

CUADERNO PARA EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA



ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- ACTIVIDADES PARA EDUCACIÓN INFANTIL
 - ACTIVIDAD 1
 - ACTIVIDAD 2
 - ACTIVIDAD 3
- ACTIVIDADES PARA EDUCACIÓN PRIMARIA
 - ACTIVIDAD 1
 - ACTIVIDAD 2
 - ACTIVIDAD 3
- VOCABULARIO



INTRODUCCIÓN

¡Hola! Nos encontramos en el Jardín Histórico llamado "El Bosque", en la localidad salmantina de Béjar. Se trata de un lugar que tiene muchos años, pues ya en la Edad Media (siglo V a siglo XV) existía, pero no era como lo vemos en la actualidad.

En esa época este lugar estaba compuesto por árboles, sobre todo **castaños**, y había una charca donde venían a beber todo tipo de animales (ciervos, zorros, jabalíes...). Era propiedad del señor de Béjar, quien venía a cazar con sus amigos como una forma de divertirse.

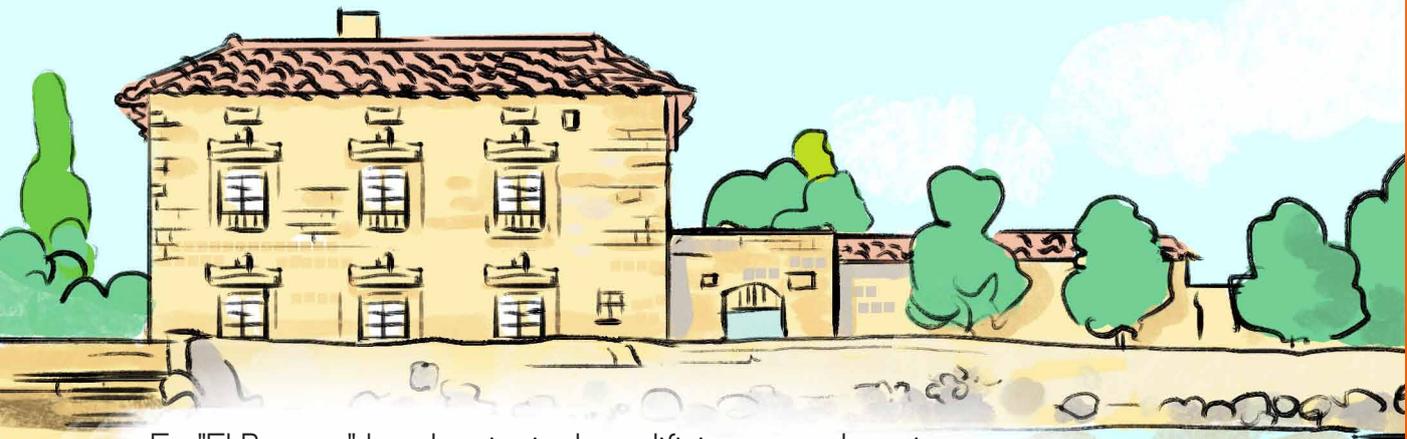
Tanto le gustó este lugar, que decidió construirse una casa para venir a pasar los períodos de descanso, sobre todo en verano. Esto sucedió a mediados del siglo XVI. Mandó llamar a muchos hombres para que diseñaran los edificios, el jardín, el estanque, las fuentes, el sistema de tuberías... Poco a poco construyeron el Palacete, desde el cual, cuando abrían las ventanas, veían el bosque de castaños, donde aún correteaban algunos animales, y el estanque, con una isla en medio donde construyeron un cenador*. En él se hacían conciertos de música cuando se daban fiestas.

A la vez que construía el palacete, en la villa de Béjar se construía también el Palacio Ducal que se encuentra en la plaza, en lo que ahora es el IES Ramón Olleros.

Legenda:

- 1.- Entrada y Casa de los Guardeses
- 2.- Palacio Ducal y ermita
- 3.- Fuente de la Jabana
- 4.- Rotonda superior
- 5.- Estanque e isleta central
- 6.- Estrado blasonado y Fuente de los Ocho Canos
- 7.- Bosque autóctono
- 8.- Caballerizas
- 9.- Jardín romántico
- 10.- Huertas
- 11.- Prado Alto del Palomar
- 12.- Prado Bajo
- 13.- Alameda





En "El Bosque" hay los siguientes edificios y construcciones:

1. El **palacete**: la residencia de la familia Zúñiga y Sotomayor.
2. La **casa del Bosquero**: este personaje, al que también se puede llamar "guardés", es quien se ocupaba del mantenimiento, vigilancia y protección de los terrenos.
3. Las **caballerizas***: son los aposentos de los caballos. Es decir, en este edificio guardaban a los caballos y eran donde les limpiaban y les daban de comer.
4. La **capilla**: una pequeña iglesia dentro de "El Bosque".
5. El **estanque con presa***: en él se alojaba el agua que venía del arroyo de La Garganta del Oso y, desde ahí, se distribuía mediante el sistema hidráulico* por todo el terreno (hacia el jardín y la huerta).
6. Fuentes: la **Fuente de la Sábana**, la **Fuente de los Ocho Caños** y la **Fuente de la Rotonda**.
7. **Lavadero**: era el lugar donde se lavaba toda la ropa. Está situado detrás de la Fuente de la Sábana.

En el jardín propiamente dicho había diferentes tipos de árboles y de plantas. También construyeron fuentes como elementos de decoración del jardín.

Usaban los setos de boj para dar formas geométricas decorativas y ocultar algunas de las fuentes que se construyeron en el jardín. Desde el jardín se podía acceder a la huerta donde cultivaban peras, manzanas, membrillos, fresas, frambuesas y plantas medicinales.

ACTIVIDADES PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Actividad 1: Los exploradores de El Bosque de Béjar

En el Cuaderno de Campo con fichas que os van a facilitar aparece la información sobre plantas, árboles y animales que os podéis encontrar en este lugar o que se encontraban hace años. También podéis descubrir una serie de huellas de animales a modo de muestra y que os servirán para la actividad que vais a desarrollar.

En este taller vamos a trabajar a partir de huellas de animales. Vais a aprender a identificar la huella con el animal al que le corresponde. Para ello usaremos arcilla, aunque también se puede emplear plastilina.

A continuación os explicamos los **pasos** que hay que seguir para conseguir nuestra huella:

- Hacer una bola de arcilla.
- Aplastar la arcilla.
- Aplanar la arcilla para que no hayas huecos ni "montañas".
- Con el negativo de una huella (elegida), la marcamos en la arcilla (con cuidado para que no se rompa la escayola con la huella).
- En un vaso ponemos 2 ó 3 cucharadas de escayola y el resto de agua (sin llenar el vaso porque hay que remover).
- Removemos con energía para que la escayola se disuelva y hasta que quede como una papilla.
- Ponemos un "retenedor" en la arcilla que rodee la marca de la huella.
- Echamos la mezcla de agua y escayola.
- Dejamos que se seque.
- Cuando la escayola esté fraguada (tocamos con el dedo y no se queda marcado) y la arcilla aún continúe fresca, desmoldamos con cuidado.

- Obtenemos dos partes: la escayola con el negativo de la huella y la arcilla con el positivo de la huella. El negativo lo podemos emplear para hacer más huellas en arcilla.
- Posteriormente, cuando se seque la arcilla, podemos pintarla.

En lugar de arcilla, se puede emplear plastilina y no hacer el proceso de la escayola.

También se puede emplear la arcilla blanca, plasmar la huella, dejar secar y pintar con pintura de dedos.

¿Qué vamos a necesitar?:

- Cuaderno de campo con fichas
- Arcilla o plastilina
- Escayola
- Vasos de cartón
- Palos de madera
- Agua
- Material para retener la escayola
- Moldes de escayola de huellas de animales
- Cuaderno de campo o láminas con huellas y los animales correspondientes.





Actividad 2: Las Huellas de "El Bosque" de Béjar

En esta actividad dejaremos de lado a los animales, para centrarnos en la búsqueda de materia inerte: hojas de plantas o flores.

Cuando tengáis en vuestro poder algunas hojas y flores, tenéis que realizar el siguiente proceso, utilizando arcilla o plastilina:

- Hacer una bola de arcilla (o plastilina).
- Aplastar la arcilla (o la plastilina).
- Aplanar la arcilla (o la plastilina) para que no haya huecos ni "montañas".
- Poner la hoja o la flor encima de la arcilla (o plastilina) y aplastar para que quede bien marcada.
- Retiramos la hoja o la flor para ver cómo ha quedado grabada.
- Si es arcilla, tenemos que esperar a que se seque para pintarla. Todo ello dependiendo del tipo de arcilla que usemos.

¿Qué vamos a necesitar?

- Cuaderno de campo con fichas
- Arcilla o plastilina

Actividad 3: Estampación Botánica

En el Cuaderno de Campo con fichas hay recogidas muchas plantas, árboles y animales.

De nuevo vais a realizar una búsqueda de material inerte por el Jardín Histórico "El Bosque". Podéis recoger, no sólo hojas y flores, sino también palos, piñas o piedras, porque vais a hacer uso de vuestra imaginación y creatividad en esta actividad.



Una vez que hayáis recogido todo el material que penséis que vais a poder utilizar, se os entregará una cartulina A3. A partir de este momento, dejad volar vuestra imaginación y crear.

Pasos a seguir:

- Encima de la mesa depositamos las pinturas de dedos y las esponjas.
- Pensamos el dibujo que quieren plasmar en el papel.
- Cogemos una esponja y la untan en el color que quieren.
- Con la esponja impregnada en color, untamos el material que hayan elegido para dibujar (una hoja, una piña, una piedra, un palo...).
- Plasmamos el dibujo en la cartulina.
- Repetimos el proceso hasta realizar el dibujo por completo.

¿Qué vamos a necesitar?

- Cuaderno de campo con fichas
- Cartulina A3
- Esponjas
- Pintura de dedos

Test Educación Infantil

Empleando tres "caritas" 😊 😐 😞 contestaréis a estas simples preguntas:

- ¿Te ha gustado el lugar?
- ¿Te han gustado las actividades?
- ¿Volverás con la familia?



ACTIVIDADES PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Actividad 1: Los exploradores de El Bosque de Béjar

Habéis atendido a la explicación que han realizado utilizando el Cuaderno de Campo con fichas, donde habéis podido encontrar una serie de animales junto con sus huellas.

Os van a hacer entrega de unas fotocopias con las huellas de los distintos animales que vivieron o que viven en este lugar. Lo que tenéis que hacer es investigar, como si fuerais exploradores y exploradoras, y tratar de descubrir alguna de estas huellas por la zona de los Prados y la Alameda. Tenéis que apuntar y dibujar las huellas que habéis visto en un folio.

Una vez finalizado el tiempo para realizar esta actividad, acudiréis al punto de encuentro donde os sentaréis en círculo y, mediante el sentido del oído, trataréis de identificar los sonidos de los animales que escuchéis.

Actividad 2: Las Huellas de "El Bosque" de Béjar

Una vez identificadas algunas huellas de animales, vais a trabajar con ellas para conseguir una huella del animal elegido en arcilla.

Pasos a seguir para hacer el molde de una huella:

- Hacer una bola de arcilla.
- Aplastar la arcilla.
- Aplanar la arcilla para que no haya huecos ni "montañas".
- Con el negativo de una huella (elegida), la marcamos en la arcilla (con cuidado para que no se rompa la escayola con la huella).

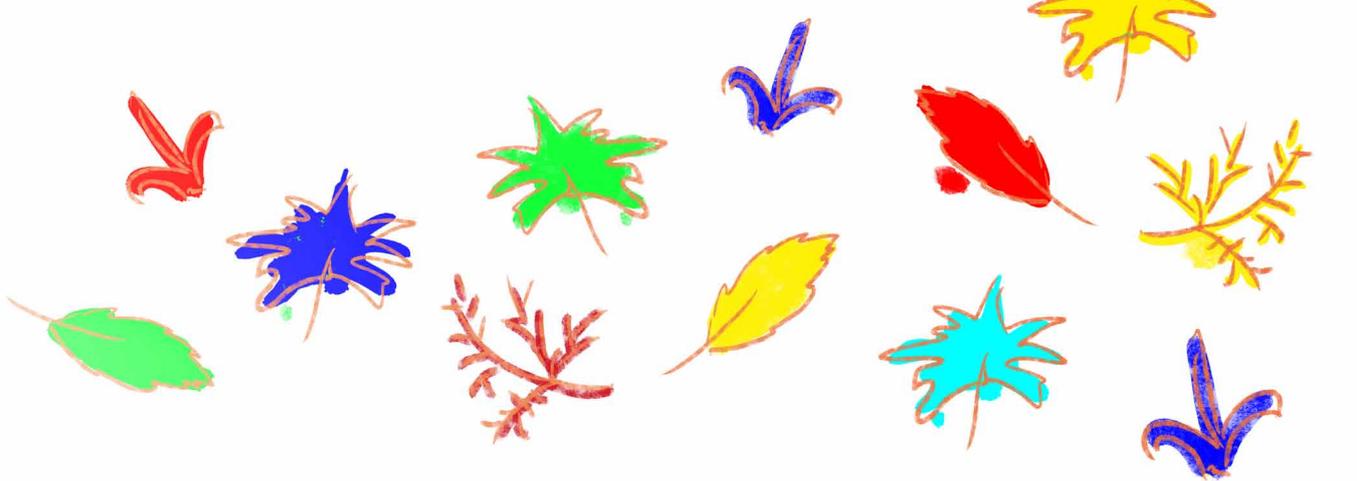


- En un vaso ponemos 2 ó 3 cucharadas de escayola y el resto de agua (sin llenar el vaso porque hay que remover).
- Removemos con energía para que la escayola se disuelva y hasta que quede como una papilla.
- Ponemos un "retenedor" en la arcilla que rodee la marca de la huella.
- Echamos la mezcla de agua y escayola.
- Dejamos que se seque.
- Cuando la escayola esté fraguada (tocamos con el dedo y no se queda marcado) y la arcilla aún continúe fresca, desmoldamos con cuidado.
- Obtenemos dos partes: la escayola con el negativo de la huella y la arcilla con el positivo de la huella. El negativo lo podemos emplear para hacer más huellas en arcilla.
- Posteriormente, cuando se seque la arcilla, podemos pintarla.

¿Qué vamos a necesitar?

- Cuaderno de campo con fichas
- Arcilla
- Escayola
- Vasos de cartón
- Palos de madera
- Agua
- Material para retener la escayola
- Moldes de escayola de huellas de animales





Actividad 3: Estampación Botánica

En primer lugar, tenéis que recoger del suelo distinto material que será necesario para esta actividad: hojas, flores, corteza de árbol, piñas, piedras, palos, plumas, etc. Siempre tiene que ser material que se encuentre en el suelo.

Una vez obtenido el material, nos entregarán un trozo de tela de algodón blanco. En ella tendréis que realizar un dibujo empleando el material que habéis recogido y las pinturas textiles que encontraréis encima de las mesas.

No se pintará directamente con el pincel en la tela, sino que, una vez pensado el dibujo que se quiere hacer, se usará todo el material para llevarlo a cabo.

Hay que pintar la hoja, la pluma o el material que se vaya a usar y, después, estamparlo en la tela hasta terminar de crear el dibujo.

¿Qué vamos a necesitar?

- Cuaderno de campo con fichas
- Tela blanca de algodón
- Pinceles
- Pintura textil

Test Educación Primaria

1. ¿Qué es lo que más te ha gustado?
2. Escribe o dibuja lo que más te ha llamado la atención.
3. ¿Volverás con la familia?



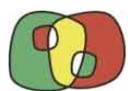


Vocabulario (guía de apoyo al profesor)

- **Arqueología:** ciencia que estudia las artes, los monumentos y los objetos de la antigüedad, especialmente a través de sus restos.
- **Acequia:** zanja o pequeño canal que conduce el agua, especialmente para el riego.
- **Arriate:** se trata de una era estrecha y dispuesta para tener plantas de adorno junto a las paredes de los jardines y patios. También es una calzada, camino o paso.
- **Atarjea:** caja de ladrillo o de piedra con que se visten las cañerías para su protección. Se encuentran en el subsuelo.
- **BIC:** Bien de Interés Cultural.
- **Caballeriza:** lugar donde se guardan los caballos.
- **Cacera:** es un canal de agua exterior.
- **Celosía:** es un enrejado de listoncillos de madera o de hierro, que se pone en las ventanas de los edificios y otros huecos análogos y vestido de plantas trepadoras, parras o árboles.
- **Cenador:** espacio, comúnmente redondo, que suele haber en los jardines, cercado y vestido de plantas trepadoras, parras o árboles.
- **Emparrado:** parra o conjunto de parras que, sobre un armazón de madera, hierro u otra materia, forman una cubierta. También se denomina así al armazón que sostiene la parra u otra planta trepadora.
- **Mascarón:** cara de piedra, o de otra materia, colocada en fuentes u otras obras de arquitectura (debajo de balcones, clave de los arcados, abertura de grutas...). Se les puede dar un carácter serio o grotesco. Se trata de una cara disforme o fantástica que se usa como adorno. Procede del aumentativo de máscara.
- **Nobleza:** clase social formada por las personas que poseen títulos nobiliarios concedidos por el rey o heredados de sus antepasados.

- **Presa:** muro grueso de piedra u otro material que se construye a través de un río, arroyo o canal, para almacenar el agua a fin de derivarla o regular su curso fuera del cauce.
- **Sistema hidráulico:** conjunto de obras e instalaciones hidráulicas necesarias para organizar funciones de captación, de almacenamiento, de conducción, de bombeo, de distribución y de evacuación.
- **Templete:** pabellón o quiosco, cubierto por una cúpula sostenida por columnas.





Interreg
España - Portugal



UNIÓN EUROPEA

JARCULTUR

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



JARDINES
HISTÓRICOS
TRANSFRONTERIZOS



**Junta de
Castilla y León**



mata do bussaco
fundação



Ayuntamiento de Béjar



RED CULTURAL

Gestión del Patrimonio

