



**PROGRAMA DIDÀCTICO L'ETNO. MUSEU VALENCIÀ
D'ETNOLOGIA ► EXPOSICIÓN PERMANENTE «NO ES FÁCIL SER
VALENCIANO O VALENCIANA» ► SECCIÓN «LA CIUDAD
GLOBAL Y LOCAL»**

Índice

4	Presentación
6	Cómo usar este programa
9	Propuesta educativa dirigida a Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria
9	Sesión 1. La ciudad: Tres preguntas clave
13	Sesión 2. La ciudad: global y local
19	Sesión 3. El consejo de jóvenes creativos. ¿Cómo decir mucho con poco?
26	Propuesta educativa dirigida a Tercer Ciclo de Educación Primaria y Primer y Segundo Curso de Educación Secundaria
26	Sesión 1. Un análisis de nuestra ciudad
31	Sesión 2. La ciudad: global y local
38	Sesión 3. El consejo de jóvenes creativos. ¿Cómo decir mucho con poco?
46	Anexo 1. Materiales
48	Anexo 2. Recursos
118	Bibliografía

A MODO DE INSPIRACIÓN...

INVENTARIO GENERAL DEL MUNDO

(...) Dios le mandó hacer un inventario general del mundo.

Monumental era la misión encomendada.

Arthur trabajó noche y día, cada día, cada noche, hasta que en el invierno de 1989, cuando estaba en plena tarea, la muerte lo agarró de los pelos y se lo llevó.

El inventario del mundo, inconcluso, estaba hecho de chatarras,
vidrios rotos,
escobas calvas,
zapatillas caminadas,
botellas bebidas,
sábanas dormidas,
ruedas viajadas,
velas navegadas,
banderas vencidas,
cartas leídas,
palabras olvidadas y
aguas llovidas.

Arthur había trabajado con basura. Porque toda basura era vida vivida, y de la basura venía todo lo que en el mundo era o había sido. Nada de lo intacto merecía figurar. Lo intacto había muerto sin nacer. La vida sólo latía en lo que tenía cicatrices.

Eduardo Galeano, *Espejos*, 2008.

PRESENTACIÓN

Estimado/a docente:

A continuación, te presentamos el programa didáctico diseñado como acompañamiento a la sección «La Ciudad Global y Local» de la exposición permanente «NO ES FÁCIL SER VALENCIANO O VALENCIANA».

Esta sección aborda la percepción, cada vez más extendida, de que el mundo se reduce y tiende hacia la uniformidad. En este contexto surge el concepto de *glocal*, que describe la interacción constante entre dinámicas globales y realidades locales. Este intercambio influye directamente en las identidades, las formas de vida y la configuración de nuestras ciudades.

Mediante esta propuesta, proponemos una forma de reflexionar junto al alumnado sobre algunos de los efectos visibles de estos procesos en el entorno urbano: la homogeneización arquitectónica, la gentrificación, la transformación de los hábitos de movilidad o la aparición de nuevas formas de trabajo. Todos estos fenómenos coexisten con elementos locales que continúan siendo percibidos como característicos de las ciudades valencianas.

El programa está dirigido al alumnado de **Educación Primaria y de primer y segundo curso de Educación Secundaria**.

La propuesta se articula en dos contextos complementarios: el aula y la exposición permanente. Se organiza en tres sesiones interrelacionadas, concebidas como un recorrido progresivo de aprendizaje en el que cada fase prepara y da sentido a la siguiente. En este itinerario, la primera sesión cumple la función

de **aprestamiento**, entendido como el conjunto de actividades iniciales destinadas a preparar al alumnado para aprendizajes posteriores. Su objetivo no es únicamente introducir contenidos, sino también activar conocimientos previos, despertar el interés, fomentar la curiosidad y proporcionar herramientas que faciliten una mejor comprensión de la experiencia educativa *posterior*; en este caso, la visita al museo.

Este programa sitúa las preguntas en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje: como punto de partida, como guía durante la observación y como herramienta para la reflexión final. Preguntar no implica únicamente buscar respuestas, sino abrir espacios de reflexión. Tal como defendía Paulo Freire, «el aprendizaje debe fundamentarse en el diálogo y en la problematización de la realidad, más que en la transmisión pasiva de información». Las preguntas invitan al alumnado a pensar, interpretar y construir su propio conocimiento.

De este modo, el alumnado no sólo adquiere conocimientos sobre la ciudad, sino que desarrolla una mirada crítica sobre ella.

Por último, destacamos que esta propuesta se inspira también en las reflexiones de Francesco Tonucci, quien plantea la importancia de pensar la ciudad desde la experiencia de la infancia. Su mirada entiende este lugar como un espacio de convivencia, autonomía, juego y participación, y propone utilizar las necesidades y percepciones de niños y niñas como una herramienta para reflexionar críticamente sobre la calidad de vida urbana y las transformaciones contemporáneas de la ciudad.

Pensar la ciudad desde la mirada de la infancia supone imaginar espacios urbanos más habitables, inclusivos y humanos para todas las personas.

Confiamos en que este material resulte un recurso didáctico útil y enriquecedor para trabajar con tu alumnado.

CÓMO USAR ESTE PROGRAMA

Este programa didáctico ofrece el conjunto de consignas, materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las tres sesiones que lo estructuran.

La propuesta se articula como una secuencia de aprendizaje progresiva, en la que cada sesión se vincula con la anterior y constituye la base para la siguiente. No obstante, el itinerario permite una implementación flexible, adaptándose a diferentes contextos organizativos sin perder la coherencia pedagógica del programa.

La sesión 1 está pensada para ser desarrollada en el aula por el profesorado, que actuará como mediador del proceso de aprendizaje. Las sesiones 2 y 3 tendrán lugar en L'ETNO, con el acompañamiento del personal educador del museo.

Sesión 1. La ciudad: tres preguntas clave

Esta primera sesión se desarrolla en el aula y funciona como fase de aprestamiento y punto de partida del programa. A través de dinámicas de exploración y diálogo, se introduce al alumnado en los conceptos fundamentales que estructuran la exposición, activando conocimientos previos y favoreciendo una aproximación inicial al tema.

Sesión 2. La ciudad: global y local

Esta sesión tiene lugar en la exposición permanente del museo. Mediante una visita dinamizada, el alumnado entra en contacto directo con los contenidos expositivos, estableciendo

relaciones entre los fenómenos globales y locales que configuran la ciudad contemporánea.

Sesión 3. El consejo de jóvenes creativos. ¿Cómo decir mucho con poco?

Esta sesión se desarrolla también en el museo y actúa como espacio de creación y reflexión. A través de una actividad creativa, el alumnado expresa ideas, percepciones o propuestas sobre la ciudad.

Organización de grupos durante la visita al museo

Con el fin de facilitar la organización de grupos durante la visita a L'ETNO, el programa permite una adaptación en el orden de las sesiones 2 y 3. Cuando participan dos grupos de forma simultánea, se propone que uno de ellos realice primero la visita a la exposición (Sesión 2) y, a continuación, la actividad (Sesión 3), mientras que el otro grupo realiza el itinerario en orden inverso.

De esta forma, la sesión 3 adapta su enfoque para cumplir una doble función: como actividad de síntesis y aplicación tras la visita, o como actividad de motivación y preparación previa a la misma, manteniendo en ambos casos los objetivos y contenidos del programa:

- **Modelo A (Sesión 2 → Sesión 3)**

La sesión funciona como síntesis y aplicación final del aprendizaje.

- **Modelo B (Sesión 3 → Sesión 2)**

La sesión funciona como introducción motivadora y preparación para la visita.

Vinculación curricular y competencial

El programa se ajusta al desarrollo curricular propio de la Comunitat Valenciana, facilitando su integración directa en las programaciones de aula del profesorado.

Relación con Educación Primaria

El programa se articula principalmente en torno a:

Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

- Análisis del entorno próximo
- Organización de los espacios urbanos
- Convivencia, normas y problemáticas sociales

Área de Educación Artística

- Alfabetización visual
- Interpretación de imágenes
- Creación de producciones con intención comunicativa

Competencias clave implicadas:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Relación con Educación Secundaria Obligatoria

El programa se articula principalmente en torno a:

Geografía e Historia

- Análisis del espacio urbano
- Transformaciones de la ciudad
- Globalización e impactos sociales y económicos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

- Lectura crítica de imágenes
- Lenguaje visual
- Producción de mensajes gráficos

Competencias clave implicadas:

- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia digital (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

SESIÓN 1. LA CIUDAD: TRES PREGUNTAS CLAVE

La primera sesión se desarrolla en el aula por el/la docente.

Descripción:

El programa propone aproximarse a la ciudad no sólo como un espacio físico y organizado, sino también como una experiencia emocional, cultural y cotidiana.

A partir de tres preguntas clave: ¿qué es una ciudad?, ¿cómo vivimos en la ciudad? y ¿cómo nos movemos y convivimos en ella?, se introduce al alumnado en el concepto de ciudad como un espacio complejo y en constante cambio. Estas tres preguntas estructuran toda la sesión y permiten aproximarse progresivamente a la ciudad desde la experiencia cercana del alumnado.

Las actividades combinan juego, diálogo y reflexión.

Tiempo de duración:

90 minutos.

Objetivos:

Introducir al alumnado en el concepto de ciudad a partir de su experiencia cotidiana, activando conocimientos previos y preparándolo para la visita al museo.

Que los y las participantes:

- Describan elementos de su entorno urbano a partir de su experiencia cotidiana.

- Identifiquen usos y funciones básicas de la ciudad (habitar, trabajar, desplazarse, convivir).
- Identifiquen problemas y retos presentes en la vida urbana (contaminación, ruido, accesibilidad, etc.).
- Expliquen formas de movilidad y normas básicas que regulan la convivencia en la ciudad.

Desarrollo: La sesión se estructura en tres bloques claramente vinculados a cada una de las preguntas clave.

PREGUNTA 1: ¿QUÉ ES UNA CIUDAD?

EJERCICIO 1

Duración: 10 minutos.

El personal docente inicia la actividad presentándose y leyendo en voz alta un texto que define el concepto de ciudad (**RECURSO 1**).



Voy a leer un texto sobre qué es una ciudad. Después quiero que digáis si estáis de acuerdo o si cambiaríais algo.

¿Cómo es vuestra ciudad? ¿Qué cosas tiene? ¿Se parece a otras ciudades del mundo?

A continuación, escribimos en un folio una palabra relacionada con la ciudad y me entregáis el folio al terminar.

El personal docente recoge todos los folios.

EJERCICIO 2

Duración: 15 minutos.

El/la docente organiza al grupo en círculo y propone un juego con las palabras recogidas. El objetivo del juego es reforzar la idea de que la ciudad es un espacio compartido donde conviven muchas realidades. Las consignas para los y las participantes son:



Ahora vamos a jugar con vuestras palabras. Voy a contar una historia usando algunas de ellas. Cuando escuchéis vuestra palabra, os levantáis y cambiáis de sitio. Si digo "ciudad"... ¡todos y todas cambiamos a la vez!

EJERCICIO 3

Duración: 10 minutos.

Después de jugar con las palabras, el/la docente escribe en la pizarra las palabras del alumnado y propone agruparlas por criterios propuestos en forma de preguntas:



Vamos a ordenar estas palabras.

¿Qué palabras están relacionadas con la diversión?
¿Cuáles con el trabajo? ¿Cuáles con el paisaje...? ¿Y con nuestro movimiento?

PREGUNTA 2: ¿CÓMO VIVIMOS EN LA CIUDAD?**EJERCICIO 4**

Duración: 20 minutos.

El/la docente introduce la idea de la ciudad como un "ser vivo" y plantea preguntas sobre su cuidado y bienestar. A continuación reparte un mini dossier (**RECURSO 2**) por grupos de 3-5 personas. Cada grupo debe dibujar un mapa emocional sencillo donde se reflejen lugares agradables y problemáticos según la experiencia de cada alumno/a.



Imaginad que la ciudad es como una persona... ¿Está sana o enferma?

¿Qué hábitos la enferman? ¿Qué le duele? (Ej. ruido, contaminación, basura, tráfico...)

¿Qué necesita? ¿Quién la cuida?

Y si pensáis en vosotros y vosotras ¿Qué lugares de vuestra ciudad os gustan mucho? ¿En cuáles no os gusta estar? ¿Hay algún lugar que os genere miedo o desconfianza? ¿Hay algún lugar que os ponga nerviosos/as? ¿Por qué?

Lo dibujamos todo en la página correspondiente del dossier.

PREGUNTA 3: ¿CÓMO NOS MOVEMOS Y CONVIVIMOS EN LA CIUDAD?**EJERCICIO 5**

Duración: 10 minutos.

El/la docente guía una conversación sobre desplazamientos, autonomía y accesibilidad a través de varias preguntas.



¿Cómo venís al cole? ¿Andando, en bici, en patín...?

¿Hay sitios a los que podéis ir solos/as? ¿A cuáles sí y a cuáles no?

¿Qué caminos o lugares os hacen sentir tranquilos/as y seguros/as? ¿Os da tiempo a cruzar los semáforos?

Cuando vais por la calle, ¿los coches tienen más espacio o las personas?

¿Creéis que todo el mundo puede moverse igual de fácil por la ciudad?

Por ejemplo: una persona mayor, alguien con un carrito de bebé o una persona en silla de ruedas.

¿Qué cosas pueden hacer difícil caminar o moverse por la ciudad?

¿Qué cambiaríais para que la ciudad fuera más cómoda y segura para todas las personas?

El objetivo de este ejercicio es que el alumnado comprenda que la ciudad necesita organización y diseño para facilitar el disfrute, la movilidad y la convivencia.

EJERCICIO 6

Duración: 25 minutos.

El/la docente propone una breve salida al entorno cercano o una observación guiada mediante imágenes. Cada grupo de trabajo del Ejercicio 4 deberá llevar su mini dossier durante la salida.



Vamos a convertirnos en detectives de señales en la ciudad. Manteniendo los mismos grupos del ejercicio 4, debemos buscar y dibujar en nuestro dossier al menos tres señales: de tráfico, de tiendas, de información etc y escribir qué significan o para qué sirven.

A continuación, se hace una puesta en común sobre los elementos observados y su significado, introduciendo la idea de que las señales y símbolos nos ayudan a orientarnos y convivir.

Para concluir la sesión, el personal docente recoge el dossier de cada grupo para llevarlos a la posterior visita al museo, y hace una síntesis que refuerce lo aprendido.

Hoy hemos aprendido qué es una ciudad, cómo vivimos en ella y cómo nos organizamos para movernos y convivir. Todo esto lo seguiremos descubriendo en la visita al museo.

SESIÓN 2. LA CIUDAD: LOCAL Y GLOBAL

Descripción:

La presente sesión se desarrolla en el espacio expositivo del museo y constituye uno de los momentos centrales del programa didáctico. En ella, el alumnado se aproxima a la ciudad como objeto de estudio a través de la observación directa, la interpretación de objetos y la participación activa en dinámicas de mediación.

La sección *La ciudad: local y global* propone una reflexión sobre los cambios que la globalización ha provocado en la ciudad de València. A través de un recorrido estructurado en torno a la oposición entre tradición y transformación, se presentan formas de vida, objetos y prácticas que permiten comprender cómo la ciudad evoluciona y se redefine constantemente.

El planteamiento museográfico, de carácter innovador, interpela al visitante y le sitúa en el centro del discurso: los objetos no sólo se observan, sino que se interpretan desde la experiencia personal. De este modo, se introduce una idea fundamental: la cultura no reside únicamente en los objetos, sino en las personas que los utilizan y les dan significado.

Tiempo de duración:

60 minutos.

Objetivos:

Analizar la ciudad como un espacio en transformación a través de la observación e interpretación de los contenidos de la exposición.

Que los y las participantes:

- Interpreten objetos y elementos expositivos como testimonios de formas de vida y cambios sociales.
- Expliquen las transformaciones de la ciudad a partir de ejemplos observados en la exposición.
- Comparen características de la ciudad del pasado y de la actualidad.
- Reconozcan la diversidad cultural como un rasgo propio de la ciudad contemporánea.

Desarrollo:**EJERCICIO 1. BIENVENIDA Y ENCUADRE****Duración:** 10 minutos

(Hall de entrada o espacio acordado para recibir al grupo).

El personal educador se encarga de la recepción del grupo, presentación e introducción al espacio expositivo.



Bienvenidos/as a L'ETNO. Museu Valencià d'Etnologia. La etnología estudia cómo viven las personas: sus costumbres, sus fiestas, su forma de vestir, de cocinar o de hablar.

Gracias a la etnología podemos entender mejor el mundo y a las demás personas que habitan en él.

Este museo colecciona, investiga y difunde todo aquello relacionado con la cultura tradicional y popular Valenciana.

(Nos situamos enfrente del espejo, señalando el caligrama)

¿Qué podéis ver en este dibujo tan grande? ¿Os habéis dado cuenta que es un espejo? Aquí podéis ver o reflejados/as. El museo nos quiere decir algo importante: la cultura somos todos y todas.

EJERCICIO 2. ITINERARIO GUIADO POR LA EXPOSICIÓN**Duración:** 30 minutos

(Parada «En la despensa de la cultura»).



¿Habéis visto qué estantería más grande? Los objetos cuentan cosas sobre quiénes somos y cómo vivimos.

Si tuvierais que elegir un objeto que os represente, ¿cuál sería? ¿Elegirían los mismos objetos nuestros padres o abuelas? ¿Tienen los objetos el mismo significado para todas las personas?

Los objetos son importantes porque nos cuentan historias de las personas que los usaron.

Podemos escoger algún objeto que les llame la atención de la estantería. Por ejemplo: el pupitre y la cartera escolar. Preguntamos si se parece a las mesas de su clase y a las mochilas que llevan al colegio.

(Parada «¿Esta es mi calle?» El orinal "glocal").



Este objeto mezcla algo típico de aquí con algo conocido en muchas partes del mundo.

¿Reconocéis el dibujo? ¿De dónde pensáis que viene el objeto?

Mickey es un personaje conocido en muchos países del mundo. Decimos que es un icono universal y global, utilizado para decorar un objeto de aquí (local), de cerámica tradicional de un pueblo cercano que se llama l'Alcora, de los años treinta del siglo pasado.

En las ciudades ocurre lo mismo. Conviven elementos propios (locales) y otros que vienen de otros países o del mundo entero (globales).

A continuación, vamos a pasear por nuestra ciudad para descubrir cómo ha cambiado y qué tienen que ver estos cambios con nuestra vida.

(Parada «De la Estación del Norte a la Estación del AVE»).



Miremos estos dos edificios: ¿Sabríais decir cómo se llaman y dónde están?

¿Existen edificios parecidos en otras ciudades o tienen detalles que los hacen únicos?

La Estación del Norte es un símbolo de Valencia con elementos propios en su decoración: flores, naranjas, el escudo de la ciudad... Ahora mira la estación del AVE. Podría estar en cualquier ciudad del mundo. No hay nada que la relacione con Valencia, salvo el nombre de Joaquín Sorolla. Ocurre lo mismo con otros espacios como los centros comerciales o los aeropuertos: son muy parecidos en muchas ciudades del mundo.

A continuación, el personal educador realiza un recorrido guiado comparando la ciudad tradicional y la ciudad transformada.



(Señalando el espacio expositivo) Aquí vais a encontrar dos partes: la ciudad de antes se sitúa a la izquierda y la ciudad actual, a la derecha.

(Parada «De abajo a arriba»).



(Señalando el ascensor): ¿Sabéis cómo se llama esto? ¿Para qué sirve? ¿Es antiguo o es nuevo?

Este fue uno de los primeros ascensores instalados en la ciudad de Valencia. Antes de la llegada del ascensor nadie quería vivir en la parte alta de los edificios.

¿Qué inventos o cambios creéis que han hecho la vida más fácil en las ciudades?

¿Conoces cuándo llegó el agua potable a tu ciudad?,
¿Y el alumbrado eléctrico?

(Parada «Del hogar al piso turístico»).



En la ciudad, las casas también han cambiado mucho.

En este piso vivía una familia. ¿Quién puede vivir aquí ahora? ¿Para qué se usan hoy muchas viviendas del centro de las ciudades?

En ocasiones, los pisos donde antes vivían familias son alquilados a turistas. En el interior todo cambia: la habitación, que fue un espacio íntimo repleto de objetos vividos y lleno de significado, se convierte en un espacio de diseño estandarizado.

(Parada «De la tartana a la bicicleta»).



¿Conocéis algún medio de transporte antiguo usado en la ciudad de Valencia? ¿Qué medios utilizamos para transportarnos actualmente?

¿Habíais visto alguna vez este coche? ¿Es antiguo o nuevo? El primer Seat 600 se fabricó en 1957. Tenía un precio de sesenta y cinco mil pesetas, es decir, 18.000 euros en valor actualizado.

¿Cómo nos movemos por la ciudad? ¿Qué es un peatón? ¿Nos movemos todas las personas de la misma forma? ¿Quién ocupa más espacio: los coches o las personas?

¿Influye nuestra forma de desplazarnos en nuestra salud? ¿Y en la salud del planeta?

¿Por qué creéis que existen las señales de tráfico? ¿A quién van dirigidas? ¿Que significan?

(Parada «De aquí y de allá»).



Desde sus orígenes, las ciudades han acogido a gente diversa. Igual que las personas de origen valenciano han habitado y habitan otras ciudades del mundo, nuestra ciudad está poblada por personas venidas de lugares muy diversos.

Esta gráfica está hecha con alimentos y nos ayuda a descubrir de qué países o lugares vienen muchas personas que hoy viven en Valencia.

Vamos a observar bien... ¿Qué origen aparece más veces? ¿Cuál es el más frecuente?

El personal educador introduce aquí el **EJERCICIO 3. Dinámica: «La torre de los inventos».**

Duración: 10 minutos

El personal educador forma grupos de 3-5 personas y comparte las siguientes consignas:



En medio de la sala hay una torre llena de inventos y aparatos que cambiaron la vida doméstica. En el siguiente ejercicio, cada grupo recibirá una tarjeta con un objeto representado en ella. A continuación, debéis buscar el objeto de vuestra tarjeta escondido en la torre y averiguar cómo se llama y para qué sirve. Para terminar, por turnos, compartiréis aquello que hayáis descubierto.

El educador/a reparte una tarjeta plastificada de 10×10 cms (**RECURSO 3**) por grupo. (Se pueden hacer diferentes rondas en función del tiempo disponible).

Una vez finalizada la dinámica, el personal educador continúa con la visita.

(Parada «Del comercio tradicional al autovending»).



¿Qué parte de la exposición es más reciente y que parte es más antigua? ¿Qué historia o qué cambios nos cuenta? ¿Sabéis lo que era una paquetería?

Las tiendas y el comercio de las ciudades también han cambiado mucho. Antes, casi siempre había una persona atendiendo. Hoy en día, existen incluso máquinas de autoventa y venta online por internet.

(Parada «Del taller al coworking»).



¿Sabíais que antes muchas personas trabajaban en el mismo lugar donde vivían? Por ejemplo, los artesanos tenían su taller dentro de casa.

¿Conocéis cómo funciona un telar?

Hoy muchas formas de trabajar han cambiado y han aparecido espacios nuevos, como oficinas compartidas o trabajos que se hacen con el ordenador.

Las ciudades también cambian según cómo vivimos y trabajamos las personas.

(Parada «Transformando la tradición»).



La casa Insa era una ropería tradicional de la ciudad de Valencia. Alquilaba cientos de trajes cada año para celebrar las fiestas y desfiles del Carnaval. En el probador virtual puedes ponerte algunas de las piezas.

A las fiestas locales como Las Fallas, Moros y Cristianos o el Carnaval, se suman ahora otras fiestas nuevas como el Año Nuevo Chino, Halloween o Papá Noel.

(Parada «Los muros de la ciudad»).



Aunque las murallas de Valencia fueron derribadas hace tiempo, todavía hoy existen en la ciudad muchos muros con carteles publicitarios o intervenciones de arte urbano.

Además de ese tipo de muros existen otros invisibles, y quizás mucho más altos, que tienen que ver con la desigualdad, la pobreza y la soledad.

(Parada al final del recorrido).

Para cerrar la visita el personal educador introduce el **EJERCICIO 4. Dinámica «La ciudad cuidadora».**

Duración: 10 minutos



Durante la visita habéis visto muchos cambios: cómo eran las casas, las tiendas, los transportes o los trabajos antes y cómo son ahora.

Algunos cambios hacen la vida más fácil o más cómoda, pero otros pueden crear tensiones o hacer que algunas personas no se sientan bien en la ciudad. Ahora vamos a pensar: ¿qué cosas hacen que una ciudad cuide bien a las personas?

Manteniendo los mismos grupos que en la dinámica anterior, el alumnado deberá pensar en alguna idea, espacio, invento o transformación vista durante la visita que ayude a construir una ciudad más amable y fácil de vivir. Por ejemplo: pasos de peatones, semáforos doble género, parques y árboles, transporte accesible, espacios para jugar... Después se hace una ronda para poner en común las ideas.

CIERRE DE LA SESIÓN



Hoy habéis descubierto que las ciudades cambian constantemente porque las personas también cambiamos nuestra forma de vivir, movernos, trabajar, comprar o divertirnos.

Todos y todas podemos aportar ideas que sirvan para mejorar las ciudades donde vivimos, para que sean cómodas, seguras y agradables.

SESIÓN 3. EL CONSEJO DE JÓVENES CREATIVOS. ¿CÓMO DECIR MUCHO CON POCO?

Descripción:

La presente sesión se desarrolla en el espacio del museo y constituye un momento clave del programa didáctico. En ella, el alumnado realiza una síntesis de lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores o, en función de la organización de la visita, una aproximación inicial a los contenidos que se abordarán posteriormente en la exposición.

A partir de la observación y el análisis de los signos, señales y símbolos presentes en la ciudad, así como del conocimiento adquirido sobre los cambios y transformaciones del entorno urbano, se propone al alumnado una actividad de creación visual en la que expresar una idea, reflexión o propuesta para transformar su ciudad en un lugar amable, accesible, habitable y diverso.

Tiempo de duración:

60 minutos.

Objetivos:

Sintetizar y expresar de forma creativa los aprendizajes adquiridos, desarrollando una mirada crítica y participativa sobre la ciudad.

Que los y las participantes:

- Interpreten signos, señales y símbolos urbanos como formas de comunicación.
- Reflexionen sobre la ciudad como espacio compartido que influye en la convivencia y el bienestar.
- Expresen ideas, percepciones o propuestas de mejora mediante la creación de un mensaje visual propio.
- Participen en dinámicas de intercambio, respetando y valorando las aportaciones del grupo.

Desarrollo:

La sesión se organiza en cuatro momentos encadenados que permiten pasar de la observación a la creación y, finalmente, a la puesta en común.

MODELO A (SESIÓN 2 → SESIÓN 3)

EJERCICIO 1.

INTRODUCCIÓN: SIGNOS Y SÍMBOLOS EN LA CIUDAD

Duración: 10 minutos

El personal educador reúne al grupo e inicia la actividad recuperando los aprendizajes adquiridos tras la visita y el dossier generado previamente por el alumnado (Sesión 1. Ejercicio 6):



Antes de empezar, vamos a recordar lo que hemos visto en la visita. Hemos aprendido cómo es la ciudad y cómo algunas cosas ayudan a que las personas vivan mejor... y otras no tanto.

Cuando caminamos por la ciudad también vemos muchos mensajes, aunque a veces no nos damos cuenta. En las calles hay dibujos y señales que nos ayudan a saber qué hacer o cómo movernos. Gracias a ellas, podemos convivir mejor.

En la sesión en el aula ya trabajasteis esto. Salisteis a mirar señales, las dibujasteis y hablasteis sobre lo que significaban.

Se invita al alumnado a sacar el dossier que elaboraron en la Sesión 1, donde aparecen las señales recogidas de la ciudad.

Vamos a utilizar vuestro dossier para recordar todo lo que ya sabéis. Podéis mirar las señales de vuestro dossier y comentar qué significaban y por qué eran importantes.

A partir de esta recuperación, personal educador guía una breve puesta en común y explica de forma sencilla los conceptos de signo, señal y símbolo.

Un signo es algo que nos da información.

Una señal nos dice qué debemos hacer o nos ayuda a movernos por un lugar.

Y un símbolo es una imagen que representa una idea. Por ejemplo, un corazón puede representar el amor o una paloma la paz.

A veces un mismo símbolo puede significar cosas diferentes según el lugar o las personas que lo miren. ¿Alguien sabe qué representa el murciélago en la ciudad de Valencia? ¿Representa lo mismo en otra ciudad?

EJERCICIO 2

ALFABETIZACIÓN VISUAL: MIRAR COMO DETECTIVES

Duración: 15 minutos

Se muestran imágenes de intervenciones urbanas de los artistas SpY, Dos Jotas y Clet Abraham. (**RECURSO 4**). El objetivo es que el alumnado comprenda que las imágenes pueden transmitir ideas y hacer pensar.



Vamos a mirar estas imágenes como si fuéramos detectives visuales. ¿Son señales de verdad o son creaciones artísticas?

Exacto, estos artistas utilizan señales y signos que todo el mundo conoce y las transforman para hacernos pensar sobre la ciudad y las personas que viven en ella.

¿Qué señales reconocéis? ¿Las habéis visto antes en la calle? ¿Cómo las han transformado? ¿Qué quieren decir ahora?

EJERCICIO 3

DISEÑO Y CREACIÓN DE LA SEÑAL

Duración: 20 minutos

El educador/a introduce la actividad sobre el diseño y creación de la señal. Pueden servir de apoyo las reflexiones tras la visita a la exposición, y el dossier generado previamente en el aula (Sesión 1. Ejercicio 4)



La ciudad debe ser un espacio que cuide a todos los seres vivos que viven en ella. Ahora os toca a vosotros/as imaginar cómo sería una ciudad amable y divertida para todas las personas.

Vuestra misión es elegir una idea importante sobre vuestra ciudad y comunicarla de forma clara mediante una señal inventada.

Por ejemplo:

Una señal que informe de una zona tranquila para descansar y escuchar los pájaros.

Una señal que advierta de la velocidad de los coches en esa zona.

Una señal que informe de una zona muy divertida para jugar.

Una señal que informe de un lugar seguro para los niños y niñas.

Posteriormente, se forman grupos de entre 3-5 participantes. A cada grupo se le entrega una ficha de reflexión (**RECURSO 5**) para organizar sus ideas. Una vez completada, se les facilita el material necesario para diseñar y elaborar su cartel.

El alumnado deberá crear un mensaje visual sencillo que represente su idea.

EJERCICIO 4 **PRESENTACIÓN Y CIERRE**

Duración: 15 minutos

Cada grupo muestra sus señales ante el grupo. El resto de compañeros y compañeras deberá observar y tratar de adivinar qué mensaje expresan. Posteriormente, los autores/as de cada señal realizan su presentación y explican el significado de su trabajo, así como la intención del mensaje que desean comunicar. Finalmente, el educador/a realiza el cierre de la actividad, destacando las ideas principales que han surgido durante la sesión y despidiendo al grupo.



Hoy habéis demostrado que con una imagen se pueden decir muchas cosas. Imaginar cómo queremos que sea nuestra ciudad es el primer paso para poder transformarla.

Muchas gracias por vuestra participación.

MODELO B (SESIÓN 3 → SESIÓN 2)

EJERCICIO 1 **INTRODUCCIÓN: SIGNOS Y SÍMBOLOS EN LA CIUDAD**

Duración: 10 minutos

El personal educador reúne al grupo e inicia la actividad recuperando los aprendizajes y materiales previos del alumnado (Sesión 1. Ejercicio 4 y 6):



Antes de empezar, vamos a recordar lo que habéis trabajado en la primera sesión. Por grupos pensasteis

en qué lugares de vuestra ciudad os gustan mucho, en cuáles no os gusta estar y por qué.

Cuando caminamos por la ciudad también vemos muchos mensajes, aunque a veces no nos damos cuenta. En las calles hay dibujos y señales que nos ayudan a saber qué hacer o cómo movernos. Gracias a ellas, podemos convivir mejor.

En la sesión en el aula también trabajasteis esto ¿os acordáis? Salisteis a mirar señales, las dibujasteis y hablasteis sobre lo que significaban.

Se invita al alumnado a sacar el dossier que elaboraron en la Sesión 1, donde aparecen los mapas emocionales y las señales recogidas de la ciudad.



Vamos a utilizar vuestro dossier para recordar todo lo que ya sabéis. Podéis mirar las señales de vuestro dossier y comentar qué significaban y por qué eran importantes.

A partir de esta recuperación, el educador/a guía una breve puesta en común y explica de forma sencilla los conceptos de signo, señal y símbolo.



Un signo es algo que nos da información.

Una señal nos dice qué debemos hacer o nos ayuda a movernos por un lugar.

Y un símbolo es una imagen que representa una idea. Por ejemplo, un corazón puede representar el amor o una paloma la paz.

A veces un mismo símbolo puede significar cosas diferentes según el lugar o las personas que lo miren. ¿Alguien sabe qué representa el murciélago en la ciudad de Valencia? ¿Representa lo mismo en otra ciudad?

EJERCICIO 2

ALFABETIZACIÓN VISUAL: MIRAR COMO DETECTIVES

Duración: 15 minutos

Se muestran imágenes de intervenciones urbanas de los artistas SpY, Dos Jotas y Clet Abraham. (**RECURSO 4**). El objetivo es que el alumnado comprenda que las imágenes pueden transmitir ideas y hacer pensar.



Vamos a mirar estas imágenes como si fuéramos detectives visuales. ¿Son señales de verdad o son creaciones artísticas?

Exacto, estos artistas utilizan señales y signos que todo el mundo conoce y las transforman para hacernos pensar sobre la ciudad y las personas que viven en ella.

¿Qué señales reconocéis? ¿Las habéis visto antes en la calle? ¿Cómo las han transformado? ¿Qué quieren decir ahora?

EJERCICIO 3 DISEÑO Y CREACIÓN DEL CARTEL

Duración: 20 minutos

El educador/a introduce la actividad sobre el diseño y creación de la señal. Pueden servir de apoyo las reflexiones tras la visita a la exposición, y el dossier generado previamente en el aula (Sesión 1 - Ejercicio 4)



La ciudad debe ser un espacio que cuide a todos los seres vivos que viven en ella. Ahora os toca a vosotros/as imaginar cómo sería una ciudad amable y divertida para todas las personas.

Vuestra misión es elegir una idea importante sobre vuestra ciudad y comunicarla de forma clara mediante una señal inventada.

Por ejemplo:

Una señal que informe de una zona tranquila para descansar y escuchar los pájaros.

Una señal que advierta de la velocidad de los coches en esa zona.

Una señal que informe de una zona muy divertida para jugar.

Una señal que informe de un lugar seguro para los niños y niñas.

Posteriormente, se forman grupos de entre 3-5 participantes. A cada grupo se le entrega una ficha de reflexión (**RECURSO 5**) para organizar sus ideas. Una vez completada, se les facilita el material necesario para diseñar y elaborar su cartel.

El alumnado deberá crear un mensaje visual sencillo que represente su idea.

EJERCICIO 4

PRESENTACIÓN Y CIERRE

Duración: 15 minutos

Cada grupo muestra sus señales ante el grupo. El resto de compañeros y compañeras deberá observar y tratar de adivinar qué mensaje expresan. Posteriormente, los autores/as de cada señal realizan su presentación y explican el significado de su trabajo, así como la intención del mensaje que desean comunicar. Finalmente, el educador/a realiza el cierre de la actividad, destacando las ideas principales que han surgido durante la sesión y despidiendo al grupo.



Hoy habéis demostrado que con una imagen se pueden decir muchas cosas. Imaginar cómo queremos que sea nuestra ciudad es el primer paso para poder transformarla.

Ahora vamos a entrar en la exposición para descubrir otras miradas sobre la ciudad. Vamos a ver si encontramos cosas que se parecen a vuestras ideas... o si aparecen nuevas formas de pensarla.

PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A
TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Y PRIMER Y SEGUNDO CURSO DE SECUNDARIA

SESIÓN 1. UN ANÁLISIS DE NUESTRA CIUDAD

La primera sesión se desarrolla por el o la docente en el aula.

Descripción:

Esta sesión funciona como fase de aprestamiento y punto de partida del programa. Su finalidad es preparar al alumnado para la visita a la exposición mediante la introducción de herramientas de análisis que les permitan interpretar la ciudad desde una perspectiva crítica.

A través de tres ejercicios, el alumnado se aproxima a la ciudad como un espacio en transformación, en el que intervienen factores sociales, económicos y culturales. Se abordan cuestiones como la gentrificación, la medición de fenómenos urbanos y los conflictos derivados del uso del espacio público.

La sesión combina observación, análisis de imágenes, recogida de datos y debate estructurado. De este modo, se favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y el trabajo cooperativo. El resultado final será la elaboración de un breve informe por grupo que servirá como punto de partida para la visita al museo.

Tiempo de duración:

90 minutos.

Objetivos:

El objetivo central es desarrollar herramientas de análisis crítico que permitan al alumnado interpretar la ciudad como un espacio complejo en transformación.

Que los y las participantes:

- Expliquen el concepto de gentrificación a partir de ejemplos concretos.
- Analicen transformaciones urbanas identificando sus causas y consecuencias.
- Utilicen herramientas básicas de análisis urbano (observación, medición y representación de datos).
- Identifiquen usos, conflictos e intereses diversos en el espacio urbano.
- Argumenten y debatan distintas posiciones de forma fundamentada y respetuosa.

Desarrollo: La sesión se estructura en tres ejercicios complementarios.

EJERCICIO 1 BUSCANDO LAS DIFERENCIAS

Duración: 30 minutos.

El/la docente introduce la sesión presentando brevemente la exposición que el alumnado visitará en la siguiente sesión, explicando que en ella se analizan los cambios que experimentan las ciudades y cómo estos afectan a las personas que las habitan.

A continuación, se introduce el concepto de gentrificación:



La gentrificación es un proceso de transformación urbana por el cual determinados barrios cambian debido a la llegada de nuevos habitantes con mayor poder adquisitivo. Este proceso puede implicar la rehabilitación de edificios y la mejora del entorno, pero también puede provocar el aumento de precios, la desaparición del comercio local, la sustitución de los espacios de encuentro por espacios de consumo y de la población local por población flotante.

El personal docente muestra al alumnado parejas de imágenes (**RECURSO 1**) de una misma zona de la ciudad de Valencia en diferentes épocas.



Vamos a observar estas imágenes. Corresponden al mismo lugar, pero en momentos diferentes.

- ¿Qué cambios podéis identificar?
- ¿Qué elementos han desaparecido? ¿Cuáles han aparecido?
- ¿Qué tipo de comercios había antes? ¿Y ahora?
- ¿Quién creéis que vive o utiliza estos espacios en cada momento?

El alumnado, organizado en grupos de 3-5 personas, completa en un folio una tabla de análisis con dos columnas con los aspectos positivos y negativos de los cambios. Al finalizar, cada grupo comparte sus conclusiones. El/la docente guía una reflexión final:



- ¿Todos los cambios son positivos?
- ¿Quién se beneficia de estas transformaciones?
- ¿Quién puede verse perjudicado?

El objetivo de este ejercicio es identificar las transformaciones de manera concreta, más allá del discurso. De esta forma, se puede reflexionar, por ejemplo, en torno a la peatonalización y rehabilitación de espacios, la aparición de nuevos negocios, la diversidad de idiomas en la señalización, la homogeneización del espacio visual de la ciudad... al mismo tiempo que se percibe la pérdida de la estética popular, la desaparición de los diferentes comercios, etc.

EJERCICIO 2

LA CIUDAD Y LOS NÚMEROS

Duración: 35 minutos

El personal docente introduce la idea de que la ciudad también puede analizarse a través de datos:



- La ciudad es un objeto de estudio complejo que puede abordarse desde distintas ciencias y disciplinas. Para comprender cómo funciona una ciudad, muchas veces necesitamos medir lo que ocurre en ella. La estadística urbana es una disciplina que se encarga de recopilar, analizar e interpretar datos sobre las ciudades. Esta información es crucial. Nos permite identificar desafíos y diseñar soluciones.
- ¿Qué cosas creéis que se pueden contar o medir en una ciudad?
 - ¿Qué información nos ayudaría a entender mejor cómo vivimos en ella?

El alumnado propone diferentes variables como: la duración de los semáforos, la cantidad de personas que caminan, usan bicicleta o patinete, cuántas farmacias hay, cuántos coches tocan el claxon etc. Se recogen en la pizarra. A continuación, se organizan en grupos de 3-5 personas (pueden ser los mismos que en el ejercicio anterior). Cada grupo selecciona una variable para medir. Se define:

- Qué se va a medir
- Cómo se va a medir
- Durante cuánto tiempo

Se realiza una breve salida al entorno cercano del centro para la recogida de datos. Se puede utilizar una tabla sencilla tipo hoja de recuento (**RECURSO 2**). De vuelta al aula, cada grupo:

- Organiza los datos recogidos
- Redacta dos o tres conclusiones

Se propone entonces una puesta en común. Para ello, el personal docente plantea:



¿Qué ha sido lo más frecuente?

¿Qué dato os ha sorprendido?

¿Qué podríamos mejorar a partir de estos datos?

El personal docente recoge la hoja de recuento (**RECURSO 2**) y conclusiones para la posterior visita al museo.

EJERCICIO 3

¿PARA QUIÉN ESTÁ PENSADA MI CIUDAD?

Duración: 25 minutos.

El personal docente introduce la actividad planteando lo siguiente:



La ciudad no se utiliza de la misma manera por todas las personas. A veces, los intereses de unos grupos entran en conflicto con los de otros.

Manteniendo los mismos grupos que en el ejercicio anterior, cada alumno/a recibe alguno de los siguientes roles (**RECURSO 3**): ciclista, persona con movilidad reducida, tú mismo/a, comerciante local, turista y persona mayor. Cada persona debe defender sus necesidades e intereses en relación con el uso del espacio urbano.

Para estimular el debate, el personal docente escribe en la pizarra las siguientes palabras:

"Bolardos, coches, terrazas, pipas, bares, escaleras, ratas, monumentos, mosquito, rotondas, fiestas, flores, wifi, malas

hierbas, asfalto, pisos vacíos, sirenas, patinetes, columpios, publicidad..."

A continuación pregunta:



¿Qué tres palabras harías desaparecer de tu ciudad?

¿Qué tres palabras consideras imprescindibles para vivir bien en tu ciudad?

El personal docente modera el debate, fomentando la argumentación y el respeto entre intervenciones.



¿Estáis todas las personas de acuerdo?

¿Cómo podríamos negociar?

Se realiza una síntesis colectiva sobre los conflictos detectados y la importancia de planificar ciudades inclusivas. Para finalizar, cada grupo elabora un breve informe (**RECURSO 4**) de una página que incluya:

- Principales conclusiones
- Una problemática urbana identificada
- Una propuesta de mejora

El personal docente recoge los informes para la posterior visita al museo y realiza una síntesis final:



Hoy hemos empezado a analizar la ciudad como un espacio en transformación, que podemos observar, medir y debatir. En la próxima sesión continuaremos este trabajo en el museo.

SESIÓN 2. LA CIUDAD: LOCAL Y GLOBAL

Descripción:

La presente sesión se desarrolla en el espacio expositivo del museo. En ella, el alumnado profundiza en el análisis de la ciudad de Valencia como un espacio atravesado por tensiones, transformaciones y conflictos derivados de la interacción entre dinámicas globales y realidades locales.

A través de una visita dinamizada, se propone un itinerario crítico por la exposición permanente que favorece la observación activa, la formulación de preguntas y la interpretación de los contenidos desde una perspectiva reflexiva.

El planteamiento desplaza el foco desde la mera identificación de cambios hacia la comprensión de sus implicaciones: quién impulsa las transformaciones urbanas, a quién benefician y qué consecuencias generan en la vida cotidiana.

Tiempo de duración:

60 minutos.

Objetivos:

Analizar críticamente las transformaciones urbanas a partir de la interpretación de la exposición, comprendiendo sus implicaciones sociales, económicas y culturales.

Que los y las participantes:

- Analicen la ciudad como un sistema en transformación atravesado por tensiones sociales, económicas y culturales.
- Interpreten los contenidos expositivos para explicar cambios en la vida urbana.
- Identifiquen conflictos derivados del uso y organización del espacio urbano.
- Relacionen dinámicas globales con realidades locales en el contexto urbano.
- Utilicen herramientas de registro y análisis propias de las ciencias sociales (observación, categorización, síntesis).

Desarrollo:**EJERCICIO 1
BIENVENIDA Y ENCUADRE****Duración:** 10 minutos

(Hall de entrada tu espacio acordado para recibir al grupo).

El personal educador se encarga de la recepción del grupo, presentación e introducción al espacio expositivo.



Bienvenidos/as a L'ETNO. Museu Valencià d'Etnologia. La etnología estudia la cultura entendida como aquello que nos distingue como seres humanos. Es decir, todo aquello que vamos aprendiendo mientras crecemos y que nos hace ver el mundo de una manera determinada. Incluye costumbres, creencias, formas de vida, fiestas, gastronomía, las relaciones sociales o la forma de vestir. Sirve para comprendernos mejor y poder comprender a las otras personas.

Este museo colecciona, investiga y difunde todo aquello relacionado con la cultura tradicional y popular Valenciana.

(Nos situamos enfrente del espejo, señalando el caligrama)

¿Que podéis ver en este dibujo tan grande? ¿Os habéis dado cuenta que es un espejo? Aquí podéis veros reflejados/as. El museo nos quiere decir algo importante: la cultura somos todos y todas.

**EJERCICIO 2
ITINERARIO GUIADO POR LA EXPOSICIÓN****Duración:** 30 minutos

(Parada «En la despensa de la cultura»).



¿Habéis visto qué estanterías más grandes? Los objetos hablan de quiénes somos. De nuestra identidad. ¿Qué objeto, (esté o no esté en la estantería), escogerías si tuvierais que hablar de vosotros/as mismos/as? ¿Elegirían los mismos objetos que nuestros padres o abuelas? ¿Tienen los objetos el mismo significado para todas las personas?

Los objetos son importantes porque nos cuentan historias de las personas que los usaron.

Podemos escoger algún objeto que les llame la atención de la estantería. Por ejemplo: el pupitre y la cartera escolar.

Preguntamos si se parece a las mesas de su clase y a las mochilas que llevan al colegio.

(Parada «¿Esta es mi calle?» El orinal "glocal").



Este objeto mezcla algo de aquí con algo de todo el mundo. ¿Reconocéis el dibujo? ¿De dónde pensáis que viene el objeto?

Mickey es un icono universal global, utilizado para decorar un objeto de cerámica tradicional de un pueblo cercano a Valencia, l'Alcora, de los años treinta del siglo pasado.

En las ciudades ocurre lo mismo. En nuestra ciudad suceden numerosos cambios y transformaciones. Uno de ellos es la globalización o la homogeneización a escala mundial. En muchas ciudades del mundo aparecen las mismas tiendas, marcas, edificios o formas de consumir. Pero, al mismo tiempo, se mantienen elementos propios o locales. Este fenómeno supone la tensión entre lo global y lo local, dando lugar a una mezcla y el concepto de lo "glocal."

En la primera sesión analizasteis la ciudad como un espacio en transformación. Hoy, vamos a pasear por esta ciudad para descubrir cómo ha cambiado y preguntarnos: ¿Qué se gana con estos cambios? ¿Qué se pierde? Estas preguntas guiarán todo el recorrido.

(Parada «De la Estación del Norte a la Estación del AVE»).



Vamos a mirar estos dos edificios. ¿Sabríais decir cómo se llaman y dónde están? ¿Conoces algún dibujo o elemento que se utilice para representar a la ciudad de Valencia? ¿Hay algunos de esos elementos en los edificios que estás viendo? ¿Existen edificios parecidos en otras ciudades o tienen detalles que los hacen únicos?

La Estación del Norte es un símbolo de Valencia con elementos propios en su decoración cerámica: flores, naranjas, el escudo de la ciudad... Ahora mira la estación del AVE. Podría estar en cualquier ciudad del mundo. No hay nada que la relacione con Valencia, salvo el nombre de Joaquín Sorolla. Ocurre lo mismo con otros espacios como los centros comerciales o los aeropuertos: son muy parecidos en muchas ciudades del mundo.

A continuación, el personal educador introduce el **EJERCICIO 3. Dinámica «¿Cuál es cuál?»**

Duración: 10 minutos



Vamos a reflexionar sobre la forma en la que vivimos en los espacios de la ciudad. ¿Todos los lugares son habitables de la misma manera? El antropólogo Marc Augé hablaba de dos tipos de espacios:

Por un lado, los "lugares antropológicos": espacios donde las personas crean recuerdos, relaciones o vínculos.

Por otro lado, los "no lugares": espacios por los que pasamos, pero donde normalmente no creamos vínculos.

Pero esta diferencia no siempre es fija. Un mismo espacio puede ser importante para una persona y no significar nada para otra.

Voy a mostrar imágenes imantadas (**RECURSO 5**) de distintos espacios urbanos de Valencia. En la pizarra tenemos dos columnas: LUGARES/ NO LUGARES. Levantando la mano, debemos decidir en qué columna clasificamos cada imagen y por qué. Lo importante es justificar lo que pensamos.

Para motivar el análisis de cada imagen, el personal educador podrá plantear las siguientes preguntas:



¿Qué veis en esta imagen?; ¿cómo es este lugar?; ¿qué tipo de cosas ocurren aquí?; ¿quién lo usa?; ¿os parece un espacio donde la gente se relaciona mucho o poco?; ¿dónde ocurren encuentros reales?; ¿qué espacios parecen pensados solo para comprar?; ¿qué lugares invitan a quedarse?

Para terminar, ¿se os ocurre algún otro espacio que no haya aparecido?

A continuación, el personal educador retoma el recorrido comparando la ciudad tradicional y la ciudad transformada.

(Señalando el espacio expositivo): Aquí vais a encontrar dos partes: la ciudad de antes se sitúa a la izquierda y la ciudad actual, a la derecha.

(Parada «De arriba a abajo»)



(Señalando el ascensor) ¿Sabéis cómo se llama esto? ¿Para qué sirve? ¿Es antiguo o es nuevo?

Este fue uno de los primeros ascensores instalados en la ciudad. Antes de la llegada del ascensor nadie quería vivir en la parte alta de los edificios. Hasta ese momento, las personas más ricas solían vivir en las primeras plantas, mientras las personas encargadas de las porterías vivían en las últimas. En estas plantas

se sitúan hoy los áticos, símbolo de estatus social y económico.

¿Conoces otros inventos o mejoras que hayan existido en las ciudades?, ¿Conoces cuándo llegó el agua potable a tu ciudad?, ¿Y el alumbrado eléctrico?

(Parada «Del hogar al piso turístico»).



En la ciudad, las casas también han cambiado mucho.

En este piso vivía una familia. ¿Quién vive aquí ahora? ¿Qué ha cambiado? ¿Para qué se usan hoy muchas viviendas del centro de las ciudades?

En ocasiones, los pisos donde antes vivían familias son alquilados a turistas. En el interior todo cambia: la habitación, que fue un espacio íntimo repleto de objetos vividos y lleno de significado, se convierte en un espacio de diseño estandarizado, sin alma.

(Parada «De la tartana a la bicicleta»).



¿Conocéis algún medio de transporte antiguo usado en la ciudad de Valencia? ¿Qué medios utilizamos para transportarnos actualmente?

¿Habéis visto alguna vez este coche? ¿Es antiguo o nuevo? El primer Seat 600 se fabricó en 1957. Tenía un precio de sesenta y cinco mil pesetas, es decir, 18.000 euros en valor actualizado.

¿Cómo nos movemos por la ciudad? ¿Nos movemos todas las personas de la misma forma? ¿Quién ocupa más espacio: los coches o las personas?

¿Influye nuestra forma de desplazarnos en nuestra salud? ¿Y en la salud del planeta?

¿Por qué creéis que existen las señales de tráfico? ¿A quién van dirigidas? ¿Qué diferencia hay entre informar, recomendar o prohibir?

(Parada «De aquí y de allá»).



Desde sus orígenes, las ciudades han acogido a gente diversa. Igual que las personas de origen valenciano han habitado y habitan otras ciudades del mundo, nuestra ciudad está poblada por personas venidas de lugares muy diversos.

Esta gráfica está hecha con alimentos y nos ayuda a descubrir de qué países o lugares vienen muchas personas que hoy viven en Valencia.

Vamos a observar bien... ¿Qué origen aparece más veces? ¿Cuál es el más frecuente?

(Parada «Del comercio tradicional al autovending»).



¿Qué parte de la exposición es más reciente y qué parte es más antigua? ¿Qué historia o qué cambios nos cuenta? ¿Sabéis lo que era una paquetería?

Las tiendas y el comercio de las ciudades también han cambiado mucho. Antes, casi siempre te atendía una persona. Hoy en día, existen incluso máquinas de autoventa y venta online por internet.

¿Qué comercios, oficios, sonidos o formas de encuentro han desaparecido?

En medio de la sala tenéis una torre llena de inventos y aparatos que cambiaron la vida doméstica. ¿Sabéis para qué sirven cada uno de ellos?

(Parada «Del taller al coworking»).



Antiguamente el artesano trabajaba en su casa-obrador. Los edificios albergaban la vivienda y el espacio del trabajo.

Hoy, los espacios de trabajo han cambiado mucho: existen oficinas compartidas, teletrabajo o trabajos vinculados a lo digital.

Las ciudades también cambian según cómo vivimos y trabajamos las personas.

(Parada «Transformando la tradición»).



La casa Insa era una ropería tradicional de la ciudad de Valencia. Alquilaba cientos de trajes cada año para celebrar las fiestas y desfiles del Carnaval. En el probador virtual puedes ponerte algunas de las piezas.

A las fiestas locales como las Fallas, Moros y Cristianos o el Carnaval, se suman ahora otras fiestas nuevas como el Año Nuevo Chino, Halloween o Papá Noel.

(Parada «Los muros de la ciudad»).



Aunque las murallas de Valencia fueron derribadas hace tiempo, todavía hoy existen en la ciudad muchos muros con carteles publicitarios o intervenciones de arte urbano.

Además de ese tipo de muros existen otros invisibles, y quizás más altos, que tienen que ver con la desigualdad, la pobreza y la soledad.

(Parada al final del recorrido).

El personal educador introduce el **EJERCICIO 4. Dinámica «Mapa de conflictos».**

Duración: 10 minutos

El personal educador organiza al alumnado en grupos de 3-5 personas y reparte una plantilla de registro (**RECURSO 6**). A continuación explica las consignas.



Cada grupo deberá identificar tres situaciones o tensiones urbanas observadas durante la visita. Para cada una de ellas, deberán completar:

Descripción del conflicto (¿qué ocurre?)

Actores implicados (¿quién participa?)

Intereses en juego (¿qué quiere cada parte?)

Consecuencias (¿qué efectos tiene?)

Ejemplos orientativos: turismo vs. vecindario, coche vs. peatón, consumo vs. espacio público...

El educador/a acompaña a los grupos fomentando la precisión en el análisis y evitando respuestas simplificadas:



¿Podéis explicar mejor dónde ocurre ese conflicto?

¿Hay alguna otra persona o grupo implicado que no habéis mencionado?

Intentad evitar respuestas muy generales como 'hay problemas de turismo'. Mejor pensad en situaciones concretas.

Por último, se realiza una breve puesta en común en la que cada grupo comparte uno de los conflictos identificados.

CIERRE DE LA SESIÓN



Hoy habéis analizado la ciudad como un espacio donde conviven intereses diversos y, en ocasiones, enfrentados. Habéis visto que los cambios urbanos no son neutros: generan beneficios, pero también conflictos.

Todos y todas podemos dar ideas para mejorar las ciudades donde vivimos para que sean cómodas, seguras y agradables.

SESIÓN 3. EL CONSEJO DE JÓVENES CREATIVOS: ¿CÓMO DECIR MUCHO CON POCO?

Descripción:

La presente sesión se desarrolla en el espacio del museo y constituye un momento clave del programa didáctico. En ella, el alumnado realiza una síntesis de lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores o, en función de la organización de la visita, una aproximación inicial a los contenidos que se abordarán posteriormente en la exposición.

La actividad se centra en el análisis del papel de los signos y símbolos en la construcción de mensajes visibles en la ciudad. A partir del estudio de intervenciones de arte urbano, el alumnado se aproxima a formas de comunicación visual que cuestionan, reinterpretan o problematizan la ciudad.

La sesión finaliza proponiendo al alumnado una actividad de creación visual en la que expresar una idea, reflexión o propuesta para transformar su ciudad en un lugar amable, accesible, habitable y diverso.

Tiempo de duración:

60 minutos.

Objetivos:

Sintetizar y comunicar de forma crítica los aprendizajes adquiridos mediante la creación de un mensaje visual sobre la ciudad.

Que los y las participantes:

- Analicen estrategias de comunicación visual presentes en el arte urbano contemporáneo.
- Interpreten críticamente mensajes visuales en relación con problemáticas urbanas.
- Sinteticen ideas complejas sobre la ciudad en un mensaje visual propio.
- Diseñen y produzcan una propuesta gráfica (cartel o intervención) con intención comunicativa clara.
- Argumenten y justifiquen sus decisiones comunicativas en un proceso de puesta en común.

Desarrollo:

La sesión se organiza en cuatro momentos encadenados que permiten pasar de la conceptualización al análisis y, finalmente, a la producción y evaluación colectiva.

EJERCICIO 1

INTRODUCCIÓN: SIGNOS Y SÍMBOLOS EN LA CIUDAD

Duración: 10 minutos

El personal educador reúne al grupo y plantea una conversación inicial:



Durante la visita habéis visto cómo la ciudad no es solo un espacio físico, sino también un espacio lleno de mensajes, normas y formas de organizar los espacios que influyen en la vida de las personas.

Cuando caminamos por la ciudad estamos rodeados de mensajes visuales que, muchas veces, pasan desapercibidos. En el espacio urbano encontramos numerosos elementos gráficos que nos orientan y nos ayudan a comprender cómo movernos y comportarnos en los espacios comunes. ¿Recordáis algún elemento, imagen o situación de la exposición que os haya llamado la atención por el mensaje que transmitía? La señalética de una ciudad facilita la convivencia y permite que todas las personas utilicen los espacios de forma organizada y segura.

- ▶ Un signo es un elemento visual que transmite una información directa y clara.
- ▶ Una señal, en cambio, indica qué debemos o no debemos hacer en un determinado lugar.
- ▶ Un símbolo es una imagen que representa una idea o un valor más amplio que su forma. Por ejemplo, la paloma blanca se asocia con la paz y el corazón con el amor. Los símbolos pueden variar según la cultura o el lugar.

En la exposición habéis visto cómo estos elementos no son neutros: también pueden reflejar conflictos, desigualdades o formas de entender la ciudad.

EJERCICIO 2

ALFABETIZACIÓN VISUAL: ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN CRÍTICA

Duración: 15 minutos

El personal educador presenta ejemplos de intervenciones de arte urbano inspiradas en los trabajos de SpY, Dos Jotas y Clet Abraham (**RECURSO 7**)

A partir de la observación, se guía un análisis colectivo centrado en las estrategias utilizadas:



Estos artistas entienden la ciudad como un espacio de intervención artística. Utilizan las señales y símbolos que ya conocemos, como señales de tráfico, anuncios o imágenes comerciales, y los transforman para hacernos pensar sobre la ciudad y la sociedad.

Sus obras hablan de temas como: la turistificación, el exceso de publicidad, el consumo, la pérdida de espacios públicos, o las normas que organizan la vida en la ciudad.

En lugar de crear imágenes completamente nuevas, modifican mensajes que ya existen para cambiar su significado.

Muchas de sus intervenciones son simples y directas: utilizan pegatinas, plantillas, carteles o pequeños cambios en señales urbanas para lanzar preguntas o críticas.

El personal educador podrá analizar algunas de las siguientes claves sobre sus obras:

- Dan prioridad a lo conceptual frente a lo estético.
- Intervienen los espacios urbanos desde la crítica cultural y urbanística.
- Emplean el retoque y la usurpación de mensajes comerciales u oficiales para provecho propio, utilizando el lenguaje del poder en contra del poder. Una técnica inspirada en el *détournement* situacionista.
- Dicho por Dos jotás: «En cierto modo mi obra funciona como la publicidad, con la diferencia de que los anuncios venden productos a gritos y estas intervenciones susurran reflexiones».

Se plantea al grupo:



¿Qué signos reconocéis en estas imágenes?

¿Qué ha cambiado respecto a su significado original?

¿Por qué creéis que utilizan símbolos conocidos en lugar de crear imágenes nuevas?

¿Qué mensaje creéis que transmiten?

¿Qué relación encontráis entre estas intervenciones y los temas que habéis visto en la exposición?

EJERCICIO 3

DISEÑO Y CREACIÓN DE LA SEÑAL

Duración: 20 minutos

El personal educador introduce el próximo paso:



Ahora vais a trabajar como un grupo de intervención urbana. Vuestra tarea será identificar un problema, conflicto o aspecto mejorable de la ciudad y comunicarlo mediante un mensaje visual claro, sintético y crítico.

Durante la visita habéis analizado diferentes situaciones relacionadas con la ciudad contemporánea y habéis identificado conflictos urbanos concretos. Vais a recuperar la plantilla que completasteis anteriormente (**RECURSO 6**), donde analizasteis distintos conflictos observados en la exposición. Manteniendo los mismos grupos de trabajo, vais a seleccionar uno de esos conflictos y lo vais a transformar en un mensaje visual que lo haga visible y comprensible para otras personas.

A continuación, se entrega a cada grupo una ficha de reflexión (**RECURSO 8**) para organizar sus ideas. Una vez completada, se facilita el material para diseñar y elaborar su señal, con un formato y lenguaje similar o inspirado en el de los artistas urbanos analizados previamente. Se insiste en los criterios de trabajo:

- Claridad del mensaje (decir mucho con poco)
- Uso intencional del símbolo
- Capacidad de síntesis
- Coherencia entre imagen y significado

El personal educador acompaña el proceso, orientando y formulando preguntas que ayuden a precisar las propuestas:



¿Qué parte del conflicto queréis destacar?

¿Qué queréis que entienda alguien que vea vuestra señal?

¿Cómo podéis representar ese conflicto con un solo símbolo o imagen?

EJERCICIO 4

PRESENTACIÓN, FEEDBACK Y CIERRE

Duración: 15 minutos

Cada grupo muestra sus señales al resto. Los compañeros/as deberán adivinar qué mensaje quieren comunicar.

Posteriormente, los autores/as de cada cartel realizan su presentación y explican el significado de su trabajo.



- ¿Qué problema aborda esta señal?
- ¿El mensaje se entiende con claridad?
- ¿Qué elemento visual resulta más eficaz?

El educador/a realiza el cierre de la actividad: destaca las ideas principales surgidas durante la sesión y se despide del grupo.



Hoy habéis trabajado a partir de situaciones reales. Habéis pasado de observar la ciudad a interpretarla críticamente y tomar posición sobre algunos de sus conflictos.

También habéis comprobado que las imágenes y los símbolos no solo sirven para informar: pueden hacer-nos pensar, cuestionar la realidad y proponer cambios.

Imaginar cómo queremos que sea nuestra ciudad, y hacerlo visible para otras personas, es una forma de participar en su transformación.

MODELO B (SESIÓN 3 → SESIÓN 2)

EJERCICIO 1

INTRODUCCIÓN: SIGNOS Y SÍMBOLOS EN LA CIUDAD

Duración: 10 minutos

El personal educador reúne al grupo y plantea una conversación inicial:



Cuando caminamos por la ciudad estamos rodeados de mensajes visuales que, muchas veces, pasan desapercibidos. En el espacio urbano encontramos numerosos elementos gráficos que nos orientan y nos ayudan a comprender cómo movernos y comportarnos en los espacios comunes. La señalética de una ciudad facilita la convivencia y permite que todas las personas utilicen los espacios de forma organizada y segura.

- Un signo es un elemento visual que transmite información directa y clara.
- Una señal, en cambio, indica qué debemos o no debemos hacer en un determinado lugar.
- Un símbolo es una imagen que representa una idea o un valor más amplio que su forma. Por ejemplo, la paloma blanca se asocia con la paz y el corazón

con el amor. Los símbolos pueden variar según la cultura o el lugar.

La señalética de una ciudad facilita la convivencia, pero también refleja una forma concreta de organizar el espacio. Hoy vamos a empezar a mirar la ciudad desde una perspectiva más crítica, que nos servirá para la visita que realizaremos después.

EJERCICIO 2

ALFABETIZACIÓN VISUAL:

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN CRÍTICA

Duración: 15 minutos

El personal educador presenta ejemplos de intervenciones de arte urbano inspiradas en los trabajos de SpY, Dos Jotas y Clet Abraham (**RECURSO 7**) A partir de la observación, se guía un análisis colectivo centrado en las estrategias utilizadas:



Estos artistas entienden la ciudad como un espacio de intervención artística. Utilizan las señales y símbolos que ya conocemos, como señales de tráfico, anuncios o imágenes comerciales, y los transforman para hacernos pensar sobre la ciudad y la sociedad.

Sus obras hablan de temas como: la turistificación, el exceso de publicidad, el consumo, la pérdida de espacios públicos o las normas que organizan la vida en la ciudad.

En lugar de crear imágenes completamente nuevas, modifican mensajes que ya existen para cambiar su significado.

Muchas de sus intervenciones son simples y directas: utilizan pegatinas, plantillas, carteles o pequeños cambios en señales urbanas para lanzar preguntas o críticas.

El personal educador podrá analizar algunas de las siguientes claves sobre sus obras:

- Dan prioridad a lo conceptual frente a lo estético.
- Intervienen los espacios urbanos desde la crítica cultural y urbanística.
- Emplean el retoque y la usurpación de mensajes comerciales u oficiales para provecho propio, utilizando el lenguaje del poder en contra del poder. Una técnica inspirada en el *détournement* situacionista.
- Dicho por Dos Jotas: «En cierto modo mi obra funciona como la publicidad, con la diferencia de que los anuncios

venden productos a gritos y estas intervenciones susurran reflexiones».

Se plantea al grupo:



- ¿Qué signos reconocéis en estas imágenes?
- ¿Qué ha cambiado respecto a su significado original?
- ¿Por qué creéis que utilizan símbolos conocidos en lugar de crear imágenes nuevas?
- ¿Qué mensaje creéis que transmiten?
- ¿Qué relación encontráis entre estas intervenciones y los temas que habéis visto en la exposición?

EJERCICIO 3. DISEÑO Y CREACIÓN DE LA SEÑAL

Duración: 20 minutos

El personal educador introduce el próximo paso:



Antes de visitar la exposición, vais a realizar una primera lectura crítica de vuestra ciudad a partir de los datos y reflexiones que habéis recogido en la primera sesión en el aula. Para ello, vais a recuperar dos materiales:

- ▶ **RECURSO 2:** los gráficos y datos medidos sobre la ciudad (ruido, movilidad, usos del espacio, etc.)
- ▶ **RECURSO 4:** las conclusiones, problemáticas identificadas y propuestas de mejora realizadas tras el debate de roles.

Ahora vais a trabajar, manteniendo los grupos de la primera sesión, como un colectivo de intervención urbana. A partir de estos materiales, cada grupo debe:

- ▶ Seleccionar un conflicto o problema urbano que consideren relevante
- ▶ Transformarlo en un mensaje visual claro, sintético y crítico, como si fuera una intervención en el espacio público.

A continuación, se entrega una ficha de trabajo (**RECURSO 8**) para organizar ideas antes del diseño. Posteriormente, se facilita el material para la creación de la señal.

Se insiste en los criterios de trabajo:

- Claridad del mensaje (decir mucho con poco)
- Uso intencional del símbolo
- Capacidad de síntesis
- Coherencia entre imagen y significado

El personal educador acompaña el proceso, orientando y formulando preguntas que ayuden a precisar las propuestas:



- ¿Qué os dicen los datos que habéis recogido sobre vuestra ciudad?
- ¿Qué conflicto queréis hacer visible?
- ¿Cómo se puede convertir ese conflicto en una imagen que funcione como un "aviso" urbano?
- ¿Qué tendría que entender alguien en 3 segundos al ver vuestra señal?

EJERCICIO 4. PRESENTACIÓN, FEEDBACK Y CIERRE

Duración: 15 minutos

Cada grupo muestra su señal al resto. Los compañeros/as deberán adivinar qué mensaje quieren comunicar. Posteriormente, los autores/as de cada seña realizan su presentación y explican el significado de su trabajo.



- ¿Qué problema aborda este cartel?
- ¿El mensaje se entiende con claridad?
- ¿Qué elemento visual resulta más eficaz?

El educador/a realiza el cierre de la actividad: destaca las ideas principales surgidas durante la sesión y da paso a la visita a la exposición.



- Hoy habéis comenzado a mirar la ciudad a través de datos, experiencias y conflictos reales que habéis identificado. Estas señales no son sólo representaciones: son hipótesis sobre cómo funciona la ciudad y sobre qué problemas pueden existir en ella. Imaginar cómo queremos que sea nuestra ciudad, y hacerla visible para otras personas, es el primer paso para poder transformarla.
- En la visita a la exposición, pondremos en relación estas primeras miradas con otras formas de interpretar y representar la ciudad.
- Gracias por vuestra participación.

ANEXO 1. MATERIALES

PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Sesión 1

- Lápiz para toda la sesión.

Ejercicio 1. Por alumno/a:

- Medio folio DIN A4 (formato A5).

Sesión 2

Esta sesión no precisa material.

Sesión 3

Ejercicio 3. Por grupo de 3 a 5 personas:

- Cartulina blanca (formato A4)
- Cinta adhesiva amarilla, roja o azul
- Lápices
- Gomas
- Rotuladores
- Tijera
- Pegamento
- Elementos gráficos impresos: pictogramas, flechas...

**PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A
TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y
PRIMER Y SEGUNDO CURSO DE SECUNDARIA**



Sesión 1

- Lápiz por alumno/a para toda la sesión.

Ejercicio 1 Por grupo de 3 a 5 personas

- Folio A4.

Ejercicio 2

- Reloj

Sesión 2

- Lápiz por alumno/a para toda la sesión.

Ejercicio 3

- Pizarra imantada
- Rotulador para pizarra
- Borrador para pizarra

Sesión 3

Ejercicio 3. Por grupo de 3 a 5 personas:

- Cartulina blanca (formato A4)
- Cinta adhesiva amarilla, roja o azul
- Lápices
- Gomas
- Rotuladores
- Tijera
- Pegamento
- Elementos gráficos impresos: pictogramas, flechas...

ANEXO 2. RECURSOS

PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A
PRIMER Y SEGUNDO CICLO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA

RECURSO 1

Ubicación en el programa: Ejercicio 1 de la Sesión 1 (Página 10).

Descripción: Texto adaptado sobre el concepto ciudad.

Una ciudad es un espacio donde viven muchas personas y donde se concentran viviendas, servicios y actividades como el trabajo, el comercio o la educación. La forma en la que se diseña y se cuida la ciudad, (sus calles, edificios, parques y servicios), influye directamente en cómo vivimos en ella, en cómo nos sentimos y en nuestra calidad de vida.

RECURSO 2: DOSSIER

Ubicación en el programa: Ejercicio 4 y Ejercicio 6 de la Sesión 1 (Páginas 11 y 12).

Descripción: Mini Dossier donde dibujar por grupos de 3-5 personas el mapa emocional y las señales. (Este dossier lo llevarán también durante la posterior visita al museo)

DOSSIER

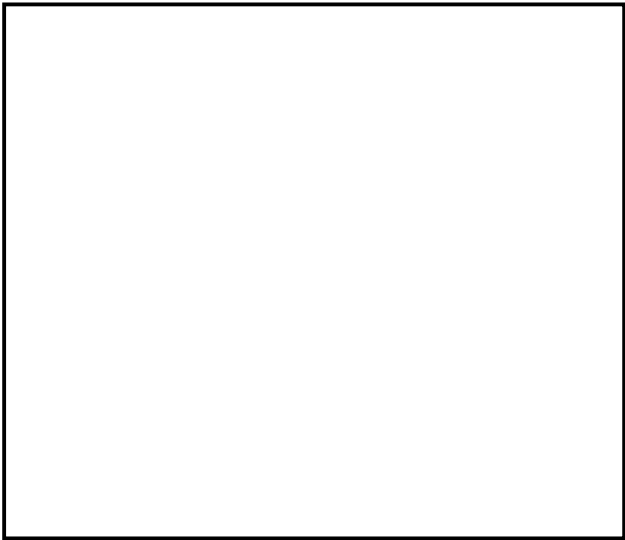
NOMBRES DE PERSONAS DEL GRUPO

CURSO

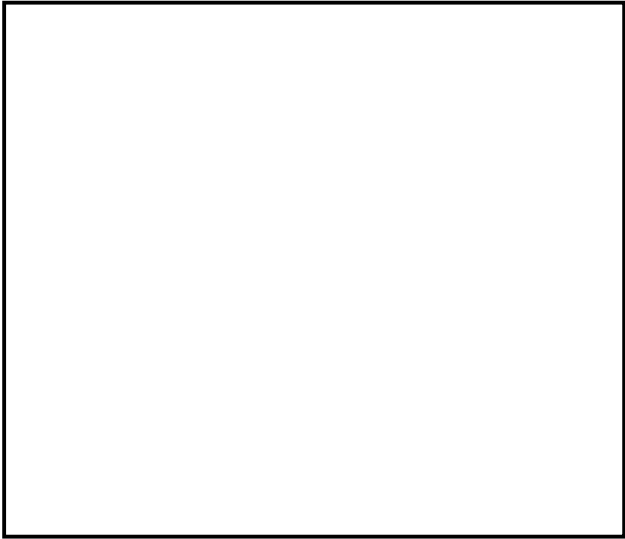
FECHA

NUESTRO MAPA DE LA CIUDAD

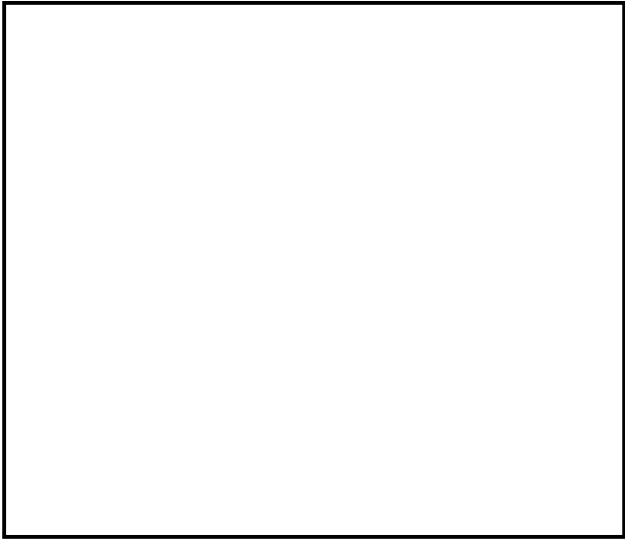
DETECTIVES DE SEÑALES



¿Qué significa esta señal?



¿Qué significa esta señal?



¿Qué significa esta señal?

RECURSO 3

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 2 (Página 16).

Descripción: Tarjetas plastificadas con imágenes de objetos.

Imágenes: L'ETNO. Museu Valencià d'Etnologia.





RECURSO 4

Ubicación en el programa: Ejercicio 2 de la Sesión 3 (Página 21)

Descripción: Imágenes plastificadas de los artistas SpY, Dos Jotas y Clet Abraham.

Imágenes: Procedentes de las webs de los artistas:

<https://spy-urbanart.com/artworks/>

<https://dosjotas.org/>

<https://www.clet.com/>











Deposite
Todo Tipo de Barrios

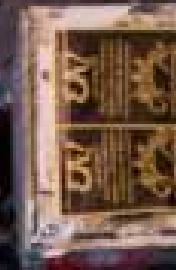


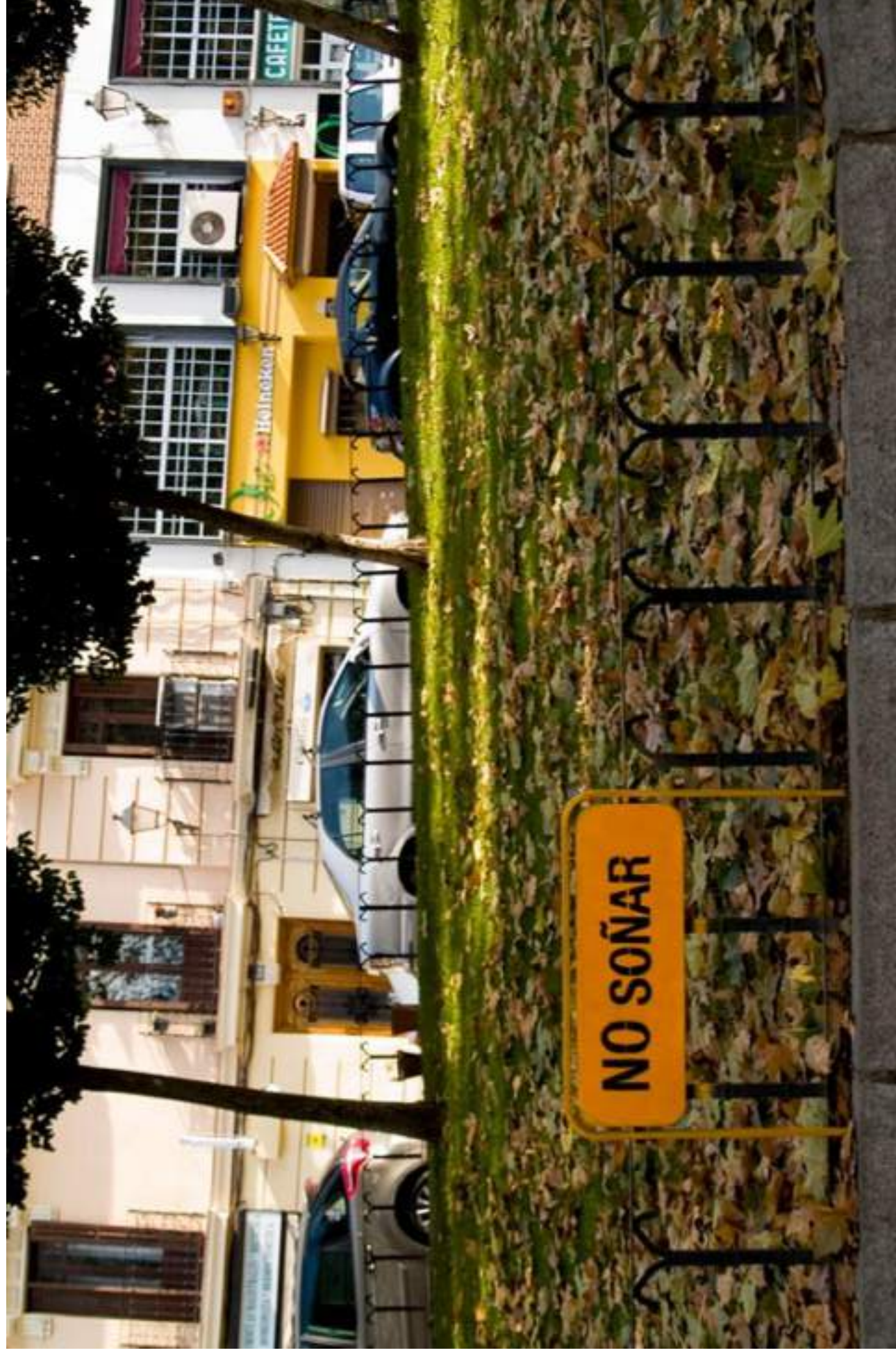
Obreros, Perifoneos y de Inmigrantes

No Deposite
Elementos Extraños



La Latina









**¡PELIGRO!
ARBORICIDIO**







**veicoli elettrici
in ricarica**

ZONA VIDEOVIGILADA



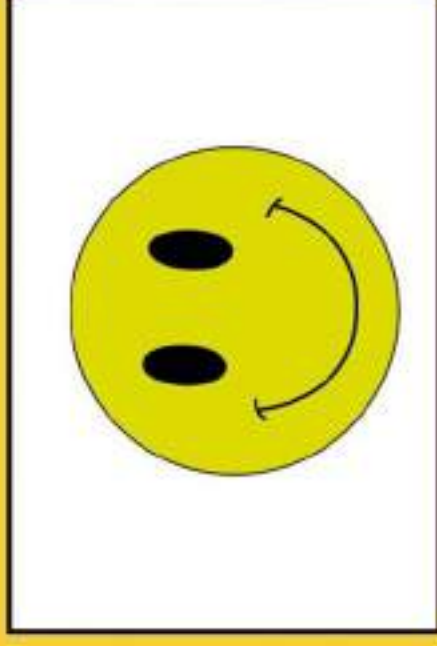
POR TU SEGURIDAD, CONTRA TU LIBERTAD

PUEDE EJERCITAR SUS DERECHOS ANTE:

Ley de apropiación de datos y control de tu privacidad

En todas las ciudades

ZONA VIDEOVIGILADA



SONRÍE A LA CÁMARA Y SIÉNTETE PROTEGIDO

PUEDE EJERCITAR SUS DERECHOS ANTE:

Ley de apropiación de datos y control de tu privacidad

En todas las ciudades



ZONA VIDEOVIGILADA



SONRÍE A LA CÁMARA Y SENTETE PROTEGIDO

PUEDES EJERCITAR SUS DERECHOS ANTES:

Una de las obligaciones de quien se conecta es la protección

En todos los momentos

MANUAL DE ENTRENAMIENTO PARA SOBREVIVIR EN EL BARRIO

- ESCALERAS

Entrenamiento intensivo para escaleras mecánicas
que nunca funcionan en el metro.



Preparación para subir a un quinto piso sin ascensor.



Nivel avanzado: hacerlo cargando bolsas de la
compra o un carrito de bebé.





RECURSO 5

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 3 (Página 21).

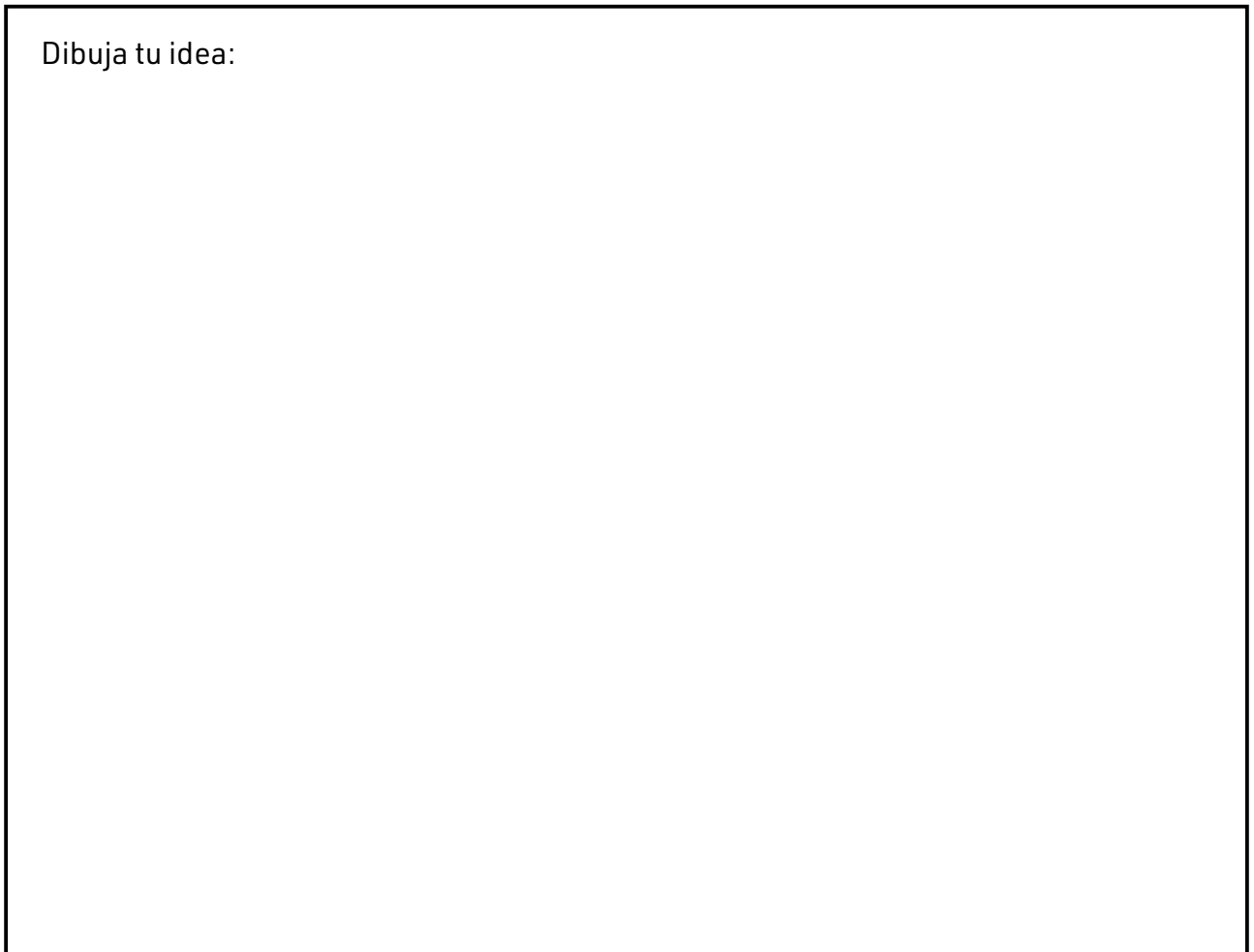
Descripción: Ficha de reflexión para actividad de creación de la señal.

DECIR MUCHO CON POCO

¿Qué quiero decir sobre mi ciudad?

¿Cómo puedo traducirlo en imágenes o símbolos?

Dibuja tu idea:



PROPUESTA EDUCATIVA DIRIGIDA A
TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Y PRIMER Y SEGUNDO CURSO DE SECUNDARIA

RECURSO 1

Ubicación en el programa: Ejercicio 1 de la Sesión 1 (Página 27).

Descripción: Imágenes de una misma zona de la ciudad de Valencia en diferentes épocas.

Imágenes: Procedentes de:

Valencia Secreta. «14 fotos del pasado y presente que muestran la evolución de Valencia». 6 de octubre de 2017 (<https://valenciasecreta.com/14-fotos-del-pasado-presente-muestran-la-evolucion-valencia/>)

Martínez, Á., y Giménez, A. (s. f.). *La Valencia desaparecida*. (<https://valenciadesaparecida.blogspot.com/>)

Calle Xàtiva en 1970 y 2017



Plaza del Ayuntamiento en 1930 y 2014





El Puerto de Valencia en 1970 y 2017



El cauce del río Túria en 1957 y 2015



La plaza del Patriarca en 1971 y 2017



Mercado de Ruzafa en 1956 y 2014

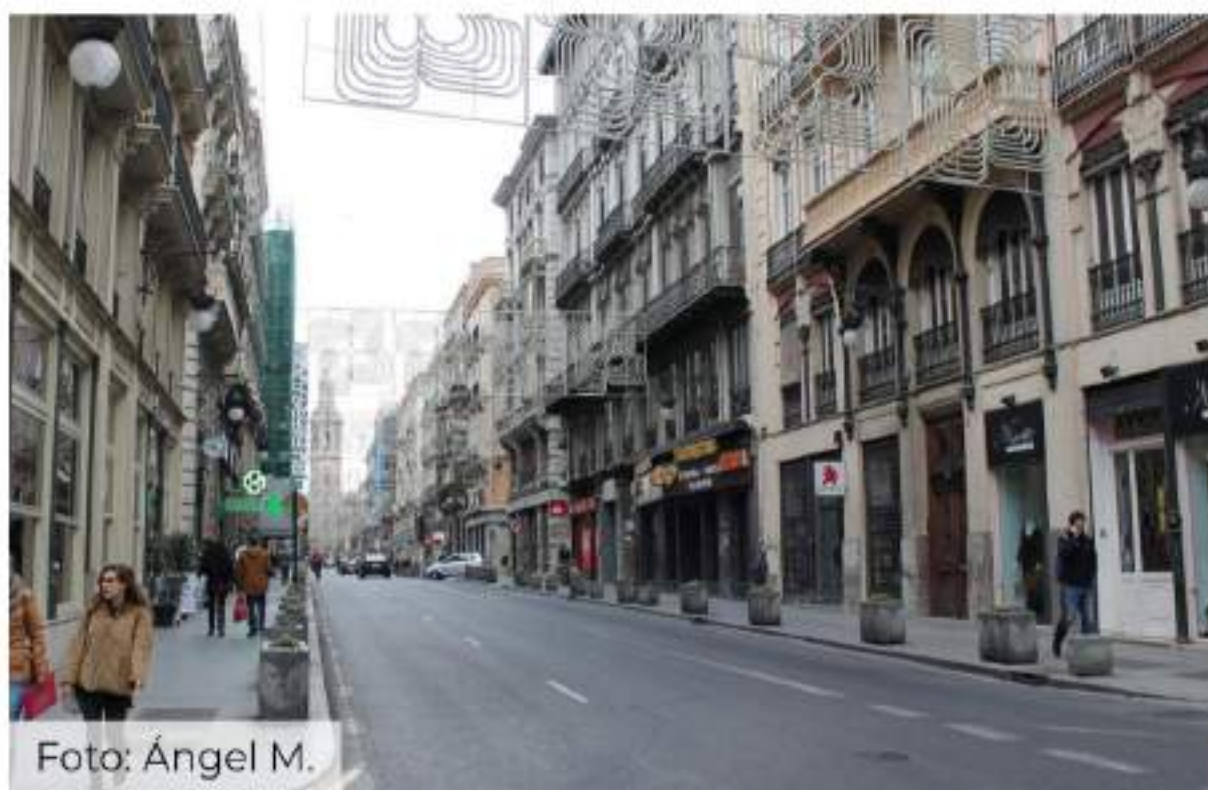


Foto: Andrés Giménez



Foto: Ángel M.

Calle de la Paz en 1930 y 2014





RECURSO 2

Ubicación en el programa: Ejercicio 2 de la Sesión 1 (Página 28).

Descripción: Hoja de recuento y conclusiones.

HOJA DE RECUENTO Y CONCLUSIONES

Nombres del grupo

Curso

Fecha

¿Qué vamos a medir?

¿Cómo vamos a recoger los datos?

¿Durante cuánto tiempo vamos a registrar información?

Hora o intervalo

Información a recoger

Cantidad

Conclusiones

RECURSO 3

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 1 (Página 29).

Descripción: 6 tarjetas de cada perfil/rol

Perfil 1

PERSONA CICLISTA

Quién eres:

Te mueves principalmente en bicicleta o patinete.

Tu objetivo:

Una ciudad más segura y cómoda para moverse sin coche.

Perfil 2

PERSONA CON MOVILIDAD REDUCIDA

Quién eres:

Usas silla de ruedas y tienes movilidad limitada.

Tu objetivo:

Una ciudad accesible para todas las personas.

Perfil 3

TÚ MISMO/A

Quién eres:

Eres un/a menor que vive y juega en la ciudad.

Tu objetivo:

Una ciudad segura, divertida y saludable para vivir.

Perfil 4

COMERCIANTE LOCAL

Quién eres:

Tienes una tienda o negocio en el barrio.

Tu objetivo:

Una ciudad que apoye la economía local.

Perfil 5

TURISTA

Quién eres:

Estás de visita en la ciudad por unos días.

Tu objetivo:

Una ciudad atractiva y fácil de recorrer.

Perfil 6

PERSONA MAYOR

Quién eres:

Vives en la ciudad desde hace muchos años.

Tu objetivo:

Una ciudad amable, tranquila y cuidada.

RECURSO 4

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 1 (Página 29).

Descripción: Conclusiones para el debate de roles.

CONCLUSIONES

Principales conclusiones del debate...

Una problemática urbana identificada...

Una propuesta de mejora...

RECURSO 5

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 2 (Página 33).

Descripción: Tarjetas imantadas "lugar o no lugar".

Imágenes: Procedentes de Wikimedia Commons.



RECURSO 6

Ubicación en el programa: Ejercicio 4 de la Sesión 2 (Página 37).

Descripción: Plantilla de registro de conflictos urbanos.

HOJA DE RECuento Y CONCLUSIONES

Conflicto urbano encontrado

Descripción del conflicto (¿qué ocurre?)

Actores implicados (¿quién participa?)

Intereses en juego (¿qué quiere cada parte?)

Consecuencias (¿qué efectos tiene?)

RECURSO 7

Ubicación en el programa: Ejercicio 2 de la Sesión 3 (Página 39).

Descripción: Imágenes de los artistas SpY, Dos Jotas y Clet Abraham.

Imágenes: Procedentes de las webs de los artistas:

<https://spy-urbanart.com/artworks/>

<https://dosjotas.org/>

<https://www.clet.com/>











Deposite
Todo Tipo de Barrios

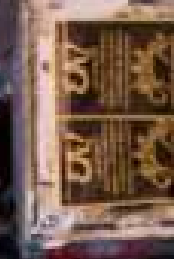


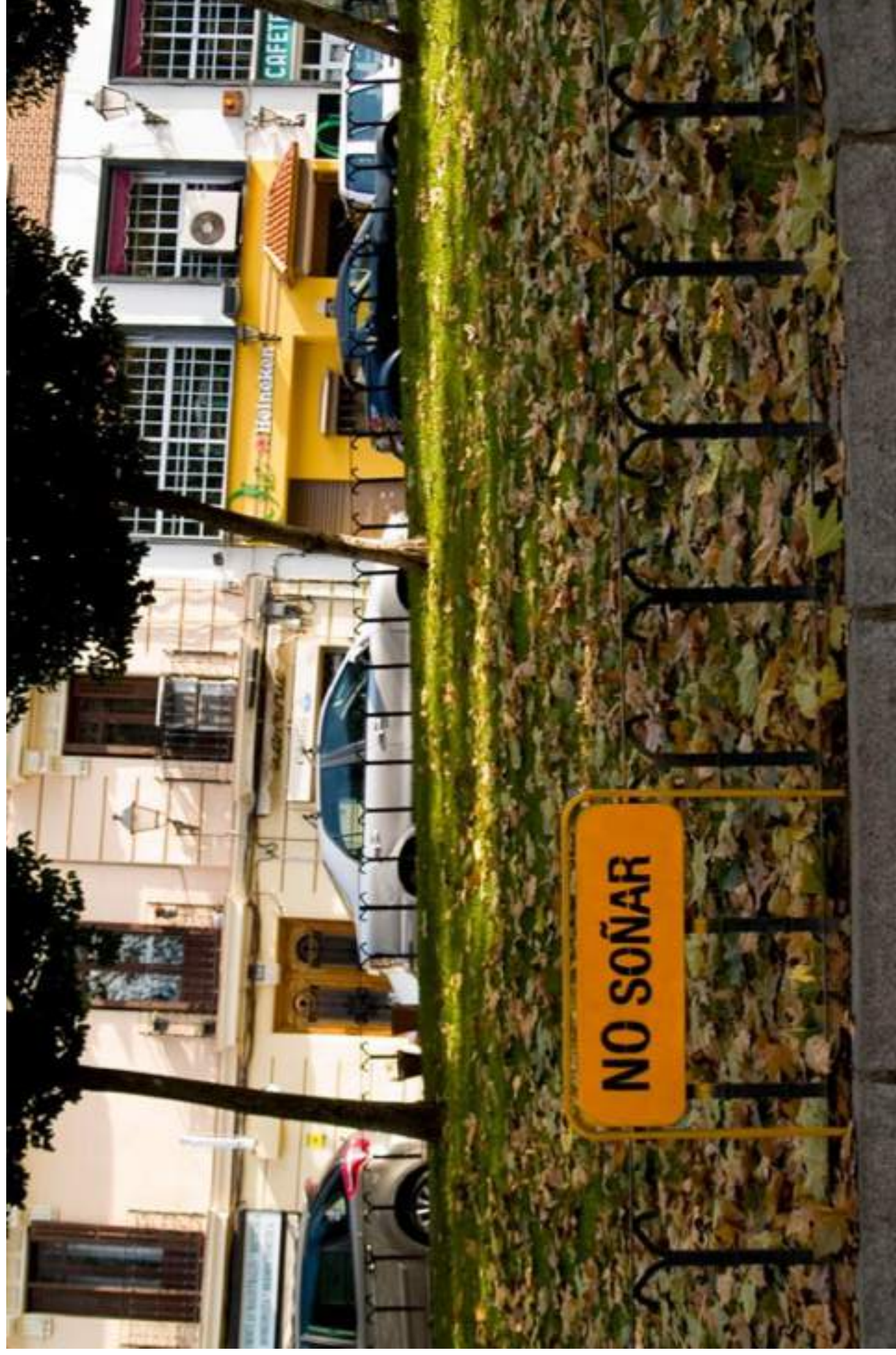
Obreros, Perifoneos y de Inmigrantes

No Deposite
Elementos Extraños



La Latina









**¡PELIGRO!
ARBORICIDIO**







**veicoli elettrici
in ricarica**

ZONA VIDEOVIGILADA



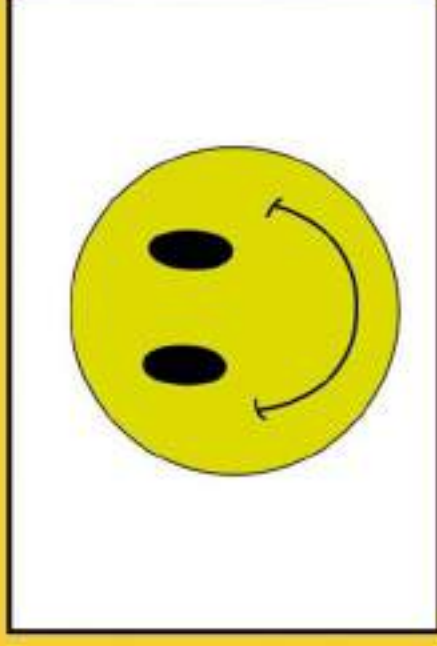
POR TU SEGURIDAD, CONTRA TU LIBERTAD

PUEDE EJERCITAR SUS DERECHOS ANTE:

Ley de apropiación de datos y control de tu privacidad

En todas las ciudades

ZONA VIDEOVIGILADA



SONRÍE A LA CÁMARA Y SIÉNTETE PROTEGIDO

PUEDE EJERCITAR SUS DERECHOS ANTE:

Ley de apropiación de datos y control de tu privacidad

En todas las ciudades



ZONA VIDEOVIGILADA



SONRÍE A LA CÁMARA Y SENTETE PROTEGIDO

PUEDES EJERCITAR SUS DERECHOS ANTES:

Leer las condiciones de acceso y control de la información

En todos los accesos

MANUAL DE ENTRENAMIENTO PARA SOBREVIVIR EN EL BARRIO

- ESCALERAS

Entrenamiento intensivo para escaleras mecánicas
que nunca funcionan en el metro.



Preparación para subir a un quinto piso sin ascensor.



Nivel avanzado: hacerlo cargando bolsas de la
compra o un carrito de bebé.





RECURSO 8

Ubicación en el programa: Ejercicio 3 de la Sesión 3 (Página 41).

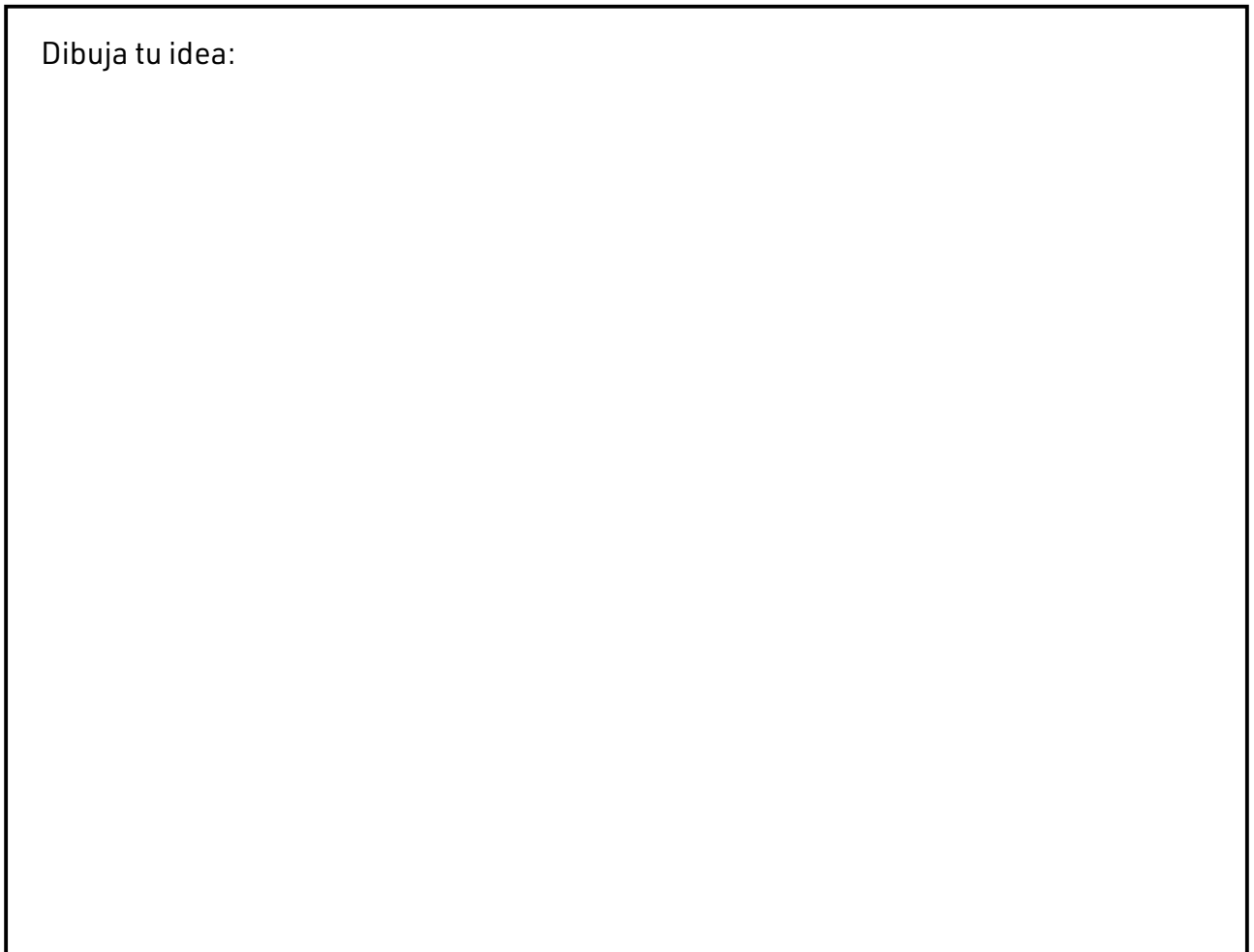
Descripción: Ficha de reflexión para la actividad de creación de la señal.

«DECIR MUCHO CON POCO»

¿Qué quiero decir sobre mi ciudad?

¿Cómo puedo traducirlo en imágenes o símbolos?

Dibuja tu idea:



BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, J. V., García Zanón, S., & Seguí, J. (2021). *L'ETNO: Museu Valencià d'Etnologia. Guia oficial en castellano*. L'ETNO, Museu Valencià d'Etnologia.

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (2.ª ed.). Siglo XXI Editores.

Novak, J. D. (1998). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. Lawrence Erlbaum Associates.

ONU-Hábitat. (2022). *World cities report 2022: Envisaging the future of cities*. United Nations. <https://unhabitat.org/wcr/>

Tonucci, F. (1997). *La ciudad de los niños*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Ward, C. (2025). *El niño en la ciudad*. Pepitas de Calabaza.

Guía didáctica de la exposición permanente de L'ETNO
No es fàcil ser valencià o valenciana
Sección «Ciutat Local/Global»

Edita: L'ETNO. Museu Valencià d'Etnologia.
Departament de Didàctica

Director: Joan Seguí

Departamento de Didáctica: Ivana Puig, Carles Sobrevias,
Francesc Cabañés

Diseño y conceptualización de la Guía: Exdukere S.L.
Sara Juchnowicz Perlin y Paula González-Garzón Finat

Diseño gráfico: David Marote

ISSN: