en el que juegan habitualmente, ... trazar itinerarios imaginarios para desplazarse de casa al colegio, del colegio a la biblioteca, a la plaza principal, etc...

5.- Tomando como referencia el plano, realizar una maqueta del pueblo colocando en primer lugar los puntos de referencia principales (calles, plazas, jardines...) a la que se irán añadiendo elementos tras las distintas salidas de campo.



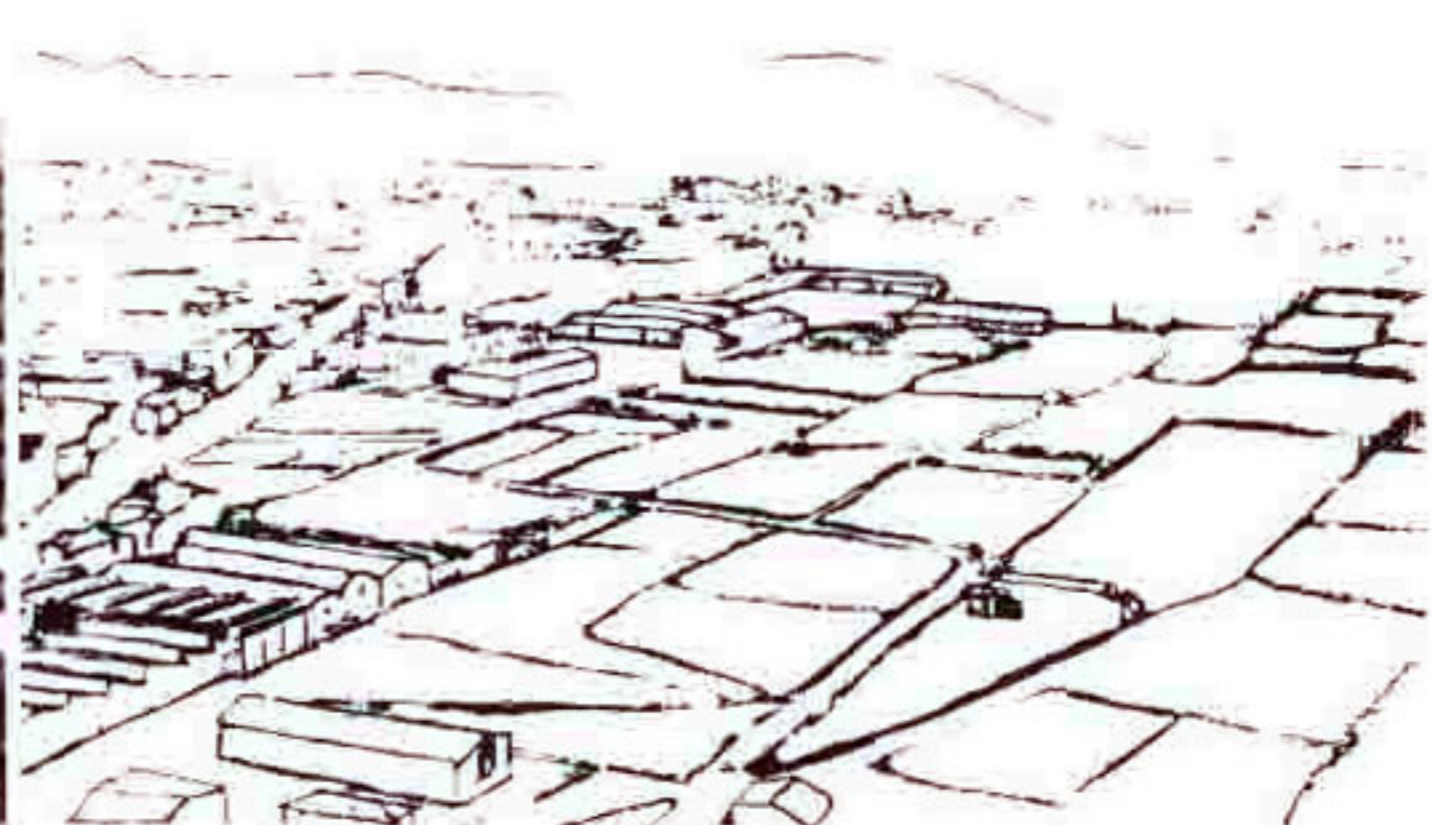


6.2. EL PAISAJE.

1.- Con objeto de detectar las ideas que los alumnos/as tienen sobre el paisaje de su localidad se realizará la ficha nº 3, referente a los factores que condicionan la configuración de un paisaje (clima, relieve, situación geográfica y vegetación).

2.- La forma más sencilla de conocer e interpretar un paisaje es observarlo directamente, por este motivo es conveniente subir con los alumnos/as a un sitio elevado (un mirador, un monte, la torre de una iglesia) desde el que se visualice una amplia panorámica de la localidad.

De no ser posible, será necesario utilizar fotografías. Dada la corta edad de los escolares es recomendable proporcionarles un dibujo esquemático del paisaje que van a ver, en el que figuren las principales montañas, su pueblo, los pueblos más cercanos, el río, las vías de comunicación principales, etc... así como los topónimos correspondientes a dichos elementos.



Dicho dibujo se colocará en el espacio reservado al mismo (ficha 4) y sobre él los alumnos/as realizarán las distintas actividades propuestas en la ficha.



BIZCAYANO



MURCIANA

6.3. HISTORIA, FIESTAS Y TRADICIONES.

1.- Plantear a los alumnos/as las siguientes cuestiones para averiguar las ideas previas que los alumnos/as tienen sobre la historia y tradiciones del pueblo.

- ¿Crees que es antiguo o moderno?
- ¿Queda algún resto arqueológico de sus primeros pobladores?
- ¿Hay algún edificio, monumento o escultura que recuerde algún acontecimiento o hecho histórico que sucediera en el pueblo?
- ¿Conoces algún personaje ilustre que viviera o viva en el pueblo?
- ¿Conoces alguna fiesta, baile, juego o comida típica?

2.- Recoger información oral o escrita (leyendas, recortes de prensa, etc...) que pueda ayudar a reconstruir la historia del pueblo: el significado de su nombre, por qué surgió y por qué razón, quién lo fundó, etc...

3.- Buscar información sobre algún personaje ilustre (pintor, escritor...) que haya nacido o vivido en el pueblo y hacer una breve biografía de él: quién era, en qué época vivió, por qué se hizo famoso, etc...

4.- Escribir alguna copla, leyenda o refrán propio del pueblo.

5.- Diseñar y elaborar (en papel, plastilina, arcilla, etc...) un escudo cuyos símbolos representen aspectos del paisaje, historia, leyendas o tradiciones de la localidad. Se puede tomar como referencia el escudo de la región o de España.

6.- Investigar sobre las fiestas, costumbres o tradiciones: nombre, origen, fecha, como y quién la organiza, con qué está relacionada (trabajo, historia, religión), actos que se celebran, etc...

7.- Diseñar el programa de fiestas que a los alumnos/as les gustaría tener y confeccionar un cartel que anuncie la fiesta, en el que aparezca el nombre, lugar y fecha de celebración.