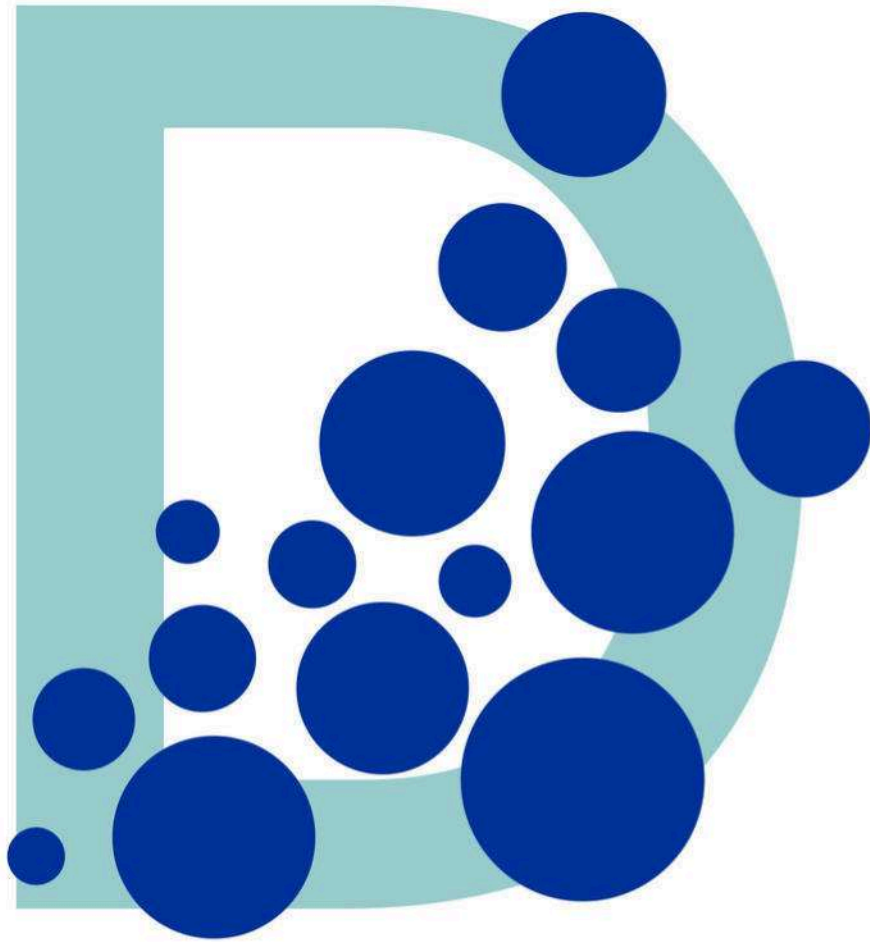


Red de Centros de Interpretación Rural_Dipalme



D Material **Didáctico**

Educación Primaria



CRÉDITOS

COORDINACIÓN: Oficina contra la despoblación_Rural Dipalme.
Virginia López Rodríguez.

AUTORES: Natures S. Coop. And.
Jorge Ridao Bouloumié.
Encarna Águila Sánchez.
José Manuel Bernabé González.
Isidoro Pérez Santotoribio.

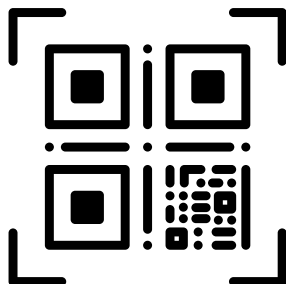
REVISORES: Oficina contra la despoblación_Rural Dipalme.
Virginia López Rodríguez.
Araceli Inés García Fernández.
Carmen Pura Fenoy Calvache.
Virginia Palmira García Campoy.

FOTOGRAFÍAS: Natures S. Coop. And.
Jorge Ridao Bouloumié.
José Manuel Bernabé González.
Bancos de imágenes de Canva PRO y Pixabay.

MAQUETACIÓN: Natures S. Coop. And.
José Manuel Bernabé González.
Canva PRO

ILUSTRACIONES: Natures S. Coop. And.
José Manuel Bernabé González.
Isidoro Pérez Santotoribio
Canva PRO y Pixabay

Descarga:





PRÓLOGO

Es un honor presentar este material didáctico sobre un tema que no solo toca de cerca el presente de nuestros municipios, sino que también desafía nuestro futuro: la despoblación.

La provincia de Almería, llena de historia, cultura y riqueza natural, enfrenta desde hace décadas el fenómeno de la despoblación en varias de sus zonas rurales. Esta realidad tiene raíces profundas en la historia económica, social y ambiental de nuestra tierra, y comprenderlas es clave para encontrar soluciones y crear nuevas oportunidades.

Con este material, queremos acercar a las y los jóvenes de Almería al conocimiento de su entorno más cercano, utilizando la Red de Centros de Interpretación_Rural Dipalme de la Diputación de Almería como recurso educativo.

A través de este recorrido, invitamos a que exploren y conozcan no solo las maravillas de nuestra provincia, sino también los desafíos que enfrenta. Comprender los motivos de la despoblación es un primer paso para despertar en las nuevas generaciones el compromiso y la creatividad necesarios para cambiar esta realidad.

Desde la Diputación de Almería, creemos firmemente en la importancia de educar para construir, en inspirar a nuestros jóvenes a imaginar y crear el futuro que desean para sus pueblos.

Este trabajo, no solo es una invitación a aprender, sino a participar activamente en la creación de una Almería más resiliente y llena de oportunidades para todos y todas.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. ACTIVIDADES	18
3. RÚBRICAS	699
4. GLOSARIO	706
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	712



RED DE CENTROS DE INTERPRETACIÓN DE LA OFICINA RURAL DIPALME

La **Red de Centros de Interpretación de la Oficina Rural Dipalme** es una iniciativa de la Diputación Provincial de Almería y financiado por el Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. Esta red tiene como objetivo principal combatir la despoblación rural y promover la identidad del territorio.

Los centros de interpretación están distribuidos por toda la provincia de Almería, ofreciendo diversas visitas de carácter educativo y formativo, de manera que acercan el patrimonio natural y cultural local.



LOCALIZACION
GOOGLE MAPS





Almería contada por sus pueblos, desde el paso del tiempo.

Hace unos cuantos millones de años, cuando el ser humano aun no caminaba por Almería, se empezó a forjar la historia, en principio natural, de lo que sería un territorio singular que, con el paso de los años, se convirtió en el lugar donde aparecieron las primeras civilizaciones humanas de Europa, creadoras del extenso legado cultural actual.

Esa tierra, hoy es conocida como Almería. Acompáñenos a realizar un gran viaje en el tiempo, donde conocer y entender el porqué de la Almería actual.

En aquellos tiempos no había humanos, pero ya existía el concepto de movimiento. Tal es así, que lo que hoy es Almería surge del choque de 2 continentes, concretamente de dos placas geológicas, la africana y la euroasiática. Este encuentro empezó hace millones de años, cuando estando separadas por un mar, se fueron acercando poco a poco, generando grandes montañas y sierras en ambas orillas.

Pasados muchos años, estas montañas se desgastaron por la lluvia, la nieve y el viento, llevando los materiales que estaban en sus cumbres más altas hasta las costas.

El primer paso lo dio la naturaleza, generando un continuo paisaje cambiante.

Y los siguientes los realizaron nuestros antepasados, concretamente, los primeros seres humanos. Desde aquellos que pintaban en las paredes de las cuevas, pasando por las grandes civilizaciones de Los Millares o del Argar, a las culturas venidas del otro lado del Mediterráneo; todas han supuesto un avance en el camino a recorrer hasta ahora.

Lo cierto es que el ser humano ha sido un elemento diferenciador respecto a las otras especies del reino animal dentro del planeta. Su capacidad transformadora es tan potente que ha sabido convertir el fuego en luz, para iluminar las cuevas; los minerales en metales, para hacer herramientas; la arcilla en barro, para hacer cerámica; las rocas en piedras, para hacer balates; árboles en madera, para hacer toneles e hilos de oruga en seda, para hacer telas.

Nuestro viaje continúa por un paisaje diverso de sierras arboladas, desiertos habitados, campos cultivados y montañas con increíbles tesoros en su interior. Todos ellos ubicados en tiempos distintos, todos ellos recorridos de maneras diferentes según sus épocas vividas.

A veces a pie, a veces a caballo, otras en carro y vagoneta o finalmente en coches, pero todos los movimientos realizados fueron y serán pequeños pasos para completar la historia de los pueblos de Almería.



Almería contada por sus pueblos, desde el paso del tiempo.

Quién sabe si en el futuro podremos recorrer con una nave espacial todo el universo. Hasta que eso ocurra, nos conformaremos con observar las estrellas en los maravillosos cielos nocturnos de Almería.

El último paso de este viaje lo están dando los actuales habitantes de los pueblos de Almería. Su esfuerzo por no olvidar el camino realizado, su afán por unir naturaleza y cultura, hace que sea necesaria una salvaguarda de este legado mediante la custodia de esta memoria ancestral.

Para ello, aparece una red de centros de interpretación que nos cuenta la verdadera historia almeriense, que lo único que pretende es que tú seas parte del camino.



1.- INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN



1.- INTRODUCCIÓN

La despoblación en los pueblos rurales y pequeños de Almería es un fenómeno que ha cobrado relevancia en las últimas décadas, impactando tanto la vida cotidiana de sus habitantes como el desarrollo sostenible del territorio.

Esta guía de material didáctico está diseñada para facilitar la comprensión de este fenómeno en el contexto de la educación primaria, fomentando el interés del alumnado por el patrimonio cultural y natural de sus comunidades más cercanas y su entorno local. A través del estudio de contenidos y temáticas del pasado, el alumnado podrá disponer de herramientas para entender mejor los motivos y conceptos actuales relacionados con la despoblación y las futuras implicaciones que conlleva.

La guía se apoya en una red de centros de interpretación dedicados a explicar la historia natural y cultural de la provincia, ofreciendo un valioso recurso para que descubran la diversidad de la flora, fauna y geología local, así como, las tradiciones y costumbres que han moldeado la identidad almeriense.



¿POR QUÉ ES NECESARIA ESTA GUÍA?

Mediante diversas actividades didácticas y recursos variados, el alumnado explorará las causas y consecuencias de la despoblación, así como las iniciativas locales para revitalizar estos entornos. Al conectar el pasado con el presente, se busca sensibilizar a las nuevas generaciones sobre la importancia de preservar y valorar la vida en el ámbito rural, empoderándolas para construir un futuro más esperanzador y sostenible para nuestros pueblos.

Consideramos que esta guía didáctica para educación primaria es necesaria por varias razones:

- **Concienciación temprana:** Educar desde la infancia sobre la despoblación, ayuda a comprender un fenómeno que afecta a sus comunidades y regiones más cercanas, fomentando un sentido de identidad, pertenencia y responsabilidad.
- **Conexión con el pasado:** Al explorar la historia de sus pueblos y entender cómo han cambiado con el tiempo, podrá apreciar mejor su cultura y tradiciones, estableciendo un vínculo entre el pasado y el presente.
- **Fomento y propuesta de soluciones:** La guía puede estimular el pensamiento crítico al invitar a reflexionar sobre las causas y consecuencias de la despoblación, así como a proponer soluciones creativas para revitalizar sus comunidades.
- **Desarrollo de habilidades:** las actividades propuestas desarrollan habilidades de investigación, trabajo en equipo y comunicación, preparando a los futuros ciudadanos para participar activamente en la sociedad.
- **Valoración del entorno:** Al aprender y conocer sobre el patrimonio natural y cultural de su territorio, el alumnado pueden desarrollar un mayor aprecio por su entorno, promoviendo actitudes de conservación, protección y custodia.
- **Adaptación a los cambios:** En un mundo en constante transformación, comprender la despoblación permite a los jóvenes anticipar y adaptarse a los desafíos que pueden enfrentar en el futuro, tanto a nivel local como global.

En resumen, esta guía didáctica sobre despoblación no solo enriquece el conocimiento del alumnado, sino que también contribuye a la formación de una conciencia crítica y comprometida con el futuro de sus propias comunidades. Es una inversión en educación que permite entender mejor nuestro entorno y convertir a cada ser en agentes de cambio y custodia en sus comunidades locales.



¿PARA QUÉ ES NECESARIA ESTA GUÍA?

Esta guía con un material didáctico sobre despoblación es esencial por varias razones clave:

- **Educa sobre un tema relevante:** La despoblación es un problema actual que afecta a muchas regiones de España, especialmente en áreas rurales. La guía proporciona un marco educativo para que el alumnado comprenda su impacto y sus causas.
- **Promueve la investigación y el aprendizaje activo:** La guía incluye actividades y situaciones de aprendizaje que fomentan la investigación y la experimentación analítica, permitiendo explorar la realidad que rodea al alumnado y desarrollar habilidades para el pensamiento crítico y constructivo.
- **Fomenta el compromiso ciudadano:** Al aprender sobre la despoblación y sus implicaciones, el alumnado puede sentirse más motivados a involucrarse en sus comunidades y proponer iniciativas que contribuyan a su revitalización.
- **Conecta y empatiza con otras generaciones:** La guía permite transmitir conocimientos y experiencias de generaciones anteriores, ayudando a los jóvenes a apreciar su historia y a valorar la cultura local.
- **Incorpora el enfoque multidisciplinar:** La despoblación abarca diferentes temáticas como geografía, historia, economía, geología, biología y medio ambiente, enriqueciendo el aprendizaje general.
- **Crea conciencia sobre la sostenibilidad:** La guía ayuda a entender la relación entre los conceptos de despoblación y de sostenibilidad, fomentando actitudes responsables hacia el uso de recursos y la conservación del territorio.
- **Ofrece recursos y herramientas al profesorado:** Proporciona a la docencia unos recursos prácticos y metodologías que pueden utilizar, facilitando la enseñanza de temas complejos.



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

La presente guía utiliza la Red de Centros de Interpretación_Rural Dipalme, de la Oficina contra la Despoblación de la Diputación de Almería, como recurso fundamental para la dinamización de los pueblos.

Dichos equipamientos poseen unas características, temáticas y recursos que generan una amplia visión sobre la historia natural y cultural de la provincia de Almería. Todos los centros poseen una línea argumentativa general, complementada con espacios y contenidos específicos que relatan el legado de cada pueblo.

La guía se estructura en 13 partes, unidas por un relato introductorio que cuenta, desde el tiempo geológico, cómo se formó la actual geografía de Almería hasta cómo se generó el rico arte pictórico o musical de nuestros tiempos.

A partir de este relato, se generan 13 situaciones de aprendizaje básicas, con un relato introductorio y una serie de actividades cada una, enfocadas a:

- Antes de la visita, como propuesta de conocimientos previos.
- Durante la visita, para la exploración e investigación.
- Después de la visita, para la fijación del aprendizaje.

Las 13 situaciones de aprendizaje, se han adaptado y diseñado para los diferentes ciclos de la educación primaria, utilizando como herramientas fundamentales la gamificación y el aprendizaje individual y colectivo para lograr los objetivos propuestos.



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

Al mismo tiempo, se han propuesto temáticas ligadas a cada espacio que puedan ser aplicables a temáticas utilizables para las generaciones actuales con conceptos que, si no forman parte ya de su contexto habitual, lo formarán en próximas épocas.

En la siguiente tabla se pueden observar las diferentes temáticas propuestas:

CENTRO DE INTERPRETACIÓN O CENTRO CULTURAL	LOCALIDAD	TEMÁTICA PRINCIPAL DEL CENTRO	TEMÁTICA DEL MATERIAL DIDÁCTICO	TEMÁTICA APLICABLE AL SIGLO XXI	TÍTULO DEL STORYTELLING	PERSONAJE PROTAGONISTA DEL STORYTELLING
MEDIO NATURAL DE FIÑANA	FIÑANA	NATURALEZA	LA TRANSFORMACIÓN DEL PAISAJE	EL PAISAJE	Agua va	Una gota de agua
TERRERA VENTURA Y DESIERTO DE TABERNAS	TABERNAS	ARQUEOLOGÍA Y NATURALEZA	LOS HABITANTES DEL DESIERTO	LOS ECOSISTEMAS DESÉRTICOS	Un desierto muy habitado	Terra
BAJO ANDARAX	SANTA FE DE MONDÚJAR	ARQUEOLOGÍA E HISTORIA	EL RELOJ DEL PUEBLO	EL TIEMPO	El reloj que marcaba todos los tiempos	Francisco y Lucía
MOROS Y CRISTIANOS	SENÉS	HISTORIA	ESPÍAS Y CUARTETAS, COTILLEOS DE OTRA ÉPOCA	LAS REDES SOCIALES	Espía como puedas, un pueblo en "cuartetos"	Espía moro
TORRE DE TAHAL	TAHAL	HISTORIA	EL JORAIQUE	EL TERRITORIO	La visión de un desterrado	Mahomad "El Joraique" y Moraima
MINERÍA DE BEIRES	BEIRES	MINERÍA	EL TRABAJO DE LA MINERÍA DE SOL A SOL	LAS RELACIONES LABORALES	Un trabajo de sol a sol	Pedro
CASA DON MARIANO	GÁDOR	MINERÍA	EL AZUFRE DE GÁDOR	LA SALUD HIGIÉNICA Y ALIMENTARIA	La salud, ante todo: el azufre de Gádor	María del Carmen
BÉDAR IN ITINERE	BÉDAR	MINERÍA	MINEROS POR EL MUNDO	LAS MIGRACIONES	Mineros (y familia) por el mundo	Micaela
CASA PALACIO DE LAS GODOYAS	FONDÓN	ETNOGRAFÍA	UNAS EMPRESARIAS EN PALACIO	EL EMPODERAMIENTO DE LA MUJER	Empesarias en palacio	Lola
ALIMENTACIÓN RURAL	LUBRÍN	ETNOGRAFÍA	LA VIDA EN UN CORTIJO ALMERIENSE	LA ECONOMÍA CIRCULAR	La vida en un cortijo almeriense	Isabel y su abuela
GINÉS PARRA	ZURGENA	PINTURA E HISTORIA	LAS HERMANAS SALAS, MAESTRAS DE LA SEDA	IGUALDAD Y GÉNERO	Maestras de la costura, expertas en la seda	María y Encarnita
HABITAT RURAL - MUSEO DEL CAMPO	TABERNO	ETNOGRAFÍA	LAS PARRANDAS DEL TABERNO	LA MÚSICA	Música para no olvidar	Juan y Felipe
JULIO ALFREDO EGEA	CHIRIVEL	LITERATURA	LOS POEMAS DE CHIRIVEL	LA LITERATURA	Las plumas que me dieron de comer	Julio y un sastre



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

RED DE CENTROS DE INTERPRETACIÓN_RURAL DIPALME

1. **Centro de Interpretación del Medio Natural de Fiñana (Fiñana)**
2. **Centro de Interpretación de Terrera Ventura y Desierto de Tabernas (Tabernas)**
3. **Centro de Recepción de Visitantes Bajo Andarax (Santa Fe de Mondújar)**
4. **Centro de Interpretación de los Moros y Cristianos (Senés)**
5. **Centro de interpretación Torre de Tahal (Tahal)**
6. **Centro de Interpretación de la Minería (Beires)**
7. **Centro Cultural Casa de Don Mariano (Gádor)**
8. **Centro de Interpretación del Territorio - Bédar in Itinere (Bédar)**
9. **Centro Cultural Casa Palacio de las Godoyas (Fondón)**
10. **Centro de Interpretación de la Alimentación Rural (Lubrín)**
11. **Centro de Interpretación Gines Parra (Zurgena)**
12. **Centro de Interpretación del Hábitat Rural (CENIHA) (Taberno)**
13. **Centro Cultural Julio Alfredo Egea (Chirivel)**



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

La guía también añade una información básica sobre cada centro, una visita tipo o recomendada, así como, unas especificaciones sobre características inclusivas ligadas a las diferentes capacidades de cada persona a la hora de poder realizar la visita.



1. FIÑANA

NOMBRE DEL CENTRO →

Centro de Interpretación del Medio Natural

INFORMACIÓN DE CONTACTO →

Dirección: A-92A, Salida 333 a Fiñana
Ubicación google maps: 37.160623, -2.835633
Teléfono de contacto: +34 621 21 48 05
Accesibilidad:

ACCESIBILIDAD →



RESUMEN →

El **Centro de Interpretación del Medio Natural de Fiñana** es un espacio expositivo diseñado para todos los públicos y actúa como espacio de gestión para la oferta educativa y turística de la zona. Ofrece una variedad de rutas y actividades que permiten a los visitantes descubrir cómo el ser humano ha interactuado con el medio natural a lo largo de la historia, aprovechando recursos como el agua, la piedra o los bosques.

El objetivo principal del centro es fomentar el conocimiento del patrimonio natural, mediante el ecoturismo, proporcionando una comprensión más profunda de la comunidad local y el entorno que la rodea.



← **FOTOGRAFÍAS**



LOCALIZACIÓN





















← **ESQUEMA DE LA VISITA**

ESQUEMA DE LA VISITA
Duración aproximada 4 h



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

Leyenda

	Centro accesible		Información disponible en lenguaje de signos
	Aseos accesibles		Información disponible en Braille
	Aseos		Bucle magnético disponible
	Sendero o itinerario cercano al centro		Aparcamiento de autobuses
	Sendero o itinerario accesible cercano al centro		Distancia al aparcamiento de autobuses
	Audiovisual		Merendero junto al centro
	Audiovisual subtítulo		Distancia al merendero más cercano
	Audiovisual con lenguaje de signos		Audiovisual con lenguaje de signos
	Información disponible en varios idiomas		Banda roja sobre icono indica NO DISPONIBLE

 Esquema de la visita



Si en el "Esquema de la visita" aparece el punto en rojo, significa que posee rampas superiores al 3% o barreras arquitectónicas. **CONSULTAR PREVIO A LA VISITA**



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES

Con la idea de que las temáticas tratadas en cada centro de interpretación se trabajen de manera gradual en el tiempo facilitando el aprendizaje de los contenidos, se proponen tres actividades en tres momentos temporales diferentes: antes, durante y después de la visita.

Las tres propuestas de actividades estarán vinculadas bajo el mismo hilo conductor de manera que la consecución de las mismas aportarán un significado completo.

ANTES DE LA VISITA



Se trata de una actividad a desarrollar en días anteriores a la visita presencial a las instalaciones del centro de interpretación.

Se trata de una actividad introductoria que permitirán al alumnado familiarizarse con el entorno a visitar, su contexto histórico y/o social.

Se llevarán a cabo en el aula del centro educativo por parte del profesorado que asistirá a la posterior visita.

DURANTE LA VISITA



Son actividades que se desarrollarán el mismo día de la visita al centro de interpretación.

Permitirán el conocimiento y desarrollo de la temática propuesta *in situ*.

Se realizarán en las instalaciones del equipamiento visitado por parte del profesorado.

DESPUÉS DE LA VISITA



En días posteriores a la visita presencial al centro de interpretación se llevará cabo la última de las actividades.

El objetivo es poder establecer conclusiones de la visita y fijar aquellos aspectos relevantes dentro de la temática trabajada.

Su desarrollo será en el aula del centro educativo por parte del profesorado.



**NO OLVIDES TRAER LAS FICHAS IMPRESAS
PARA HACER LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO**



¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

SECUENCIACIÓN DE LA PROPUESTA

A C T I V I D A D E S

**1º CICLO
PRIMARIA**

**ANTES DE
LA VISITA**

**DURANTE
LA VISITA**

**DESPUÉS
DE VISITA**

**COMPETENCIAS
CLAVE Y
EVALUACIÓN**

**2º CICLO
PRIMARIA**

**ANTES DE
LA VISITA**

**DURANTE
LA VISITA**

**DESPUÉS
DE VISITA**

**COMPETENCIAS
CLAVE Y
EVALUACIÓN**

**3º CICLO
PRIMARIA**

**ANTES DE
LA VISITA**

**DURANTE
LA VISITA**

**DESPUÉS
DE VISITA**

**COMPETENCIAS
CLAVE Y
EVALUACIÓN**



2.- ACTIVIDADES

ACTIVIDADES



13. CHIRIVEL

Centro Cultural Julio Alfredo Egea

Dirección: Calle Eras, 2. Chirivel (Almería)

Ubicación google maps: 37.59538, -2.26908

Teléfono de contacto: +34 950 413 001 - 662 967 980

Accesibilidad:



El **Centro Cultural Julio Alfredo Egea**, ubicado en Chirivel, está dedicado a preservar y promover el legado del poeta local Julio Alfredo Egea.

El centro alberga una sala dedicada a la vida y obra del poeta, donde se pueden encontrar objetos personales como su escritorio, su primera máquina de escribir, su cámara de fotos y su traje de primera comunión. Además, hay fotografías de gran tamaño que retratan diferentes épocas de su vida.

El objetivo del centro es conservar la memoria del poeta y fomentar el interés por la poesía, la literatura y la cultura entre la comunidad local y en especial entre los jóvenes.



INICIO

RECEPCIÓN PLAZA DEL AYUNTAMIENTO

DESAYUNO EN LA PLAZA

PASEO POR LA ARBOLEDA DE LA RAMBLA CON POESÍA DEL AUTOR

VISITA AL CENTRO CULTURAL

FIN



ESQUEMA DE LA VISITA

Duración aproximada 3 h



Las plumas que me dieron de comer

La referencia a la pluma es clara para quien haya conocido la forma de escribir en el pasado, donde se utilizaba una pluma de ave cuya punta una vez mojada en tinta permitía trazar letras una detrás de otra.

La otra referencia a las plumas que Julio A. Egea hace en su vida, es a las plumas de una granja de pollos que comercializó para su venta.

Lo cierto es que Julio Alfredo Egea, vivió más de su mente y de su vista que de su letra. Supo trasladar desde ambos espacios, el racional y el visual, los lugares y acontecimientos de su Chirivel natal.

<<Mamá, ¿cómo es el mar?>>, preguntó aquel niño. Su madre no contestó.

Yo le pedí que no se moviese o le clavaría una de las agujas que estaba utilizando para medirle el traje de la primera comunión.

<<Mama, ¿cómo es el mar?>>, repitió el pequeño.

Ante la insistencia, empecé a darme cuenta del encargo. Me habían pedido un traje de primera comunión de marinero. No era lo habitual, pero no era la primera vez que lo hacía y, además, era un favor para mi amiga María de Zurgena.

La admiración de aquel pequeño por el mar, también lo trasladó a lo maravillosa que puede ser una sabina milenaria, una arboleda en la rambla de Chirivel o bautizar una escultura romana de gran belleza como “Chiribello”.

Pero lo cierto es que el mar, siempre el mar, fue desde pequeño su fascinación.

Desde mi taller de costura, ya pude ver que él, lo plasmaría todo con pluma sobre el papel.

¿Serías capaz de escribir un poema, un haiku o un pequeño cuento sobre el mar?



TEMÁTICA A TRABAJAR: LA LITERATURA

El poeta Julio Alfredo Egea, originario de Chirivel (Almería), es un referente literario cuya obra invita a contemplar la naturaleza y los paisajes y rincones de su pueblo, desde una perspectiva llena de sensibilidad y profundidad. A través de este conjunto de actividades, se busca acercar su poesía a los jóvenes y fomentar en ellos la pasión y disfrute por la lectura, sembrando una semilla que invite a crear sus propias obras literarias. La literatura, en especial la poesía, se convierte en una herramienta poderosa para desarrollar la imaginación y la capacidad de expresión.

Las actividades estarán diseñadas para que el alumnado descubra la obra de Julio A. Egea y conecte con su manera de observar y retratar el entorno. Explorarán los elementos que inspiran sus poemas: los rincones de Chirivel, la serenidad de la naturaleza y la atracción que tuvo por el mar. A través de lecturas seleccionadas, podrán sumergirse en su universo poético y experimentar cómo las palabras pueden evocar imágenes, emociones y recuerdos. Este acercamiento a su obra servirá como puerta de entrada para que comprendan el valor de observar el mundo que les rodea.

Además de la lectura, se potenciará la creatividad literaria a través de actividades que les inviten a escribir sus propios versos, inspirados en la naturaleza, su pueblo o sus propios rincones especiales. Esta conexión entre lectura y escritura no solo ayuda a desarrollar habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la expresión personal y el disfrute del proceso creativo. El legado de Julio Alfredo Egea, con su capacidad de capturar la belleza en lo cotidiano, servirá como inspiración para que el alumnado cree y disfrute de su propia obra literaria.



PRIMER CICLO DE PRIMARIA



1º CICLO PRIMARIA

ANTES DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Rimas juguetonas

OBJETIVOS: Buscar palabras que rimen y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DURANTE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Rimas sonoras

OBJETIVOS: Buscar palabras que rimen y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual.

DURACIÓN: 30 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DESPUÉS DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Rimas de colores

OBJETIVOS: Buscar palabras que rimen y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

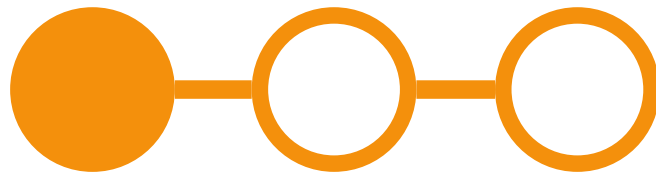
RECURSOS NECESARIOS: Cuaderno, ficha, lápices de colores y lápiz.



**NO OLVIDES TRAER LAS FICHAS IMPRESAS
PARA HACER LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO**



ANTES DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

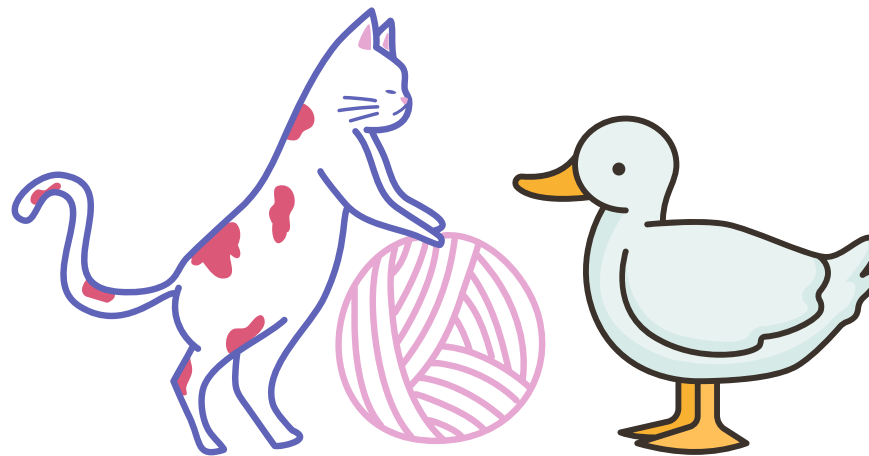
RIMAS JUGUETONAS

Hoy te toca jugar al “Bingo de las Rimas”, para ello tienes una cartulina de juego en la ficha. En ella verás una figura y la palabra que la define. Ahora presta atención a las palabras que van a sonar, después busca las palabras de la ficha que en su parte final suenen igual y anótala al lado.

A este tipo de palabras, que tienen un sonido parecido en su final, y cuando van en una oración o frase, se dice que “hacen una rima”.

Por ejemplo, las palabras gato y pato, tienen su parte final compuesta por las mismas letras y en el mismo orden. Cuando las leemos suenan igual. Si las ponemos en una misma frase harán una rima:

“Hay que ver el **gato** como juega con el **pato**”


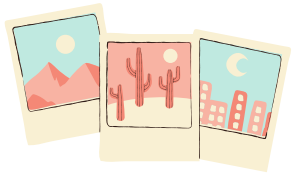





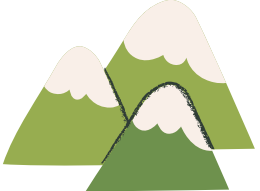
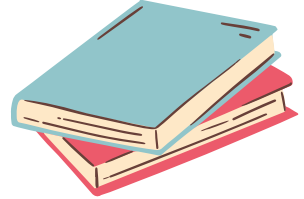




FICHA:

RIMAS JUGUETONAS

Escribe debajo la palabra que suena igual:

 TRAJE - <input type="text"/>	 FOTO - <input type="text"/>	 PLUMA - <input type="text"/>
 MESA - <input type="text"/>	 MARINERO - <input type="text"/>	 MAR - <input type="text"/>
 ZORRO - <input type="text"/>	 MONTAÑA - <input type="text"/>	 LIBRO - <input type="text"/>



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: RIMAS JUGUETONAS

Mediante la actividad planteada se pretende trabajar El "Bingo de las rimas" que está diseñada para fomentar la conciencia fonológica en el alumnado, un componente fundamental en el desarrollo de la lectoescritura.

La rima es una herramienta lingüística que permite familiarizarse con los sonidos del lenguaje, lo cual es crucial para el reconocimiento de patrones fonéticos. A través del juego, no solo ampliarán su vocabulario, sino que también desarrollan habilidades auditivas al identificar palabras que suenan igual en su parte final.

En esta actividad, el docente dirá una palabra en voz alta y los estudiantes deberán buscar en sus cartulinas de bingo la palabra que rima con la mencionada. Este proceso, que implica la asociación auditiva y visual, refuerza el aprendizaje activo y participativo, haciendo que el ejercicio sea más dinámico y motivador. La estructura de juego facilita la atención y concentración del alumnado, mientras les permite interactuar de manera entretenida con el lenguaje.

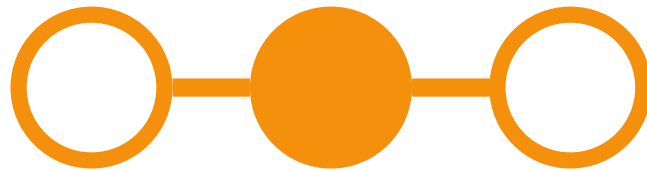
El "Bingo de las rimas" también contribuye al desarrollo de habilidades sociales, ya que comparten un entorno de juego colectivo, donde la escucha activa y el respeto de turnos son esenciales.

Al finalizar, se puede realizar una reflexión grupal para identificar las rimas trabajadas, lo que refuerza la conciencia metalingüística y ayuda a identificar patrones en la formación de palabras, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades de lectura y escritura.

Se proponen palabras como: PAJE, COTO, ESPUMA, PRESA, PANADERO, CALAMAR, VIBRO, ARAÑA, GORRO



DURANTE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

RIMAS SONORAS

Durante la visita has podido oír una serie de palabras nuevas. Para que no se te olviden deberás unir las con otras cuya parte final se escriba y suene igual. Recuerda que a ese tipo de relaciones de palabras les decíamos que “hacían una rima”.

Une con flechas las diferentes palabras de la ficha.



FICHA:
RIMAS SONORAS

Une con flechas:





FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: RIMAS SONORAS

La actividad se plantea como un recurso didáctico para el desarrollo fonético y semántico, aprovechando la obra del poeta Julio Alfredo Egea, oriundo de Chirivel. El poeta se inspiró en la naturaleza, el entorno rural y las vivencias cotidianas, lo que nos ofrece una excelente oportunidad para vincular el lenguaje con el entorno cercano del alumnado.

Las palabras seleccionadas para esta actividad estarán relacionadas con la visita al pueblo y los temas recurrentes en la poesía de Egea, como el mar, la sabina, el escritorio donde escribía o la escultura romana que bautizó como "Chiribello".

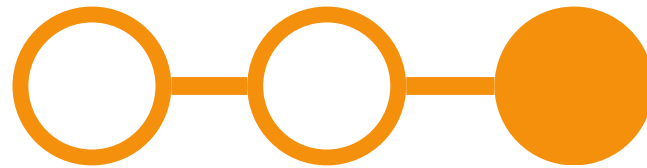
Durante la actividad, el alumnado recibirá una serie de palabras inspiradas en la visita al pueblo y la obra del poeta, impresas en una hoja. Estas palabras tendrán que unirse mediante flechas con otras que rimen. Por ejemplo, "mar" puede conectarse con "calamar" o "sabina" con "golosina", ayudando esta circunstancia a identificar patrones rítmicos y sonoros. Este proceso no solo refuerza la conciencia de las rimas, sino que también permite que relacionen el lenguaje poético con su propio entorno, haciendo que las palabras cobren un significado más profundo.

Además, la actividad fomenta la participación activa al involucrarse en un ejercicio que combina la percepción visual y auditiva, desarrollando al mismo tiempo sus habilidades motoras finas al trazar las conexiones con las flechas.

Tras completar el ejercicio, el docente puede guiar una discusión sobre la importancia de las palabras y sus significados, invitando a reflexionar sobre la poesía y las emociones que evoca, contribuyendo así a su sensibilización literaria y apreciación del patrimonio cultural local.



DESPUÉS DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

RIMAS DE COLORES

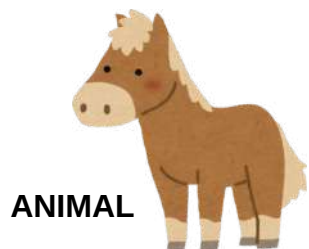


Durante la visita a Chirivel has aprendido nuevas rimas con palabras de mucha importancia para el poeta Julio A. Egea. En esta actividad tienes que buscar las palabras que suenen y se escriban igual en su parte final y colorearlas del mismo color.

Por ejemplo, si encuentras dos palabras que terminen “-ar” como **mar** y **lugar**, píntalas de azul. Si encuentras con otras terminaciones píntalas de otro color.



FICHA:
RIMAS DE COLORES



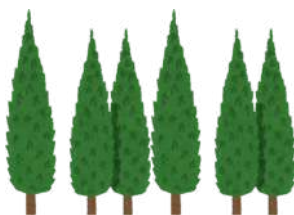
ANIMAL



PLUMA



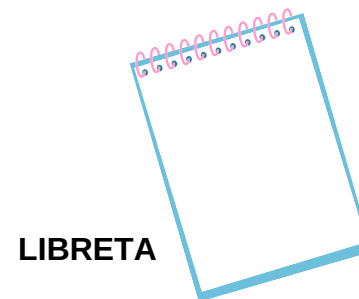
LITERATURA



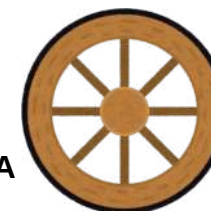
ARBOLEDA



POETA



LIBRETA



RUEDA



NATURAL



ESCRITURA



ESPUMA



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: RIMAS DE COLORES

La actividad está diseñada para desarrollar la conciencia fonológica de manera visual y creativa. En esta actividad, alumnado recibe una ficha con palabras que tienen relación con el pueblo de Chirivel y el poeta Julio Alfredo Egea, quien basó gran parte de su poesía en la contemplación de la naturaleza y los paisajes de su entorno. En ella deberán identificar las palabras que riman entre sí y colorearlas con el mismo color, fomentando así el reconocimiento de patrones sonoros y visuales de forma lúdica.

Esta actividad permite interiorizar las rimas de manera activa y divertida, utilizando una herramienta accesible como es el color. La actividad también refuerza habilidades motoras finas al colorear, promoviendo la concentración y la coordinación mano-ojo. Además, el uso de colores contribuye a que el aprendizaje sea multisensorial, favoreciendo la participación de todos, creando un ambiente de trabajo colaborativo y estimulante en el aula.

Al finalizar la actividad, el docente puede proponer una reflexión grupal sobre las palabras que han coloreado, permitiendo que compartan sus descubrimientos y se familiaricen con el lenguaje poético de Julio A. Egea, al tiempo que refuerzan la importancia de las rimas en la poesía.



COMPETENCIAS CLAVE



COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS EN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

Competencia en comunicación lingüística	✓	Competencia digital		Competencia emprendedora	
Competencia plurilingüe		Competencia personal, social y de aprender a aprender	✓	Competencia en conciencia y expresiones culturales	✓
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería	✓	Competencia ciudadana	✓		



SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA



2º CICLO PRIMARIA

ANTES DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Versos visuales

OBJETIVOS: Conocer las rimas y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DURANTE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Versos escondidos

OBJETIVOS: Descubrir el concepto de rima aplicado a la poesía y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad grupal.

DURACIÓN: 30 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DESPUÉS DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Mi primer verso

OBJETIVOS: Generar un poema y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

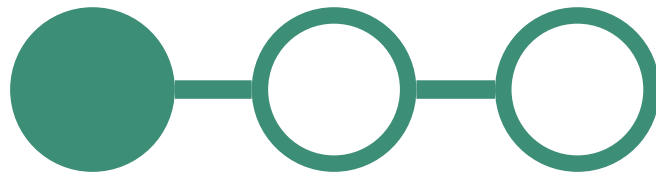
RECURSOS NECESARIOS: Cuaderno, ficha y lápiz.



**NO OLVIDES TRAER LAS FICHAS IMPRESAS
PARA HACER LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO**



ANTES DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: VERSOS VISUALES

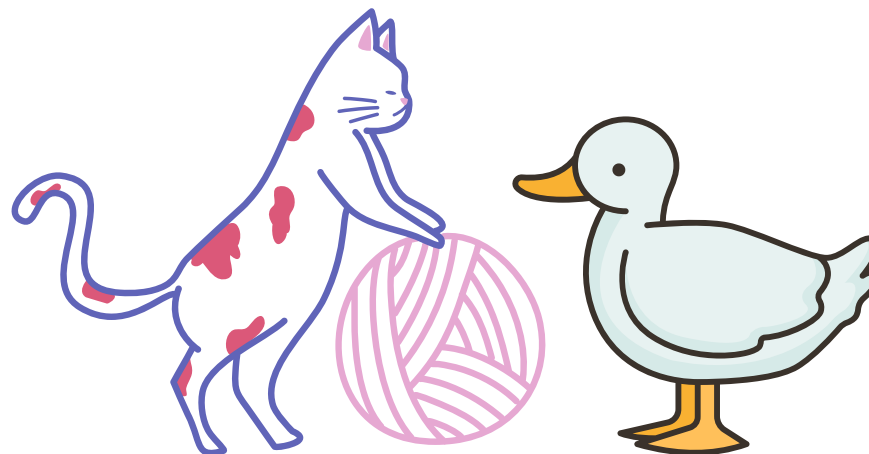
Hoy te toca jugar al “Bingo de las Rimas”, para ello tienes una cartulina de juego en la ficha. En ella verás una figura y la palabra que la define. Ahora presta atención a las palabras que van a sonar, después busca las palabras de la ficha que en su parte final suenen igual y anótala al lado.

A este tipo de palabras, que tienen un sonido parecido en su final, y cuando van en una oración o frase, se dice que “hacen una rima”.

Por ejemplo, las palabras gato y pato, tienen su parte final compuesta por las mismas letras y en el mismo orden. Cuando las leemos suenan igual. Si las ponemos en una misma frase harán una rima:

“Hay que ver el **gato** como juega con el **pato**”


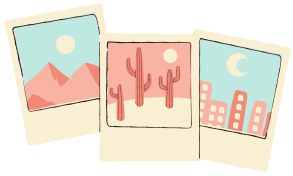



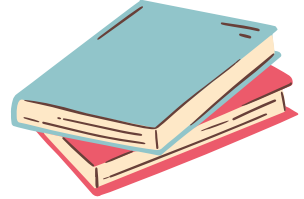
Por último, busca dónde encaja la palabra que has buscado dentro de una frase que tiene una rima. Esta frase podría considerarse un verso.





FICHA:
VERSOS VISUALES

Escribe debajo la palabra que suena igual:

 TRAJE - <input type="text"/>	 FOTO - <input type="text"/>	 PLUMA - <input type="text"/>
 MESA - <input type="text"/>	 MARINERO - <input type="text"/>	 MAR - <input type="text"/>
 ZORRO - <input type="text"/>	 MONTAÑA - <input type="text"/>	 LIBRO - <input type="text"/>



FICHA:

VERSOS VISUALES

Completa el verso con la palabra que hace rimar:

Por ejemplo, "Para poder tener la LITERATURA, primero apareció la escritura".

1. "Para poder comprar ese ____ he tenido que pagar un gran **peaje**".
2. "Qué rápido iba esa **moto**, que no he podido hacerle una ____".
3. "Escribo en el viento con fina ____, mientras el sol se oculta tras la **bruma**".
4. "En la vieja casa sobre a la ____, espera una gran **sorpesa**".
5. "Él siempre quiso ser ____, pero terminó trabajando en un **gallinero**".
6. "Desde Chirivel no se veía el ____, por eso siempre me lo tenía que **imaginar**".
7. "Hay que ver ese ____ como tiene de bonito el **morro**".
8. "Hasta el plato de migas **rebaña**, del cansancio de caminar por toda la ____".
9. "En las páginas de una ____, Julio demostró que era un gran **poeta**".





FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: VERSOS VISUALES

Actividad dinámica y creativa diseñada para introducir al alumnado en la creación de versos y el uso de rimas. La rima, como recurso literario, es clave para fomentar la comprensión de los patrones sonoros del lenguaje y su relación con la estructura poética. A través de este juego, el alumnado no solo identifica palabras que riman, sino que comienza a desarrollar la capacidad de formar versos, dando sus primeros pasos en la composición poética de manera lúdica.

Durante la actividad, el docente dirá una palabra en voz alta y el alumnado deberá encontrar en su cartulina del bingo una palabra que rime con ella. Pero el juego no se detiene ahí: una vez encontrada la rima, deberán completar una frase o verso utilizando la palabra que han seleccionado. Por ejemplo, "Para poder tener la LITERATURA, primero apareció la ESCRITURA". Este enfoque no solo refuerza la identificación de rimas, sino que estimula la creatividad al formar frases coherentes con sentido poético.

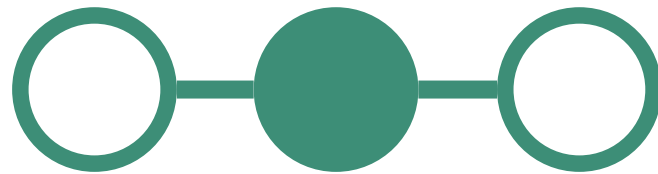
El "Bingo de las rimas" es un recurso ideal para trabajar tanto la conciencia fonológica como el desarrollo del vocabulario. Además, al integrar la formación de versos, se fomenta el pensamiento creativo y literario, ayudándoles a apreciar la belleza del lenguaje.

SOLUCIÓN:

- "Para poder comprar ese **TRAJE** he tenido que pagar un gran **peaje**".
- "Qué rápido iba esa **moto**, que no he podido hacerle una **FOTO**".
- "Escribo en el viento con fina **PLUMA**, mientras el sol se oculta tras la **bruma**".
- "En la vieja casa sobre a la **MESA**, espera una gran **sorpresa**".
- "Él siempre quiso ser **MARINERO**, pero terminó trabajando en un **gallinero**".
- "Desde Chirivel no se veía el **MAR**, por eso siempre me lo tenía que **imaginar**".
- "Hay que ver ese **ZORRO** como tiene de bonito el **morro**".
- "Hasta el plato de migas **rebaña**, del cansancio de caminar por toda la **MONTAÑA**".
- "En las páginas de una **LIBRETA**, Julio demostró que era un gran **poeta**".



DURANTE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: VERSOS ESCONDIDOS

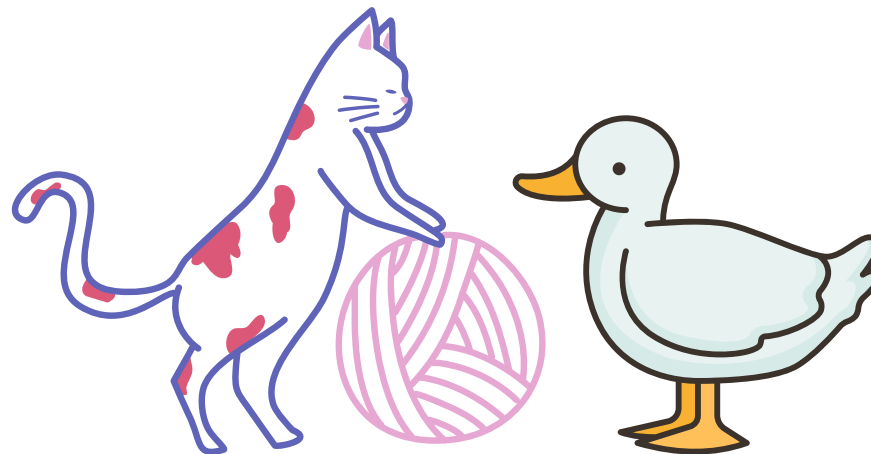
Estamos en Chirivel, un hermoso pueblo del norte de Almería, al igual que la escultura del “Chiribello”, que estaba escondida en la tierra durante muchos años, existen versos escondidos.

Para poder descubrirlos tendréis que dividirlos en 3 grupos e intentar unir las piezas del “puzle de los versos escondidos”.

Con tu grupo une las piezas hasta que el puzle se vea completamente terminado. Una vez unidas aparecerá una imagen de la visita que deberéis adivinar y utilizar para hacer vuestro primer verso escondido de Chirivel.

Recuerda que un verso es una frase u oración en la que dos palabras riman para crear un enlace fonético agradable. Por ejemplo, las palabras gato y pato, tienen su parte final compuesta por las mismas letras y en el mismo orden. Cuando las leemos suenan igual. Si las ponemos en una misma frase harán una rima:

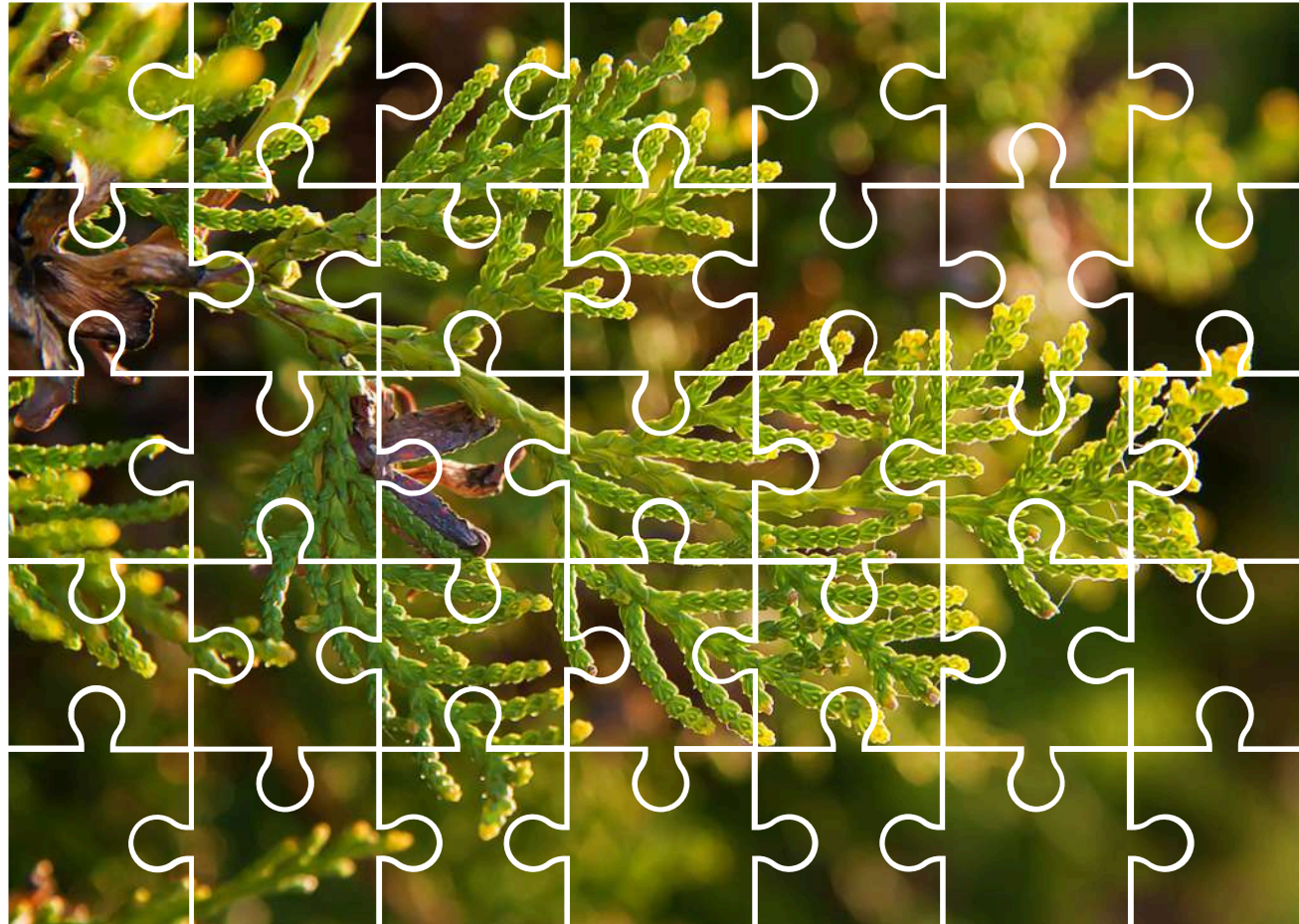
“Hay que ver el **gato** como juega con el **pato**”





FICHA:

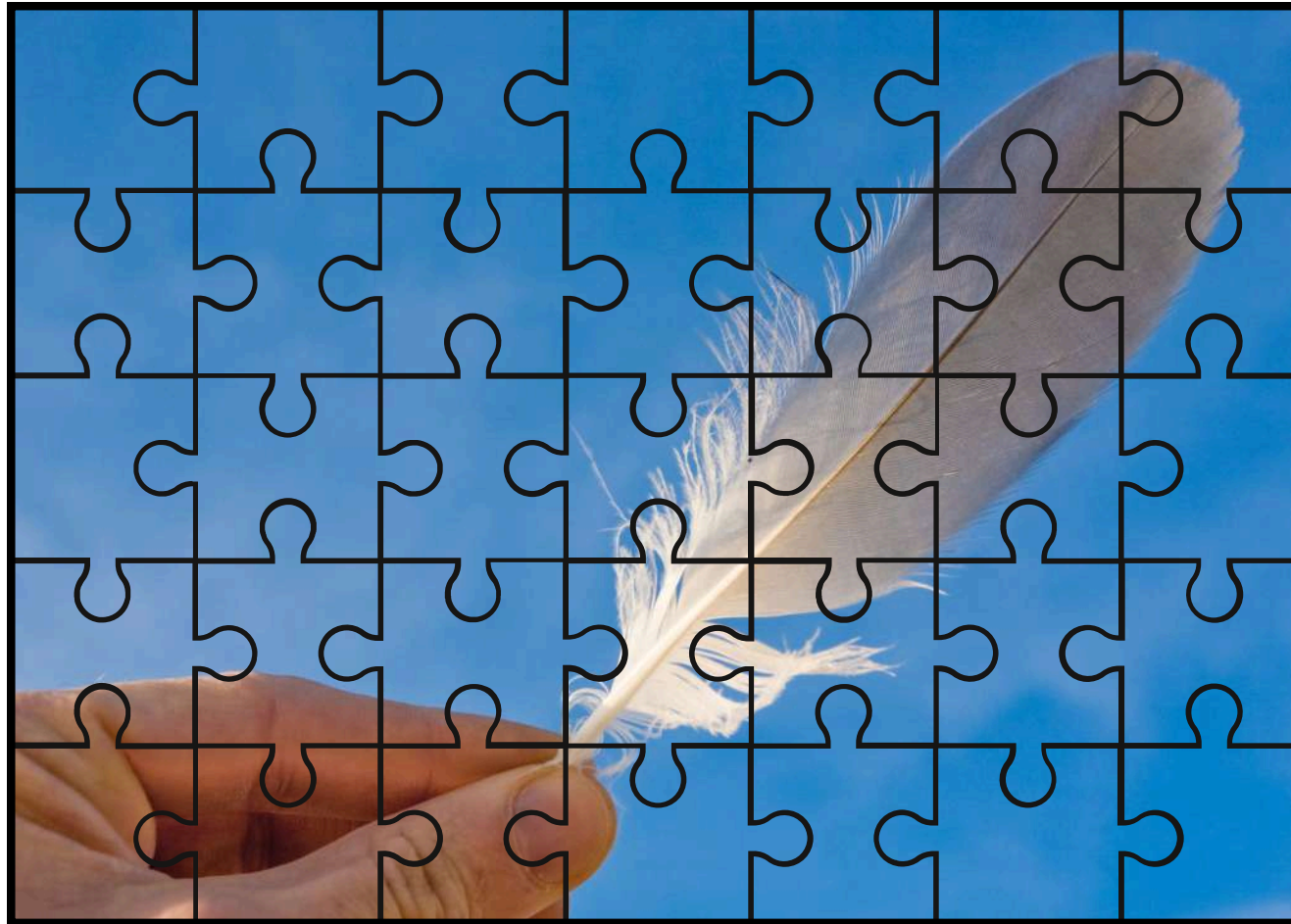
VERSOS ESCONDIDOS





FICHA:

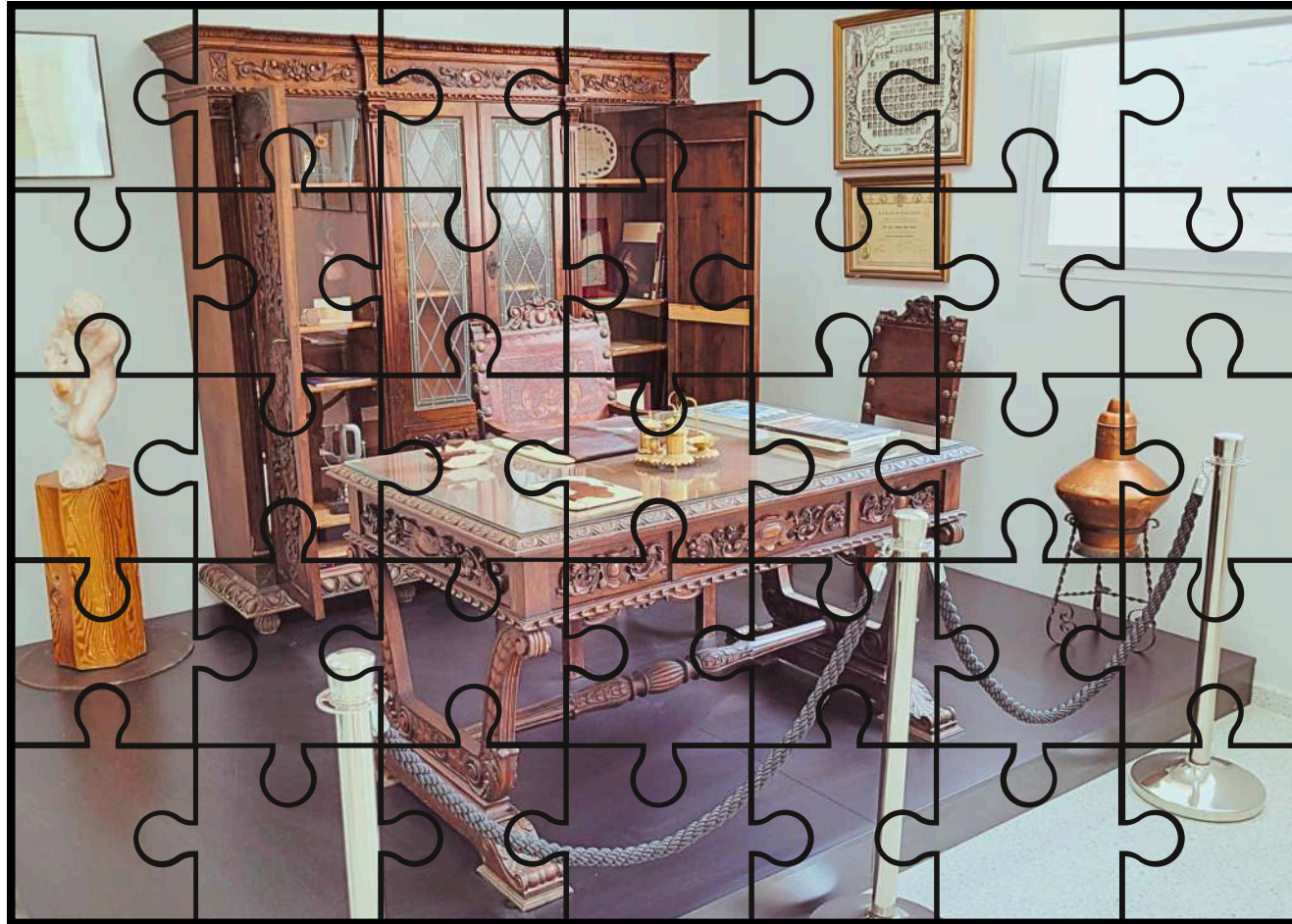
VERSOS ESCONDIDOS





FICHA:

VERSOS ESCONDIDOS





FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: VERSOS ESCONDIDOS

La actividad está diseñada para introducir al alumnado en la creación de sus primeros versos mediante un enfoque visual y lúdico. Se formarán 3 grupos de trabajo y cada uno de ellos recibirá un puzle que deberá armar; cada uno representará una imagen significativa relacionada con la figura del poeta Julio A. Egea, como son: una **sabina** (árbol característico del poeta), una **pluma** (escritor y granja de pollos) y un **escritorio** (lugar de creación). Estas imágenes no solo refuerzan la conexión con el entorno natural y cultural del alumnado, sino que también les sirven de inspiración para crear sus primeros versos sencillos.

Una vez completados los tres puzles, deberán utilizar las imágenes como pistas para formar un verso escondido. Por ejemplo, al ver la sabina, la pluma y el escritorio, podrían crear un verso que rime con esas palabras. Este proceso creativo ayuda a desarrollar la capacidad de generar ideas poéticas a partir de estímulos visuales y a formar conexiones entre palabras e imágenes, lo que facilita su comprensión del lenguaje figurado y los elementos básicos de la poesía.

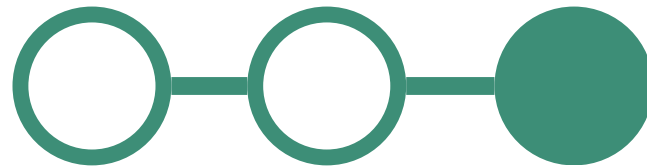
Esta actividad no solo fomenta la creación literaria, sino que también trabaja el pensamiento lógico y la cooperación, ya que armar los puzles y crear el verso requiere tanto habilidades manuales como cognitivas.

Además, al estar inspirados en la obra de Julio A. Egea, el alumnado podrán relacionar lo aprendido con el poeta y su entorno inmediato, lo que fortalece su sentido de identidad cultural.

La dinámica propuesta permite que se inicien en el mundo de la poesía de una manera divertida y cercana, desarrollando su creatividad y sensibilidad literaria.



DESPUÉS DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MI PRIMER VERSO

Conviértete en poeta o poetisa. Crea tu primera obra literaria mediante la realización de 4 versos sobre la visita a Chirivel en la que pudiste ver la obra de Julio A. Egea.

Recuerda cuáles eran las principales pasiones del poeta:

NATURALEZA

MAR

MONTAÑAS

PÁJAROS

SABINA

ANIMALES

ÁRBOLES

PLUMA

FOTOGRAFÍA

CHIRIBELLO

PUEBLO

SABINA

RINCONES

TIERRA

OLAS

Elige algunas de estas palabras para hacer tus rimas.



FICHA:

MI PRIMER VERSO

Realiza el verso con las palabras que hacen rimar:

Verso 1. _____

Verso 1. _____

Verso 2. _____

Verso 2. _____

Verso 3. _____

Verso 3. _____

Verso 4. _____

Verso 4. _____

Cada verso tiene 2 frases



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: MI PRIMER VERSO

La actividad está diseñada para acercar al alumnado a la poesía a través de la vida y obra del poeta de Chirivel, Julio A. Egea. A través de la creación de cuatro versos, podrán explorar el lenguaje poético utilizando palabras clave que reflejen los temas y lugares importantes para el poeta, como la naturaleza, el mar, el pueblo y la montaña que evoca en sus poemas. Esta actividad les permitirá experimentar con las rimas, mientras se sumergen en el universo literario del autor local.

El proceso comienza con una serie de palabras inspiradas en su vida y obra, como "mar", "pueblo", "naturaleza" y "pájaros", que pudieron conocer en la visita. De manera individual, deberán crear cuatro versos que contengan rimas, utilizando esas palabras o inspirándose en ellas.

Por ejemplo: "En el cielo de Chirivel se siente, el mar que Julio siempre tuvo presente".

Esta actividad fomenta el desarrollo de habilidades literarias y les permite explorar el ritmo y la musicalidad de las palabras.

Además de promover la creación poética, esta actividad refuerza el vínculo entre el alumnado y su patrimonio cultural local, acercándoles a un poeta que ha plasmado en su obra la esencia de su tierra.

Al finalizar, se puede organizar una puesta en común en la que lean sus versos, fomentando la expresión oral y el reconocimiento del valor de la poesía como medio de comunicación y expresión personal.



COMPETENCIAS CLAVE



COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS EN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

Competencia en comunicación lingüística	✓	Competencia digital		Competencia emprendedora	
Competencia plurilingüe		Competencia personal, social y de aprender a aprender	✓	Competencia en conciencia y expresiones culturales	✓
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería	✓	Competencia ciudadana	✓		



TERCER CICLO DE PRIMARIA



3º CICLO PRIMARIA

ANTES DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Mi primer haiku

OBJETIVOS: Conocer los haiku japoneses y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DURANTE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Un haiku de Chirivel

OBJETIVOS: Descubrir el concepto de rima aplicado en los haikus y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas y la gamificación. Actividad individual.

DURACIÓN: 30 minutos.

RECURSOS NECESARIOS: Ficha, cuaderno y lápiz.

DESPUÉS DE LA VISITA



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Haiku experimental

OBJETIVOS: Generar un haiku experimental y promover la pasión por la literatura y escritura.

METODOLOGÍA: El docente como guía del aprendizaje a través de preguntas dirigidas. Actividad individual a desarrollar en el aula.

DURACIÓN: 45 minutos.

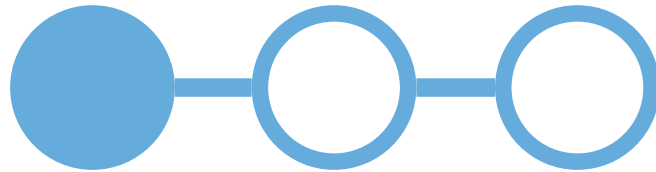
RECURSOS NECESARIOS: Cuaderno, ficha y lápiz.



**NO OLVIDES TRAER LAS FICHAS IMPRESAS
PARA HACER LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO**



ANTES DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MI PRIMER HAIKU

Conviértete en un poeta o poetisa de Japón, creando tu primer haiku. Previamente, deberás investigar, ¿Qué es un haiku? ¿Cuál es su temática principal? ¿Cuántos versos tienen? ¿Es obligatorio que rimen?

Busca con la ayuda del ordenador todas estas características y atrévete a realizar uno.

Una vez que lo hayas hecho mira el haiku de la ficha y contesta a las siguientes cuestiones:

¿De qué nos está hablando?

¿Tiene rima? ¿Cuál?

Vas a necesitar: Ficha, ordenador, cuaderno y lápiz





FICHA:

MI PRIMER HAIKU

Verso 1. "Sabina vieja

Verso 2. pasando todo tiempo

Verso 3. siendo añeja"



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: MI PRIMER HAIKU

La actividad está diseñada para que el alumnado del tercer ciclo de primaria se acerque a la forma poética del haiku, un poema breve de origen japonés tradicionalmente ligado a la naturaleza y la contemplación. El haiku es una estructura de tres versos que sigue un patrón silábico de 5-7-5, y en su esencia busca capturar un momento o una imagen natural con simplicidad y profundidad. Esta actividad introduce al alumnado a una forma de poesía que, aunque de otra cultura, conecta profundamente con el respeto y observación del entorno, un aspecto que también fue fundamental en la obra del poeta Julio A. Egea.

El primer paso de la actividad será una búsqueda del concepto de haiku, explorando sus características formales y su relación con la naturaleza y los cambios de estaciones. A través de la poesía de Egea, podrán identificar paralelismos, ya que el poeta de Chirivel también se inspiró en su entorno natural, especialmente en elementos locales como la sabina, un árbol emblemático que admiraba profundamente.

Tras comprender el concepto del haiku, el alumnado analizará un haiku inspirado en la sabina, conectando el análisis literario con la observación del entorno natural de su propio pueblo. El análisis de este haiku sobre la sabina permitirá descomponer el poema en sus componentes esenciales: la imagen poética, la estructura silábica y el mensaje implícito sobre la naturaleza y el paso del tiempo.

Esta actividad fomenta tanto la comprensión literaria como la reflexión sobre la relación del ser humano con su entorno.

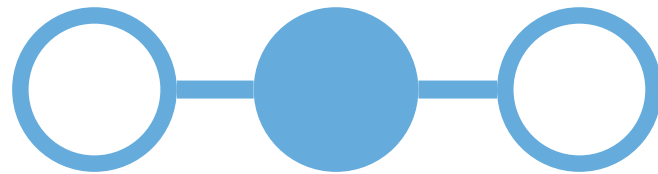
Además, al utilizar una figura tan relevante, se refuerza el vínculo entre la literatura, el patrimonio natural y cultural de Chirivel, ayudando al alumnado a apreciar la poesía desde una perspectiva global y local al mismo tiempo.

SOLUCIÓN:

- ¿Qué es un Haiku? **El haiku, también escrito haikú o jaicú; es un tipo de poesía japonesa. Consiste en un poema breve de diecisiete moras o sílabas, escrito en tres versos de cinco, siete y cinco sílabas, respectivamente.**
- ¿Cuál es su temática principal? **La naturaleza desde el punto de vista físico, pero también emocional.**
- ¿Cuántos versos tienen? **Se compone de tres versos con 5, 7 y 5 sílabas cada uno.**
- ¿Es obligatorio que rimen? **No, pero es aconsejable en primaria que se familiaricen con la rima.**



DURANTE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

UN HAIKU DE CHIRIVEL

Hoy es un día especial, vas a hacer tu primer haiku en Chirivel. Te proponemos que crees uno con algún elemento de la visita que tenga relación con la naturaleza:

Recuerda que un Haiku se compone de 3 versos de 5, 7 y 5 sílabas cada uno.

Vas a necesitar: Ficha, ordenador, cuaderno y lápiz



FICHA:

UN HAIKU DE CHIRIVEL



Verso 1. _____
Verso 2. _____
Verso 3. _____



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: UN HAIKU DE CHIRIVEL

La actividad está diseñada para que el alumnado explore la estructura y la belleza de los haikus japoneses, adaptando esta forma poética para expresar sus propias observaciones sobre el entorno natural de Chirivel. Tras una visita al pueblo, en la que habrán podido contemplar elementos naturales destacados como la sabina, las montañas o las arboledas de la rambla, utilizarán estos elementos como fuente de inspiración para crear su propio haiku, conectando así la poesía con la naturaleza local.

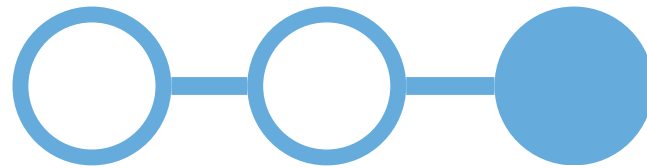
El primer paso de la actividad será recordarles con una breve introducción qué son los haikus, explicando su estructura de tres versos con un esquema silábico de 5-7-5, y su enfoque en capturar un instante o imagen de la naturaleza de forma sencilla pero significativa. Basándose en lo que han observado durante la visita deberán seleccionar un elemento que les haya llamado la atención y utilizarlo como punto central de su composición poética. Por ejemplo, si han visto en la cartelería la sabina milenaria, podrían escribir algo como: "Sabina al viento, sus raíces profundas en tierra duermen". El hecho de que no rimen no es importante.

La creación de haikus les permitirá no solo desarrollar sus habilidades de escritura, sino también profundizar en la observación y el respeto hacia la naturaleza. La simplicidad de este tipo de poemas les enseña a captar la esencia de un momento, fomentando la atención plena y la capacidad de transmitir emociones e imágenes con pocas palabras.

Al finalizar, el alumnado podrá compartir sus haikus en una puesta en común, creando un espacio de reflexión sobre la conexión entre la poesía y la naturaleza, y fortaleciendo su vínculo con el patrimonio natural y cultural de Chirivel.



DESPUÉS DE LA VISITA





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: HAIKU EXPERIMENTAL



Conviértete en un poeta o poetisa experimental. Te proponemos que crees un haiku sobre un elemento de tu visita a Chirivel que tenga la siguiente estructura:

Verso 1. Una palabra sobre un elemento de la visita.

Verso 2. Dos palabras que sean colores que definan la palabra del verso 1.

Verso 3. Una frase que explique una emoción que te provocó la palabra del verso 1.

Verso 4. Una frase que defina qué es la palabra del verso 1.

Verso 5. Una palabra que sea sinónima o parecida a la palabra del verso 1.

¿Te gusta tu creación? Pues prueba con otra palabra ligada a algún concepto sobre naturaleza. Será tu haiku experimental.





FICHA:

HAIKU EXPERIMENTAL



VERSO 1 _____

VERSO 2 _____

VERSO 3 _____

VERSO 4 _____

VERSO 5 _____



FUNDAMENTOS PARA LA DOCENCIA: HAIKU EXPERIMENTAL

La actividad está diseñada para que el alumnado explore la poesía de manera creativa, inspirándose en elementos naturales observados durante su visita a Chirivel y conectándolos con la obra y vida del poeta Julio A. Egea. Esta forma experimental de haiku combina la estructura breve del poema tradicional con un enfoque ampliado en el uso de colores, emociones y descripciones, permitiendo expresar su visión personal de la naturaleza y sus sensaciones de forma más detallada y subjetiva.

Para comenzar, se les pedirá que elijan un elemento natural o cultural que hayan visto durante la visita a Chirivel. A partir de este elemento, deberán crear un poema de cinco versos en los que expresen dos colores relacionados con dicho elemento, una frase que refleje la emoción que les provoca, una frase que lo describa físicamente y un sinónimo que resuma su esencia.

Este formato experimental fomenta la observación y la expresión poética de manera más libre, ayudando a conectar los colores y las emociones que sienten con la naturaleza que han experimentado. Al ampliar el tradicional haiku a cinco versos, se les da espacio para explorar con mayor profundidad sus sensaciones y sus percepciones, al tiempo que se trabajan habilidades como el uso del lenguaje descriptivo, el vocabulario emocional y la sinonimia.

La actividad finaliza con la lectura en grupo de los haikus experimentales, donde el alumnado podrá compartir sus creaciones y reflexionar sobre cómo cada uno ha interpretado y expresado su conexión con el entorno de Chirivel y/o con la obra de Julio A. Egea.

Este ejercicio no solo fomenta la creatividad literaria, sino también el respeto y la apreciación de la naturaleza, inspirados por el legado poético visto.



COMPETENCIAS CLAVE



COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS EN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

Competencia en comunicación lingüística	✓	Competencia digital	✓	Competencia emprendedora	
Competencia plurilingüe		Competencia personal, social y de aprender a aprender	✓	Competencia en conciencia y expresiones culturales	✓
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería		Competencia ciudadana	✓		



3.- RÚBRICAS

RÚBRICAS



RÚBRICAS PRIMER CICLO DE PRIMARIA



	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Observación	Identifica y describe con detalle los elementos observados en la visita.	Identifica y describe algunos elementos que llama su atención en la visita.	Identifica y describe de manera limitada algunos elementos que llama su atención en la visita.	Muestra poco o ningún interés en la visita, no identifica elementos que llamen su atención.
Comprensión	Demuestra comprensión del tema presentado en la visita, realiza preguntas y responde a las planteadas por el guía/docente	Demuestra comprensión del tema presentado en la visita, hace preguntas pertinentes y puede tener dificultades para responder algunas preguntas.	Demuestra alguna dificultad para comprender algunos de los conceptos presentados en la visita, se muestra confundido en algunos momentos, y tiene dificultades para responder preguntas	No demuestra comprensión del tema presentado en la visita, sin disposición para aprender.
Comunicación asertiva	Comunica sus ideas y preguntas, demuestra respeto y tolerancia hacia los demás.	Comunica sus ideas y preguntas, pero puede tener dificultades para escuchar otras opiniones.	Comunicas sus ideas en algún momento de manera aislada y tiene dificultades para escuchar otras opiniones.	No comunica sus ideas y no puede escuchar ni considerar diferentes otras opiniones.
Respeto hacia el patrimonio cultural	Muestra una actitud respetuosa y responsable hacia los objetos y sigue las instrucciones del guía/docente.	Muestra una actitud generalmente respetuosa hacia los objetos y puede necesitar ser recordado de seguir las instrucciones del guía/docente.	Muestra falta de interés hacia los objetos y necesita ser recordado constantemente de seguir las instrucciones del guía.	Muestra una falta total de respeto hacia los objetos y no sigue las instrucciones del guía.



RÚBRICAS SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA



	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Observación	Identifica y describe con detalle los elementos observados en la visita, muestra interés y curiosidad por el contenido presentado.	Identifica y describe algunos elementos que llama su atención en la visita, pero no muestra un interés constante por el contenido presentado.	Identifica algunos elementos que llama su atención en la visita, pero su descripción es limitada o confusa, y parece poco interesado/a en el tema.	Muestra poco o ningún interés en la visita, no identifica elementos que llamen su atención, y su descripción es insuficiente para demostrar un entendimiento básico del tema.
Comprensión	Demuestra comprensión del tema presentado en la visita, hace preguntas pertinentes y responde adecuadamente a las preguntas realizadas por el guía.	Demuestra comprensión del tema presentado en la visita, hace preguntas pertinentes y puede tener dificultades para responder algunas preguntas.	Demuestra alguna dificultad para comprender algunos de los conceptos presentados en la visita, se muestra confundido en algunos momentos, y tiene dificultades para responder preguntas	No demuestra comprensión del tema presentado en la visita, muestra poca o ninguna disposición para aprender y no ofrece respuestas ante las preguntas del guía.
Comunicación asertiva	Comunica sus ideas y preguntas, demuestra respeto y tolerancia hacia los demás cuando interactúa en grupo, y se muestra dispuesto/a a escuchar otras opiniones.	Comunica sus ideas y preguntas, pero puede mostrar irritación o impaciencia cuando interactúa en grupo, y puede tener dificultades para escuchar otras opiniones.	Comunicas sus ideas en algún momento de manera aislada, muestra poca tolerancia hacia los demás cuando interactúa en grupo, y tiene dificultades para escuchar otras opiniones.	No comunica sus ideas ni realiza preguntas relacionadas, usa un lenguaje inapropiado o agresivo cuando interactúa en grupo, y no puede escuchar ni considerar diferentes puntos de vista.
Respeto hacia el patrimonio cultural	Muestra una actitud respetuosa y responsable hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, sigue las instrucciones del guía y evita cualquier comportamiento que pueda dañar o interferir con el contenido presentado.	Muestra una actitud generalmente respetuosa hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, pero puede tener algunos momentos de distracción o falta de atención, y puede necesitar ser recordado de seguir las instrucciones del guía.	Muestra falta de respeto o falta de interés hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, puede tener comportamientos inadecuados o irrespetuosos hacia los demás o el ambiente del museo, y necesita ser recordado constantemente de seguir las instrucciones del guía.	Muestra una falta total de respeto hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, tiene comportamientos inadecuados o irrespetuosos hacia los demás o el ambiente del museo, y no sigue las instrucciones del guía.



RÚBRICAS TERCER CICLO DE PRIMARIA



Rúbricas Tercer Ciclo de Primaria

	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Observación	Identifica y describe con detalle los elementos observados en la visita, muestra interés y curiosidad por el contenido presentado, y se muestra dispuesto/a a aprender sobre el tema.	Identifica y describe algunos elementos que llama su atención en la visita, pero no muestra un interés constante por el contenido presentado, y puede distraerse fácilmente.	Identifica algunos elementos que llama su atención en la visita, pero su descripción es limitada o confusa, y parece poco interesado/a en el tema.	Muestra poco o ningún interés en la visita, no identifica elementos que llamen su atención, y su descripción es insuficiente para demostrar un entendimiento básico del tema.
Comprensión	Demuestra una comprensión clara y precisa de los conceptos presentados en la visita, hace preguntas pertinentes y responde adecuadamente a las preguntas realizadas por el guía, y es capaz de establecer relaciones entre los diferentes aspectos del tema.	Demuestra una comprensión básica del tema presentado, pero no siempre logra establecer relaciones entre los diferentes aspectos, y puede tener dificultades para responder algunas preguntas.	Tiene dificultades para comprender algunos de los conceptos presentados en la visita, se muestra confundido en algunos momentos, y tiene dificultades para responder preguntas y establecer relaciones entre los diferentes aspectos.	Tiene una comprensión limitada o nula del tema presentado, muestra poca o ninguna disposición para aprender, y no puede responder preguntas o establecer relaciones de manera coherente.
Comunicación asertiva	Usa un lenguaje claro y coherente para comunicar sus ideas y preguntas, demuestra respeto y tolerancia hacia los demás cuando interactúa en grupo, y se muestra dispuesto/a a escuchar y considerar diferentes puntos de vista.	Usa un lenguaje adecuado y puede comunicar sus ideas y preguntas con cierta claridad, pero puede mostrar irritación o impaciencia cuando interactúa en grupo, y puede tener dificultades para escuchar y considerar diferentes puntos de vista.	Usa un lenguaje limitado o confuso para comunicar sus ideas y preguntas, muestra poca tolerancia hacia los demás cuando interactúa en grupo, y tiene dificultades para escuchar y considerar diferentes puntos de vista.	Muestra una falta total de habilidades de comunicación asertiva, usa un lenguaje inapropiado o agresivo cuando interactúa en grupo, y no puede escuchar ni considerar diferentes puntos de vista.
Respeto hacia el patrimonio cultural	Muestra una actitud respetuosa y responsable hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, sigue las instrucciones del guía y evita cualquier comportamiento que pueda dañar o interferir con el contenido presentado.	Muestra una actitud generalmente respetuosa hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, pero puede tener algunos momentos de distracción o falta de atención, y puede necesitar ser recordado de seguir las instrucciones del guía.	Muestra falta de respeto o falta de interés hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, puede tener comportamientos inadecuados o irrespetuosos hacia los demás o el ambiente del museo, y necesita ser recordado constantemente de seguir las instrucciones del guía.	Muestra una falta total de respeto hacia los objetos y el patrimonio cultural presentado en la visita, tiene comportamientos inadecuados o irrespetuosos hacia los demás o el ambiente del museo, y no sigue las instrucciones del guía.



4.- GLOSARIO

GLOSARIO



1. FIÑANA

Paisaje. Cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos.

2. TABERNAS

Biodiversidad. Es la variedad de seres vivos que existen en un lugar, como plantas, animales, insectos y microorganismos. Cuanta más biodiversidad hay, más tipos diferentes de seres vivos conviven en el mismo ecosistema, lo cual es bueno para mantener el equilibrio de la naturaleza.

Ecosistema. Es un lugar donde viven diferentes seres vivos, como plantas y animales, que interactúan entre ellos y con su entorno, como el agua, el suelo y el aire. Un bosque, un río o el mar son ejemplos de ecosistemas.

3. SANTA FE DE MONDÚJAR

Acequia. Canal o zanja que se construye para llevar agua a los campos y ayudar a regar las plantas.

Ajuar. conjunto de muebles, objetos de casa, ropas y sábanas que una persona tiene, especialmente cuando se casa.

Matraqueros. Personas que se desplazaban temporalmente a trabajar a la localidad de Santa Fe de Modújar para recoger naranjas, pero que al convertirse en personas no conocidas en el pueblo generaban desconfianza.



4. SENÉS

Alcazaba. Construcción defensiva de origen árabe.

Balate. Terrazas de cultivo realizadas en las laderas del monte permitiendo que una tierra pedregosa y seca se convirtiese en espacios para el cultivo.

Cuarteta. Pequeños textos formados por cuatro versos rimados entre sí y usado por los “espías de Senés” para contar las anécdotas y cotilleos de los vecinos. Antiguamente estos espías y sus cuartetos tenían la función como las redes sociales actuales.

Espías de Senés. Personajes que durante la fiesta de Moros y Cristianos se dedican en la plaza del pueblo a contar las anécdotas y cotilleos de los vecinos de Senés. Uno de los espías pertenece al bando de los Moros y el otro al bando de los Cristianos.

Rocas de pizarra. Son las rocas planas usadas para cubrir los tejados de las construcciones tradicionales formando parte del paisaje típico del lugar.

5. TAHAL

Fortificación. Construcción o edificación de origen militar con la función de defensa y protección de un territorio.



6. BEIRES

Bocamina. Entrada a la galería o pozo de una mina.

Cable aéreo. Sistema de transporte del mineral utilizado en Beires. Estructura a modo de vagonetas que se trasladaban siguiendo un recorrido en altura cruzando las montañas.

Carraca. Instrumento antiguo de percusión vinculado con la celebración de la Semana Santa pero en Beires tenía un uso además como aviso y llamada a los vecinos cada vez que un minero fallecía mientras trabajaba.

Recurso natural. Aquellos elementos de la naturaleza que son aprovechados por el ser humano para cubrir sus necesidades. Por ejemplo, los minerales con contenido en hierro limonita y hematite.

Vagoneta. Vagón pequeño y descubierto utilizado para el transporte de mineral siguiendo el recorrido marcado por unas vías.

7. GÁDOR

Azufre. Un elemento químico de color amarillo que forma parte de nuestro planeta. Está presente en el aire y en el suelo. Cuando se acumula en el suelo se puede extraer gracias al trabajo de los mineros.

Botica. Antigua farmacia donde se despachaban los medicamentos.

8. BÉDAR

Emigrante. Persona que se traslada fuera de su lugar de residencia habitual, ya sea de manera temporal o permanente, dentro o fuera de su país, en busca de mejores condiciones de vida..

Recurso natural. Aquellos elementos de la naturaleza que son aprovechados por el ser humano para cubrir sus necesidades. Por ejemplo, los minerales con contenido en hierro galena y hematite.



9. FONDÓN

Arriero. Persona cuyo oficio es el transporte de mercancías utilizando animales.

Cocío. Tinaja de barro que se usaba para lavar la ropa.

Uva de barco. Tipo de uva recogida en algunas localidades almerienses que una vez almacenada en barriles se transportaba en barco a otros lugares.

Vendimia: Tarea consistente en la recolección y cosecha de la uva.

10. LUBRÍN

Almazara. Lugar o fábrica donde se trituran las aceitunas para sacar aceite de oliva.

Economía circular. Consiste en ver lo que en principio es un residuo procedente de un proceso, como un nuevo recurso que puede ser utilizado nuevamente para dar beneficios económicos y ambientales. Por ejemplo, como cuando aprovechamos los excrementos del ganado como abono para la huerta.

Espuerta. Cesto grande hecho de fibras vegetales, que se usa para transportar cosas, como frutas o verduras.

Horca. Herramienta de madera con dientes o puntas, parecido a un tenedor grande, que se usa para recoger paja o heno en el campo.

Media fanega. Medida de volumen tradicional de España, para granos, legumbres y otros áridos.

Pleita. Cinta larga hecha de fibras vegetales, como esparto, que se usa para hacer multitud de objetos como por ejemplo cestas o moldes para quesos.

Romana. Balanza antigua que se usaba para pesar objetos.



11. ZURGENA

Igualdad de género. Contar entre mujeres y hombres, niñas y niños con los mismos derechos, responsabilidades y oportunidades.

12. TABERNO

Bandolero. Persona que vivía en el monte y que robaba a otras personas para poder sobrevivir. Las leyendas hablan de bandoleros que robaban a otras personas que tenían mucho dinero para luego dárselo a personas pobres.

Emigrante. Persona que se traslada fuera de su lugar de residencia habitual, ya sea de manera temporal o permanente, dentro o fuera de su país, en busca de mejores condiciones de vida.

Gurullo. Plato típico almeriense que se elabora con harina de trigo, agua y azafrán. Se utiliza como sustituto del arroz o pasta.

Parranda. Tipo de baile y música tradicional almeriense que se interpreta en fiestas locales o reuniones de personas. Su significado deriva de la propia definición del diccionario de “parranda” como: pequeño grupo de músicos o aficionados que salen de noche tocando instrumentos de música o cantando para divertirse.

13. CHIRIVEL

Chiribello. Escultura romana que representa al dios romano Baco.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



1. FIÑANA

- “Estrategias didácticas de Paisaje para Educación Primaria”. Pla, M., Pena Vila, R. y Ribas J. Consejo de Europa. 2015.
- “Convenio europeo del del Paisaje”. Consejo de Europa. Centro Nacional de Educación Ambiental (CENEAM). 2000.
- “Guía Didáctica de Educación Ambiental y Conservación de la Geodiversidad”. Ridao Bouloumié, J., Águila Sánchez, E., Bernabé González, J. M. y Pérez Santotoribio, I. (Natures S. Coop. And.). Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio de la Junta de Andalucía. 126 p. 2015. [Descarga](#) .

2. TABERNAS

- Argos Proyectos Educativos S.L. “Guía didáctica del programa KiotoEduca”. Consejería de Educación, Cultura y Deporte. 2019.
- Red de Centros de Información y Documentación Ambiental (RECIDA). “Guía de recursos educativos sobre cambio climático”. Ministerio de Transición Ecológica y Reto Demográfico. 2020.

3. SANTA FE DE MONDÚJAR

- Video documental “Enclave arqueológico Los Millares” [Descarga](#)
- Paisaje de los Millares (Almería) IAPH en abierto. 2018.

4. SENÉS

- Paisaje sonoro de Senés. Paisajes Sonoros - Proyecto de Patrimonio Inmaterial de la Diputación de Almería. [Descarga](#)
- Relaciones de Moros y Cristianos (Senés). Autoría: Área de Cultura de Diputación de Almería. 52 p. ISBN: 84-8108-310-0



5. TAHAL

- Arqueología medieval e historia moderna en el reino de Granada. El caso de la sierra de Filabres. García Latorre J. *Chronica Nova*, 20 (1992) 177-207.
- Arquitectura musulmana en la provincia de Almería. Sánchez Sedano, P., Instituto de Estudios Almerienses, 1988 pp.188-194.

6. BEIRES

- Guía Didáctica de Educación Ambiental y Conservación de la Geodiversidad. 2015. Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio de la Junta de Andalucía. 126 p. 2015. [Descarga](#)
- La minería del hierro de Beires (1883-1962). Entre la especulación y la efímera gloria. Farua16. 2013

7. GÁDOR

- Los MINERALES para niños - Clasificación y usos - Ciencias. Smile and Learn. [Descarga](#)
- Paisaje minero de la sierra de Gádor (Almería) IAPH en abierto. 2018. [Descarga](#)

8. BÉDAR

- Preparación mecánica y fundición en las minas de plomo de Pinar de Bédar (Almería). Revista digital de Patrimonio Minero Ibérico. HASTIAL 2014 V4: 1-25.
- Ruta de la minería de Bédar. Sendero local. SL-A 77 [Descarga](#)



9. FONDÓN

- Fondón, el reino del Rey Chico según la leyenda. Revista digital de la Fundación pública andaluza “El legado Andalusí”. [Descarga](#)
- La uva de Almería. Un cultivo comercial que construyó un paisaje agrario en la montaña mediterránea (siglos XIX y XX). Gazeta de Antropología, 2020, 36 (1), artículo 03 · [Descarga](#)

10. LUBRÍN

- Lubrín. Primer encuentro de oficios tradicionales. Canal de YouTube Almería por tí. Descarga. [Descarga](#)
- Historia de la alimentación tradicional de Lubrín. Martínez López, J.M. Universidad de Almería. [Descarga](#)

11. ZURGENA

- Martínez Ten, L y Peyrot, B. “130 propuestas para la coeducación”. FETE-UGT.
- El ferrocarril en el archivo histórico provincial de Almería. Descripción documental. Andrés Uroz, M.L. IV Congreso Historia Ferroviaria. 2006. [Descarga](#)

12. TABERNO

- La parranda "Los tres juanes" (Taberno) Ceniha, Patrimonio Cultural [Descarga](#)

13. CHIRIVEL

- Julio Alfredo Egea. Ayuntamiento de Chirivel. [Descarga](#)