



PROGRAMA EDUCATIVO PARA ESCOLARES
Museo Memoria de Andalucía
CajaGranada Fundación
www.cajagranadafundacion.es

GUÍA PARA EL DOCENTE

Programa Educativo para escolares

VISITA TALLER "A PEQUEÑA ESCALA"

Educación Primaria- 1er ciclo





ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. UNIDAD DIDÁCTICA: “A PEQUEÑA ESCALA”	2
1) Pre-visita.....	3
2) La visita al museo.....	8
3) Post-visita.....	10
III. DOCUMENTACIÓN.....	13
IV. OTROS RECURSOS.....	16





I. INTRODUCCIÓN

El **Museo Memoria de Andalucía** de CajaGranada Fundación tiene como misión la difusión de la historia y la cultura de Andalucía mostrando, de forma atractiva y didáctica, una región conectada con el mundo, desde las primeras culturas prehistóricas hasta la actual Andalucía.

El **Programa Educativo** para escolares está dirigido al alumnado y profesorado de cada uno de los niveles educativos. Todas las propuestas están adaptadas a los objetivos curriculares y tratan de contribuir a la adquisición de las competencias básicas.

Nuestro **objetivo** es que los escolares se diviertan y construyan su propio aprendizaje, desde una dimensión afectiva que tenga en cuenta su realidad, intereses y expectativas.



El **proceso de enseñanza-aprendizaje** de todas las unidades didácticas se desarrolla en tres sesiones:

PRE-VISITA.

La preparación de la visita en el aula contribuye a su aprovechamiento didáctico y tiene como objetivo motivar al alumnado e introducir la actividad que van a realizar en el Museo.

LA VISITA AL MUSEO.

En el itinerario por las salas del museo, participaran en diversos juegos y actividades para descubrir la historia y la cultura andaluza de una forma divertida y dinámica. Posteriormente se realizara un taller que tiene como finalidad complementar la visita y profundizar en la temática en cuestión.

POST-VISITA.

Esta sesión ayuda a afianzar los conocimientos adquiridos y permite ampliarlos a partir de información complementaria.



El **material** de cada unidad didáctica se compone de dos partes:

- **Guía para el docente:** donde encontraréis información útil, orientaciones didácticas y actividades para que adaptéis nuestra propuesta a vuestra práctica docente y a las características de cada grupo. Está concebido como una guía de apoyo para que aprovechéis el potencial didáctico de la visita y, contribuir así, a que la experiencia educativa en el museo sea positiva y enriquecedora para escolares y profesores.
- **Material didáctico:** con fichas para la realización de cada una de las actividades que os proponemos en la guía docente.



Cada grupo de estudiantes es único, con sus propias necesidades y niveles de conocimiento. Por esta razón, somos flexibles y alentamos a adaptar o ajustar estas propuestas según las características específicas de su grupo. Queremos que estas actividades sean una herramienta versátil que los docentes puedan adaptar según las características específicas de su grupo y así garantizar que se ajusten perfectamente a las necesidades y niveles de sus alumnos/as. Esto asegurará que la experiencia de aprendizaje sea lo más efectiva y significativa posible para cada grupo.

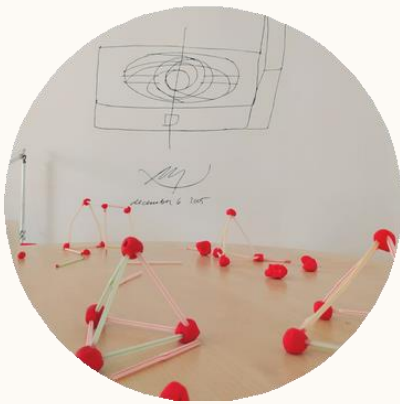
Valoramos vuestra colaboración para seguir mejorando nuestra labor educativa, por lo que cualquier sugerencia, consejo o propuesta de actividad será bienvenida. Podéis poneros en contacto con nosotros en el correo edumuseo@cajagranadafundacion.es





II. UNIDAD DIDÁCTICA: “A PEQUEÑA ESCALA”

Para el alumnado y el profesorado de **Educación Primaria** hemos preparado una amplia oferta de actividades con el objetivo de sumergirnos en el medio natural, la historia y la cultura de Andalucía. Tanto las visitas-taller como las visitas dinamizadas permiten hacer itinerarios temáticos o cronológicos y se dinamizan con propuestas de investigación, descubrimiento y creación.



Con la **Unidad didáctica “A pequeña escala”** los escolares tendrán la oportunidad de acercarse al mundo de la **arquitectura** y del **urbanismo** partiendo del juego creativo y cooperativo. El **objetivo** de la unidad es introducir el concepto de arquitectura a través de su participación y hablando de qué es la arquitectura para ellos.

¿Qué es la arquitectura?
¿Cuándo surge y por qué?
¿Qué es un/a arquitecto/a?
¿Cuáles fueron los primeros arquitectos/as de la historia y qué materiales usaron?

¿Qué herramientas, formas y colores usan los arquitectos/as?





PRE-VISITA

Dentro de la propuesta de **actividades de la pre-visita**, hemos desarrollado un conjunto de **cuatro actividades** que se encuentran detalladas en el material didáctico proporcionado.

Estas funcionan como **punto de partida** que activará el conocimiento previo de los estudiantes sobre el tema que será abordado durante su visita al museo.

Se busca motivar a los estudiantes, creando así un ambiente propicio para el aprendizaje significativo, brindándoles la oportunidad de familiarizarse con conceptos clave.



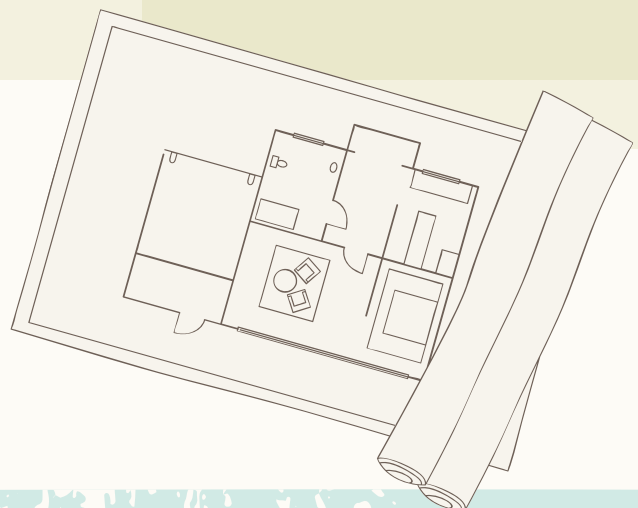
IMPORTANTE:

En el material didáctico para el alumnado encontraréis lo necesario para poder llevar a cabo esta pre-visita.

Os aconsejamos que lo imprimáis a color y a una cara para que el material pueda usarse correctamente.

ACTIVIDADES PROPUESTAS:

1. TU MUSEO
2. ¿QUÉ ES UN PLANO?
3. FORMAS GEOMÉTRICAS
4. UN POCO DE HISTORIA



ACTIVIDADES PRE-VISITA

ACTIVIDAD I. TU MUSEO.

El **objetivo** de esta actividad es que el alumnado se familiarice con el espacio que van a visitar y que conozcan las normas de comportamiento en un Museo, ya que, en la mayoría de los casos, es la primera vez que visitan uno.

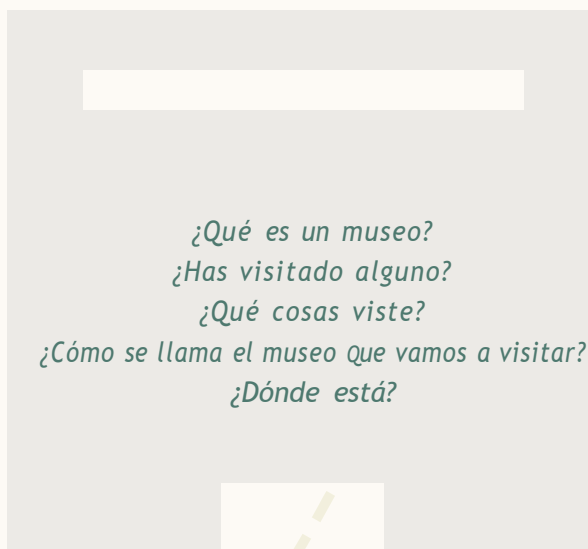
Para comenzar podéis plantear al alumnado algunas cuestiones que os ayudarán a evaluar sus conocimientos previos y poner en contexto la visita.

Posteriormente, les haremos preguntas centrándonos en el Museo Memoria de Andalucía de CajaGranada Fundación.

Podemos enseñar el recorrido que haremos hasta llegar al museo desde el centro educativo.

A continuación, para que se familiaricen con el espacio museístico que van a visitar, cada uno construirá una **maqueta del edificio** del Centro Cultural CajaGranada; para ello, se entregará a cada alumno/a el material didáctico correspondiente. Haremos también referencia al arquitecto Alberto Campo Baeza. En la bibliografía hay enlaces con documentación.

Para continuar la actividad, proponemos que el grupo **observe e identifique** los dibujos que aparecen en su maqueta y que están relacionados con los contenidos de la visita-taller. Son elementos de flora y fauna característicos de los distintos paisajes de Andalucía: Estrella de las Nieves (montaña), estrella de mar (mar o costa), lagarto (desierto) y girasol (llanura o valle). Se les propondrá que los **describan**, trabajando así el **vocabulario**.



La maqueta del edificio del museo es muy fácil de construir: primero hay que pegar las dos páginas de la maqueta y después sólo hay que doblarla por la línea punteada. Surgen así 2 formas cuadrangulares que representan cada una de las partes del conjunto arquitectónico: el Edificio Pantalla (que es la parte vertical) y el Edificio Basamento (que es la horizontal) en el que se encuentra el museo.



Para finalizar podéis trabajar en **asamblea** para debatir y llegar a acuerdos sobre qué **actitudes y comportamientos** son más adecuados para visitar un museo:

- Se debe prestar atención a las explicaciones de las mediadoras del Museo.
- Hay que procurar mantenerse unido al grupo.
- Caminar sin correr.
- Hablar bajito.
- Disfrutar de lo que hay alrededor sin molestar a los demás visitantes y a los propios compañeros/as.
- No comer ni beber en las salas.

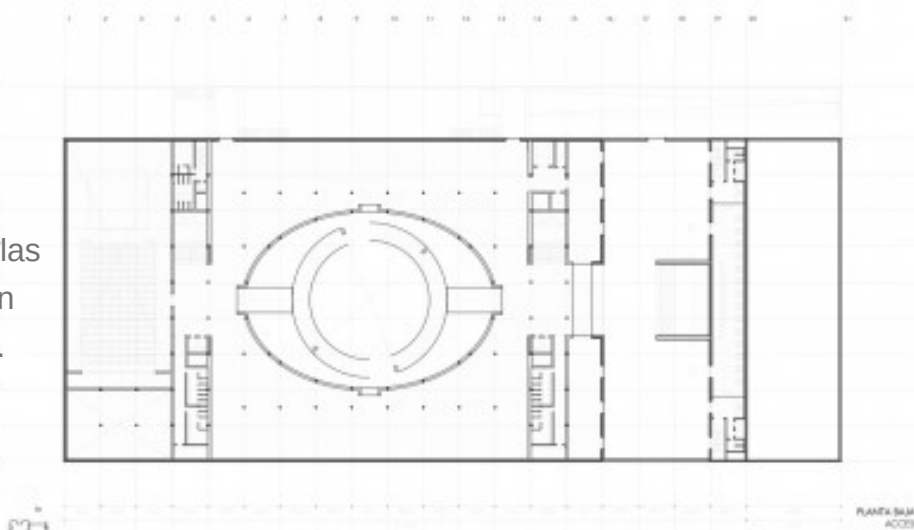
ACTIVIDAD 2. ¿ QUÉ ES UN PLANO?

El **objetivo** de esta actividad es introducir los contenidos de la unidad didáctica, así como crear expectativa y motivar a los/as alumnos/as para la visita al Museo.

Podéis comenzar enseñando el **plano del centro cultural**, abriendo un debate en el que ellos expliquen qué puede ser ese dibujo que están viendo. A través de sus conclusiones y de vuestra ayuda descubriremos **qué es un plano y para qué sirve**.

Podéis decir que un plano es un dibujo que representa un lugar visto desde arriba. Estos lugares pueden ser una habitación, una casa, un edificio, un barrio, una ciudad, etc. Sirve para que las personas que trabajan en la obra sepan cómo tienen que hacer la construcción.

A continuación, les podemos invitar a dibujen el plano de su habitación.

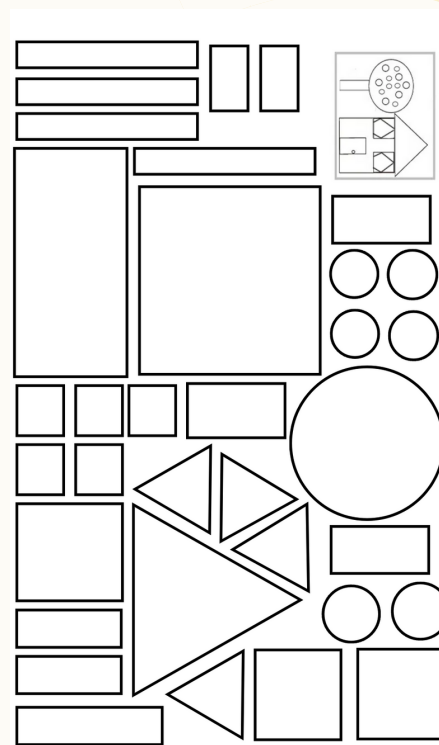
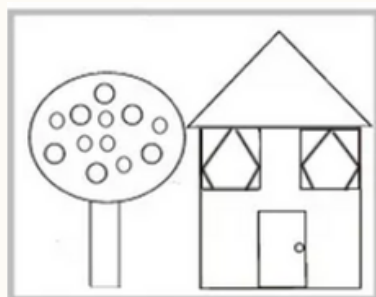




ACTIVIDAD 3. FORMAS GEOMÉTRICAS.

Con esta actividad podéis ver algunas de las formas geométricas que los arquitectos/as utilizan en su día a día para diseñar sus edificios.

En el material didáctico encontraréis algunas formas geométricas. La actividad consiste en recortar estas formas e ir pegándolas en la siguiente página para hacer una composición de una casa o cualquier otro edificio inspirándose en estas formas.



ACTIVIDAD 4. UN POCO DE HISTORIA.

Ahora os toca dar unas pinceladas sobre la historia de la arquitectura. Para ello podéis enseñar las imágenes que se encuentran en el material didáctico de una cabaña, un castillo y una casa actual para que veamos formas de construir de otras épocas. Hablaremos de sus características, de cómo están hechas, etc.

Conceptos que se pueden tratar en cada una de las imágenes:



Materiales: piedra, barro, ramas, troncos, pieles de animales.
Uso de elementos que encontramos en la naturaleza.



Materiales: piedra, barro, madera, telas.
Formas y materiales resistentes para poder defenderse.



Materiales: Hormigón, ladrillo, vidrio, madera, materiales metálicos.
Materiales realizados por máquinas.



Además, queremos compartir con vosotros algunas recomendaciones de carácter general, para planificar esta experiencia educativa en el contexto del museo:

- Es interesante conocer las experiencias previas que tiene el alumnado en la visita a museos, sus intereses y expectativas. En este sentido, nos gustaría que los/as alumnos/as piensen en nuestro museo como un espacio dinámico en continua construcción a partir de las aportaciones y reflexiones de sus visitantes.
- Otro aspecto fundamental es hacer partícipe al alumnado en la preparación de la visita, fomentando su participación e implicación. Para ello, podéis trabajar aspectos como los objetivos de la actividad que van a realizar o debatir y acordar normas de comportamiento para la visita al museo.
- Para contextualizar la temática de la unidad didáctica que habéis elegido para la visita al museo, es útil establecer conexiones con vuestra programación de aula.





LA VISITA AL MUSEO

La visita-taller “A pequeña escala” tiene como objetivo acercar a los escolares la arquitectura de una forma educativa y lúdica. La actividad incluye el acceso a un espacio que recrea una **zona de obras** en la que los escolares participarán activamente. Una vez en la sala 2 “**Tierra y ciudades**” viajaremos en el tiempo y descubriremos cuándo surge la arquitectura y cómo eran estas primeras construcciones. Daremos un paseo en el que descubriremos, a través de la vista y el tacto, varias formas de arquitectura que se han dado desde la Prehistoria hasta nuestros días.

Tras este recorrido, ha llegado el momento de colocarnos el chaleco, el casco, coger una carretilla y... ¡a construir! Para esta actividad tenemos diferentes zonas de juego donde trabajaremos de forma colaborativa. Lo que se trata es de estimular la imaginación de los alumnos/as sin intentar dar un final al juego, sino múltiples continuaciones. En construcción es un espacio para el aprendizaje y el juego creativo, cooperativo y simbólico en el que los niños/as podrán experimentar con la imaginación como límite y dar múltiples respuestas a una misma cuestión.

A través de las diferentes zonas de En construcción (idea construida, arquitectura, instalaciones y zona de obras) y los recursos educativos que contienen los niños/as tienen la oportunidad de acercarse al mundo de la arquitectura y del urbanismo: los diferentes oficios, el proceso de creación y construcción, idea, plano, proyecto, escala, arquitectura de la naturaleza, materiales constructivos, y ¿por qué no? demoler; componer, descomponer, tocar y manipular son parte del proceso creativo de la infancia.

La actividad finalizará con un taller en el que pondremos en práctica lo aprendido en la sala del museo.

La sesión se desarrollará de forma dinámica y participativa, siendo los escolares los verdaderos protagonistas. Con el fin de acercarlos al contenido de las actividades, motivar al grupo y fomentar su imaginación, haremos uso del cuento y el juego. Asimismo, se estimulará la conducta exploratoria a través de los sentidos, jugando con el factor sorpresa y la expectativa ante lo que hay que descubrir o encontrar a lo largo de las actividades, en las que utilizaremos una gama variada de recursos didácticos.





Para garantizar el buen funcionamiento de la vista es útil que conozcáis algunos aspectos prácticos:

- Se recibirá a los grupos en la Plaza de las Culturas en el punto de encuentro (o en el vestíbulo del museo si el tiempo no acompaña) donde se organizará la entrada.
- Os aconsejamos utilizar el servicio de carros para que los escolares dejen sus abrigo y mochilas, los cuales podrán recoger al término de la actividad.
- A continuación, la mediadora conducirá al grupo hasta el espacio en el que comienza la actividad. Este es el momento adecuado para le comunicuéis cualquier aspecto relacionado con el grupo, la temática o el desarrollo de la actividad que consideréis conveniente que conozca.
- Durante toda la visita, es muy positivo que participéis activamente en las actividades y que colaboréis en el cumplimiento de las normas de comportamiento en el Museo.
- Si necesitáis que el grupo coma algo antes de iros del Museo, podéis hacerlo en la Plaza de las Culturas. Teniendo en cuenta que se trata de un espacio al aire libre, os aconsejemos planificar una alternativa ante posibles inclemencias meteorológicas.





POST- VISITA

La propuesta de actividades para esta sesión permite afianzar los conocimientos adquiridos y ampliarlos a partir de información complementaria. Proponemos varias actividades para que los/as docentes puedan elegir la que más se adapte al grupo y a sus necesidades.

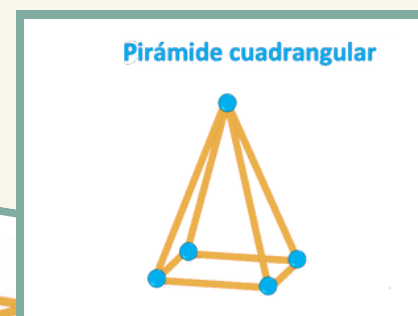
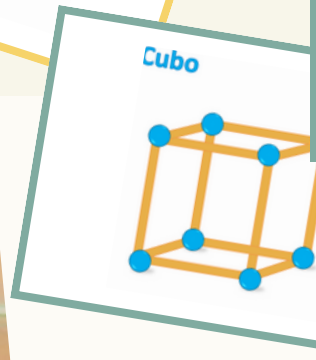
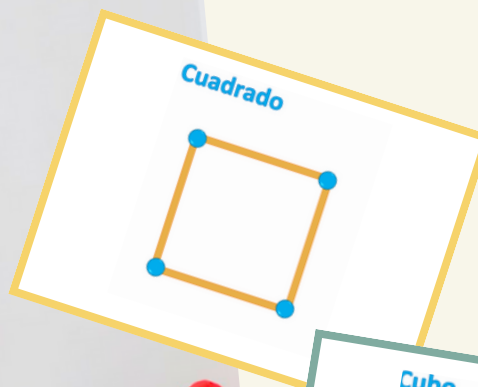
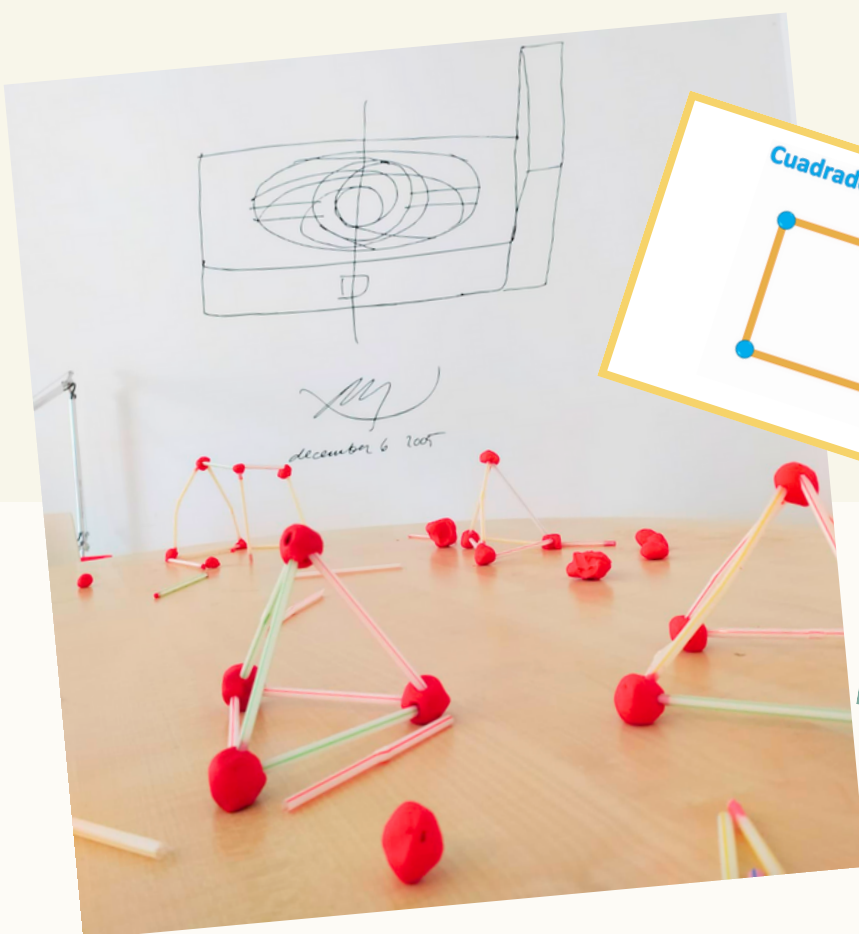
ACTIVIDAD 1. ESTRUCTURAS ESPACIALES

Con esta actividad practicaremos la motricidad fina. Para ello realizaremos una estructura espacial, que podrá ser plana o tener volumen.

Para poder realizar estas estructuras podéis ayudarles enseñando las imágenes que se encuentran en el material del alumnado. Estas serán unas tarjetas que los ayudarán a construir de manera sencilla y rápida las principales estructuras básicas diferenciando entre aquellas que parten del cuadrado a aquellas que parten del triángulo.

Materiales necesarios:

- Plastilina
- Palos





ACTIVIDAD 2. MI MUSEO

A partir de una **caja de zapatos** y usando varios materiales (**plastilina, papeles de colores, lana, ceras, rotuladores, etc**). Cada alumno/a realizará una maqueta de su propio museo. Partiendo de sus gustos, este **museo podrá ser del juguete, del chocolate, del deporte, de la fruta, de obras de arte, de dinosaurios, etc.**

Para realizar esta actividad podéis usar como punto de partida el cuento "Esto no es una caja".

Al finalizar les podremos dar un diploma como un reconocimiento por ser unos y unas arquitectos/as tan trabajadores/as.



ACTIVIDAD 3. POR CUATRO ESQUINITAS DE NADA

Este cuento, que nos servirá para seguir trabajando las **formas geométricas**, siendo además un recurso extraordinario para trabajar la habilidad social, es decir, aprender a ser tolerantes, a aceptar y amar la diferencia, para entender que todos somos diferentes, todos iguales.

Es una historia que habla de aceptación, de superación y de autoestima. El autor nos brinda una simple y preciosa metáfora sobre cómo deberían realizarse los cambios necesarios para la inclusión de los que son distintos en nuestra sociedad.

Sus ilustraciones consisten en collages muy sencillos: un trozo de ropa y cartulinas de colores recortadas a mano. Precisamente este diseño minimalista hace el libro más atractivo y facilita identificarnos con los protagonistas de la trama.

Las formas geométricas simples, círculos y un cuadrado, terminan por convertirse en personajes **entrañables**. Gracias a estas ilustraciones abstractas, el autor consigue explicar un problema social complejo y acercarlo a los niños. El uso de un lenguaje simbólico y de un diseño conceptual facilita que la historia resulte válida en prácticamente cualquier contexto cultural.

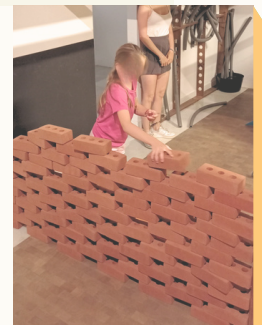
A partir de este cuento haremos una **actividad** partiendo de una forma cuadrada. Imaginaremos que ese cuadrado puede convertirse en cualquier cosa. Pensaremos qué queremos que sea y realizaremos un dibujo a partir de ahí.





Algunas actividades recomendadas para realizar en la sesión posterior a la visita:

- Comentar las impresiones del grupo sobre la visita para sacar conclusiones en conjunto, dar coherencia a la información e integrar los conocimientos.
- Matizar cuestiones puntuales.
- Proporcionar contextos o marcos de referencia en los que adquiera significado lo aprendido.
- Aplicar y utilizar lo aprendido a otras situaciones de aprendizaje.





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

La Asamblea General de la ONU adoptó hoy la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad, que también tiene la intención de fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia.

Los 17 Objetivos de la Agenda se elaboraron en más de dos años de consultas públicas, interacción con la sociedad civil y negociaciones entre los países.

Además de poner fin a la pobreza en el mundo, los ODS incluyen, entre otros puntos, erradicar el hambre y lograr la seguridad alimentaria; garantizar una vida sana y una educación de calidad; lograr la igualdad de género; asegurar el acceso al agua y la energía; promover el crecimiento económico sostenido; adoptar medidas urgentes contra el cambio climático; promover la paz y facilitar el acceso a la justicia.

Más información sobre los ODS en el siguiente enlace:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

A continuación, proponemos una actividad con la que podéis trabajar un ODS en el aula.

CIUDADES SOSTENIBLES

El **objetivo** de esta actividad es trabajar uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. En concreto el número 11: Ciudades y comunidades sostenibles

La actividad consiste en realizar un análisis de los espacios verdes en nuestra ciudad, un objetivo alineado con las Metas de Desarrollo Sostenible (ODS). Comenzaremos explorando el parque más cercano a nuestras viviendas, recopilando los nombres de todos los parques mencionados por los alumnos. ¿Qué características definen a nuestros parques? ¿Presencia de fuentes, césped, árboles, y flores, o predominancia de elementos como hormigón, suelos de goma y tierra? Seleccionaremos el parque más atractivo y discutiremos sus aspectos positivos y negativos, destacando la importancia de mantener estos espacios verdes en nuestras ciudades. No solo aportan oxigenación a nuestro entorno urbano, sino también oportunidades recreativas para la comunidad.

El parque que exhiba más aspectos positivos se convertirá en un referente para los espacios verdes en nuestra ciudad. Este enfoque permitirá que los/as alumnos/as reflexionen sobre la relevancia del urbanismo verde. Como ejercicio práctico, consideraremos el Parque Tico Medina. Después de analizar las ventajas y desventajas de los espacios verdes en las ciudades y en el entorno cercano a los alumnos, visitarán el museo. Posteriormente, podrán evaluar el Parque Tico Medina a la luz de lo aprendido, verificando si cumple con los objetivos de la ODS 11, "Ciudades y comunidades sostenibles".



Secuencia:

1- Exploración de Espacios Verdes

- Se propone a los/as alumnos/as analizar los espacios verdes en su ciudad, centrándose en parques.
- Se les pide recopilar los nombres de los parques mencionados por los/as alumnos/as.

2- Características de los parques

- Se plantea la pregunta sobre las características que definen a los parques, como la presencia de fuentes, césped, árboles, flores, o si predominan elementos como hormigón, suelos de goma y tierra.
- Los maestros/as ayudaran a los/as alumnos/as a diferenciar las partes del parque, materiales, objetos, etc.

3- Selección del parque atractivo

- Seleccionarán el parque que consideren más atractivo.
- Se propone una discusión sobre los aspectos positivos y negativos del parque elegido.

4- Importancia de los espacios verdes

- Se destaca la importancia de mantener estos espacios verdes en las ciudades.
- Se menciona que no solo proporcionan oxigenación al entorno urbano, sino también oportunidades recreativas para la comunidad.

5- Referente para espacios verdes

- El parque con más aspectos positivos se convierte en un referente para los espacios verdes en la ciudad.
- Este enfoque busca que los alumnos reflexionen sobre la relevancia del urbanismo verde.

6- Ejercicio práctico con el parque Tico Medina

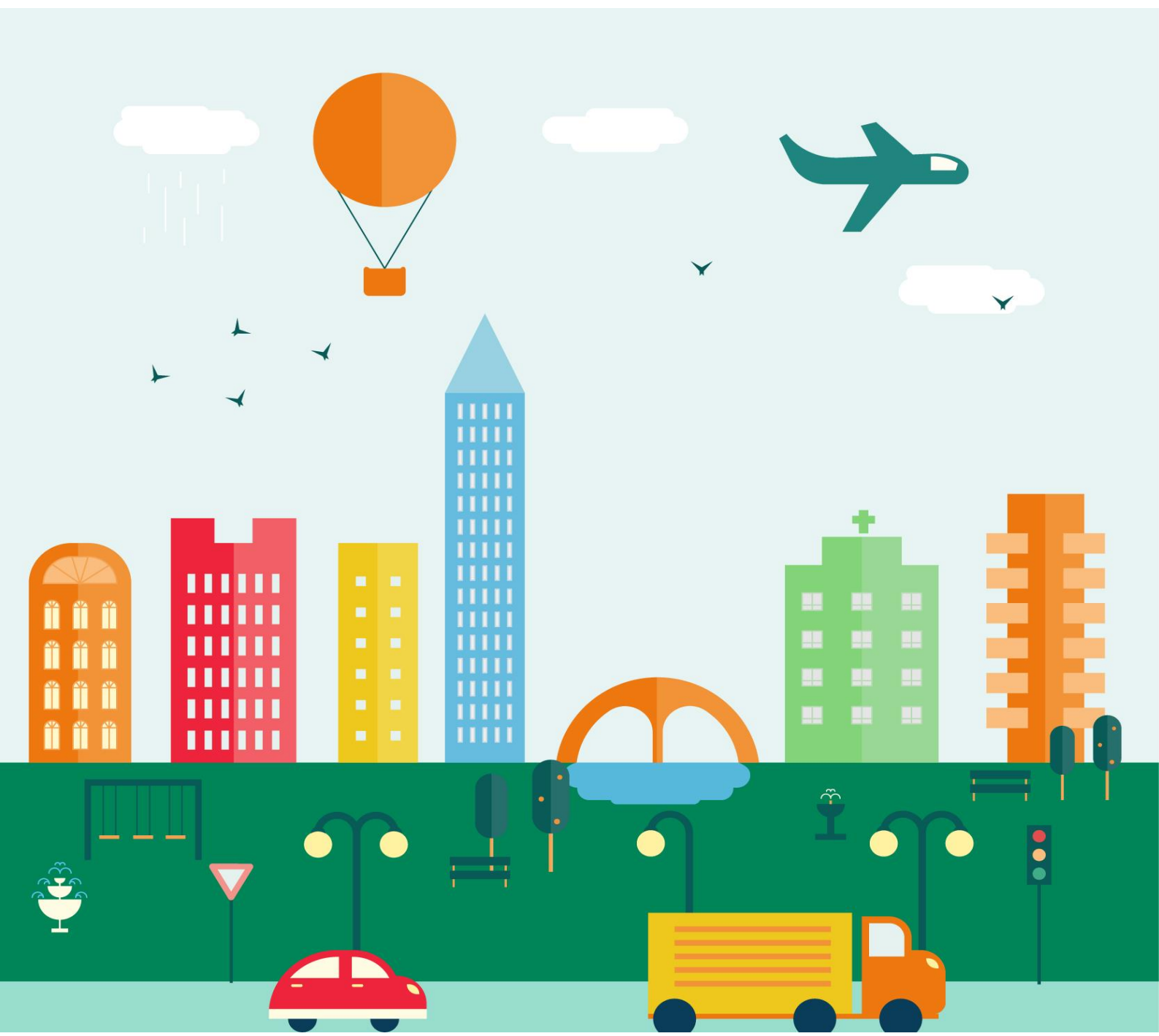
- Se propone analizar el Parque Tico Medina como ejercicio práctico.
- Después de explorar las ventajas y desventajas de los espacios verdes, se planea visitar un museo.

7- Evaluación del Parque Tico Medina

- Posteriormente, los alumnos evaluarán el Parque Tico Medina a la luz de lo aprendido.
- Verificarán si cumple con los objetivos del ODS 11, "Ciudades y comunidades sostenibles".

Conclusiones esperadas:

Esperamos que, a través de este ejercicio, comprendan la importancia de los espacios verdes en las ciudades y cómo contribuyen a la sostenibilidad urbana. La elección de un parque como referente busca fomentar la reflexión sobre prácticas de urbanismo verde y su impacto en la calidad de vida de la comunidad.





III. DOCUMENTACIÓN

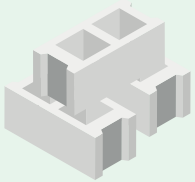
I. MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN.

Estos son algunos de los materiales que los constructores usan para crear edificios. Cada material tiene su propio trabajo especial en la construcción. Al combinarlos de la manera correcta, se pueden hacer edificios geniales.



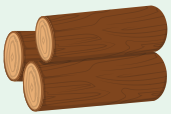
- **Ladrillos:**

Los ladrillos son como bloques de construcción, ¡pero más fuertes! Se usan para hacer las paredes de los edificios. Son como los ladrillos que usas para construir castillos de juguete, pero más grandes y pesados.



- **Hormigón:**

El concreto es como una mezcla que se endurece y se vuelve fuerte. Se usa para hacer las bases y los pisos de los edificios.



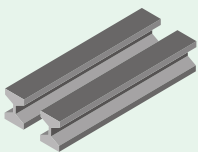
- **Madera:**

La madera es un material natural que se utiliza para hacer techos, ventanas, puertas y algunas partes de las paredes.



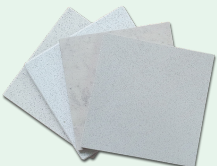
- **Vidrio:**

El vidrio es lo que usamos para hacer las ventanas. Permite que la luz entre en el edificio y nos permite ver afuera.



- **Acero:**

El acero es un material fuerte y duro que se usa en las estructuras de los edificios, como las vigas y columnas. Ayuda a mantener el edificio en pie.



- **Azulejos:**

Los azulejos son como piezas de rompecabezas que se usan para cubrir los suelos y las paredes de los baños y cocinas. Pueden ser de muchos colores y patrones, ¡haciendo que los lugares se vean bonitos!



- **Pintura:**

La pintura es como los colores que usas para dibujar. Se usa para pintar las paredes y darle color a los edificios.



2. COMO SE CONSTRUYE UN EDIFICIO

• Paso 1: Planificación y diseño.

Antes de construir, alguien tiene que pensar en cómo será el edificio. Imagina que estás diseñando una casa en un dibujo. Los arquitectos hacen planes y dibujos de cómo será el edificio y deciden para qué se usará, como vivir, estudiar o trabajar. También obtienen permisos del gobiernos para construir.

• Paso 2: Cimientos

Los cimientos son las bases de una casa. Primero, como cuando construyes un castillo de arena, excavan un agujero en el suelo, como un foso. Luego, vierten una especie de concreto (una mezcla fuerte de arena y agua) en ese agujero.

• Paso 3: Estructura

Ahora, construyen la estructura principal que sostiene el edificio. Usan grandes vigas, pilares y columnas para formar las paredes y pisos. Sobre los cimientos se colocan los pilares en vertical, sobre los que descansan las vigas en horizontal. Es como armar un enorme rompecabezas.

• Paso 4: Techos y Paredes

Luego, ponen los techos y las paredes para proteger el edificio del viento y la lluvia. Usan materiales como ladrillos, hormigón y tejas.

• Paso 5: Instalaciones

Ahora es el momento de poner las cosas que hacen que el edificio funcione. Instalan cables eléctricos para la luz, tuberías para el agua y calentadores para mantenerlo cálido en invierno. También agregan ventanas y puertas para que podamos ventilar, entrar y salir.

• Paso 6: Acabados

Después, hacen que el edificio se vea bonito. Pintan las paredes de colores, ponen suelos bonitos y añaden azulejos en los baños.

• Paso 7: Inspección y Aprobación

Antes de usar el edificio, los inspectores revisan todo para asegurarse de que sea seguro. Si todo está bien, el edificio recibe un "sí" para ser usado.

• Paso 8: Entrega del Edificio

Finalmente, cuando todo está listo y seguro, entregan el edificio a las personas que lo usarán. Puede ser una casa nueva para una familia, una escuela para estudiantes, una oficina para trabajar o un museo.





3. EVOLUCIÓN PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

El proceso de construcción ha experimentado cambios significativos a lo largo de la historia, desde la prehistoria hasta la época contemporánea.

- **Prehistoria:**

- Materiales: En la prehistoria, las estructuras se construían principalmente con materiales naturales como piedra, madera y barro.
- Técnicas: Los primeros constructores utilizaban técnicas de apilamiento simple, como la construcción de refugios de ramas y pieles de animales o cuevas naturales.

- **Roma :**

- Materiales: Los romanos introdujeron el uso del hormigón, que permitió construir edificios más grandes y duraderos. También usaron ladrillos y mármol.
- Técnicas: Se desarrollaron técnicas de construcción más avanzadas, como el arco y la cúpula. Los acueductos y los anfiteatros son ejemplos destacados de la arquitectura romana.

- **Edad Media:**

- Materiales: Se continuaron usando piedra y madera, pero con un enfoque en la fortificación de castillos y fortalezas.
- Técnicas: La arquitectura introdujo arcos apuntados y contrafuertes, lo que permitió edificios más altos y delgados.

- **Época Moderna:**

- Materiales: La invención de la imprenta facilitó la distribución de planos y diseños. Se comenzaron a utilizar materiales como el ladrillo cocido, el hierro forjado y el vidrio.
- Técnicas: La revolución industrial trajo consigo la producción en masa de materiales de construcción y maquinaria. Se desarrollaron métodos de construcción más rápidos y eficientes.

- **Época Contemporánea:**

- Materiales: El acero y el hormigón se convirtieron en materiales clave para rascacielos y estructuras de gran altura. También se comenzaron a usar materiales más sostenibles, como el vidrio recubierto y la madera laminada.
- Técnicas: La construcción se volvió altamente tecnológica, con el uso de grúas, maquinaria pesada y sistemas de gestión de proyectos. La arquitectura contemporánea es muy diversa y utiliza métodos avanzados de diseño asistido por computadora.

En resumen, a lo largo de la historia, el proceso de construcción ha evolucionado en función de los avances en materiales, tecnología y diseño. Desde las estructuras rudimentarias de la prehistoria hasta los rascacielos modernos y las construcciones sostenibles contemporáneas, la arquitectura y la construcción han experimentado una transformación significativa. Cada período ha dejado su huella en la forma en que construimos edificios y ha influido en la apariencia y la funcionalidad de nuestras estructuras.



IV. OTROS RECURSOS

MATERIALES Y RECURSOS AUDIOVISUALES

- ¿Qué es la arquitectura para niños y niñas y qué aporta a la infancia?

<https://stepienybarno.es/blog/2019/02/13/que-es-la-arquitectura-para-ninos-y-ninas-y-que-aporta-a-la-infancia/>

- Quiero ser arquitecto: https://www.campobaeza.com/wp-content/uploads/2013/08/201302_ACB_Quiero-ser-arquitecto-02_texto-completo.pdf
- Proyecto arquitectónico del Museo <https://www.campobaeza.com/es/andalucias-museum-memory/> y de la antigua sede de CajaGranada <https://www.campobaeza.com/es/caja-granada/>
- Recursos educativos del área de conocimiento del medio:
https://www.educanave.com/infantil/alumnos_archivos/aprenderconocimientodelmedio.htm

RECURSOS EDUCATIVOS SOBRE ARQUITECTURA

- Tarjetas sobre el trabajo de la construcción:
<https://drive.google.com/file/d/1rqgwwHMUcErdeBq-BbM0dhBXIsK13aOp/view>
- ¿Cómo construir un mini mundo sobre la construcción?:
<https://www.creciendoconmontessori.com/2022/06/mini-mundos-sensoriales-con-playmobil-la-construccion-imprimible-gratis.html>
- ¿Cómo construir un mini mundo sobre la construcción?:
<https://www.creciendoconmontessori.com/2022/06/mini-mundos-sensoriales-con-playmobil-la-construccion-imprimible-gratis.html>
- Imprimible de formas geométricas en 3D de Mumuchu:
https://www.mumuchu.com/media/ebooks/mumuchu_imprimible_geometria_plastilina.pdf
- Casas del mundo:
<https://www.slideshare.net/Mafeli/casas-del-mundo-presentation>
- Video animado del cuento **Esto no es una caja**:
<https://www.youtube.com/watch?v=QD3xa8YuHbE>



LIBROS TEMÁTICOS Y ÁLBUMES ILUSTRADOS

- RUIILLIER, Jérôme. *Por cuatro esquinitas de nada*. Editorial Juventud.
- PORTIS, Antoinette. *Esto no es una caja*. Editorial Kalandraka.
- ELLIS, Carson. *Mil hogares*. Editorial Alfaguara.
- EREM, Thibaud. *Dibújame Una Casa. Ideas De Arquitectura Para Crear Y Colorear*. Editorial Coco Books.

BIBLIOGRAFÍA SOBRE LA UNIDAD DIDÁCTICA

- BARDÍ Y MILÁ, Berta y ALTARRIBA, Eduard. *Descubre la Arquitectura*. Editorial Juventud, S.A.
- VV.AA. *Maravillas de la arquitectura*. Editorial DK.
- RASMUSSEN, Steen Eiler. *La experiencia de la arquitectura: 5* (Estudios Universitarios de Arquitectura (EUA). Editorial Reverte.
- CUENCA, J. M. *Historia general de Andalucía*. Editorial Almuzara.

BIBLIOGRAFÍA SOBRE EL MUSEO

- CALVO POYATO, J. *Catálogo Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía*. Primera edición. Granada: CajaGranada Fundación.
- *Guía del museo*. Primera edición. CajaGranada Fundación.