

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA Facultat de Filosofia y Ciències de la Educació

GRADO DE EDUCACIÓN SOCIAL

ANTROPOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN GR. EI (33461)

GRUPO FIGA

CURSO 2020-2021

GRAN MISIÓN

ALGUNOS PROBLEMAS TEÓRICO PRÁCTICOS DE ANTROPOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

GYMKANA ANTROPOLÓGICA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Gran Misión

1.2 Contextualización del monumento

2. JUSTIFICACIÓN

3. GYMKANA ANTROPOLÓGICA

3.1 Presentación

3.2 Hora de interpretar

3.3 A dibujar

3.4 ¿Cuánta memoria tienes?

3.5 A vestirse

3.6 Sopa de letras

4. CONCLUSIÓN

5. BIBLIOGRAFÍA

1. INTRODUCCIÓN

Tema 4: *Los problemas teóricos prácticos de Antropología de la educación*

- Estudio antropológico de un monumento de la ciudad de Valencia.
- Se pretende conseguir una vinculación con el temario desarrollado durante la materia impartida.
- Comenzamos a realizar la investigación en el parque infantil *Gulliver*.
- Se decidió poner en práctica el desarrollo de una *Gymkana* para todos los públicos, especialmente para niños y niñas.

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL MONUMENTO

- El parque Gulliver, inaugurado en 1960, está situado en el Tramo XII del Jardín del Túria de la ciudad de Valencia.
- Está inspirado en la obra de Jonathan Swift, "Los viajes de Gulliver", escrita en 1726.
- Otras referencias: parque de atracciones que hace referencia a la historia de Los viajes de Gulliver, situado en Japón, concretamente bajo del monte Fuji.

2. JUSTIFICACIÓN DEL MONUMENTO ESCOGIDO - PARQUE GULLIVER

- Se encuentra una estrecha relación entre el monumento y los conceptos que se encuentran en el temario de Antropología de la Educación.
- Es un monumento que resulta conocido para todas las integrantes del grupo.
- Se ha procurado diseñar esta actividad de forma dinámica y participativa.

3. GYMKANA ANTROPOLÓGICA

Se ha diseñado una *gymkana* que consta de diferentes actividades para conocer el parque Gulliver en relación a nuestro tema.

3.1 Presentación

- Bienvenida al parque Gulliver
- Explicación breve de su historia
- Introducción a la *gymkana*
- Inicio de *Los Viajes de Gulliver* a través de diferentes pruebas que se han preparado.

QR de acceso

<https://www.youtube.com/watch?v=OoC4DQ64RQk&t=3s>

3.2 Hora de interpretar

- Representación de una escena con indicaciones previas.
- Repartir roles preparados.
- Se pretende familiarizar a la persona visitante con los conceptos:
 - Aculturación
 - Deculturación

3.2 Hora de interpretar: Aculturación

ROL 1: Eres un filipinense que trata de llevarse a Gulliver hacia su casa. Debes estirar o empujar a tu contrincante hasta llevarlo a tu terreno y, una vez allí, le obligas a sentarse y quedarse quieto.

ROL 2: Eres Gulliver, tratas de imponerte sobre los filipinenses que intentan capturarte. Tienes que dejar que te lleven a su terreno, sin emplear mucha fuerza. Una vez que te han capturado, debes imitar lo que haga la persona filipinense.

3.2 Hora de interpretar: Deculturación

ROL 1: Eres un o una filipinense que está haciendo sus tareas cotidianas (puedes cocinar, leer, correr, caminar, limpiar, conversar, etc.)

ROL 2: Eres Gulliver, debes imitar lo que haga tu compañera o compañero.

3.3 A dibujar

- Dibujar en un móvil la escuela ideal. Esta tendrá que mostrar, los valores, las costumbres y las normas que se crean importantes dentro de dicha escuela.
- Después de haber realizado el dibujo podrán compartirlo en las redes sociales con el hashtag #yodibujomiescuela para llevar a cabo una difusión de este ideal y observar el resto de escuelas que otras personas han hecho.

3.3 A dibujar

QR de acceso

Instagram

Hashtag: #yodibujomiescuela

3.4 ¿Cuánta memoria tienes?

- Existen dos tipos de fichas:
 - Con la palabra/frase característica
 - Imagen representativa
- Deben relacionar la palabra/frase con la imagen que corresponde
- Se trabajan los conceptos clave como:
 - Etnocentrismo, sus vertientes y definiciones

3.4 ¿Cuánta memoria tienes? Solución del memory

ETNOCENTRISMO es la actitud que considero a nuestra cultura, cultura que es superior a las demás.

ETNOCENTRISMO Es la manera propia, nuestra de interpretar cualquier grupo cultural.

ETNOCENTRISMO Hace referencia a...

3.5 A vestirse

- Después de que Gulliver huyera a Blefusco y de que regresara a su país natal, viaja a Broddingnag donde fue capturado diversas veces y finalmente comprado por la reina.
- La reina manda a hacer ropa a medida para que Gulliver vistiera de su talla y a la usanza del reino, ya que en el nuevo paraje no es un gigante sino al contrario.

Endoculturación

3.6 Sopa de letras

Se hace referencia a dos conceptos, relativismo y relativismo cultural

Relativismo: todo sistema de pensamiento que afirma que no existen verdades universalmente válidas y que no se puede llegar a conocer con certeza absoluta ninguna verdad.

Relativismo cultural: demuestra el pluralismo cultural y permite superar las limitaciones etnocéntricas, esta nos permite entender y respetar los comportamientos y valores de aquellos que no comparten nuestra cultura.

Gulliver aquí entiende y se da cuenta de la pluralidad cultural que existe al realizar todos los viajes y conocer a los habitantes de cada lugar.

3.6 Sopa de letras

QR de acceso

<https://spanish.scribd.com/document/417019024/36-Sopa-de-letras>

3.6 Sopa de letras

Solución

VERTICAL VERTICAL DIAGONAL INVERSA

Igualdad
Respeto
Pensamiento
Individual

Valores
Cultura
Verdad

DESPEDIDA DE LA GYMKANA A LAS PERSONAS VISITANTES DEL PARQUE

Hasta aquí nuestras antropológicas pruebas. Muchas gracias por participar en la *Gymkana* del Parque Gulliver.

Disfruta tu visita. ¡Hasta pronto!

3.1 CONCLUSIÓN

- Creación de un recurso atractivo para las personas que visiten el monumento, especialmente para niños y niñas.
- Satisfacción personal de las integrantes del grupo.
- Favorecer la comprensión de los contenidos de la asignatura.
- Ampliar conocimientos sobre la ciudad de Valencia y, concretamente, del Parque Gulliver, su historia y entorno.
- Relacionar la vida diaria con la Antropología de la educación.