

LA MÁQUINA DEL TIEMPO



[DOSSIER DE PRESENTACIÓN]

DOSSIER DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO "LA MÁQUINA DEL TIEMPO" PARA EL CURSO ESCOLAR 2017/18.

La Máquina del Tiempo

Un proyecto nada formal al servicio de lo formal

1. INTRODUCCIÓN.

a. Presentación.

La Máquina del Tiempo es una unidad didáctica completa, pensada para realizarse en tres sesiones de trabajo. Dos de ellas para desarrollarse en el contexto del aula (antes y después de la visita del grupo a nuestras instalaciones), y una que tendrá lugar en la Finca Casería Verdeval. Esta unidad didáctica está orientada a dar cobertura a parte de los **contenidos curriculares de las Áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales** de Andalucía, propicios para trabajarse en las instalaciones de producción agroecológica de la finca.

El proyecto que te presentamos es la propuesta de educación no formal elaborada por un equipo multidisciplinar de la Fundación Empresa y Juventud, dirigido a los centros escolares de nuestra provincia y más concretamente al profesorado tutor de los **cursos del segundo ciclo de Primaria**.

Para el desarrollo de esta propuesta de educación no formal, se ha incluido en el equipo de diseño del proyecto a maestros de diferentes especialidades, que cuentan con experiencia en colegios de un amplio espectro de características (rurales, urbanos, de difícil desempeño...). Las aportaciones de estas figuras han sido esenciales para asegurar que la propuesta recoge, tanto a nivel de contenidos como a nivel metodológico, los aspectos que permitan cubrir uno de los principales objetivos que nos marcábamos, y que no es otro que el de asegurar la **confluencia de La Máquina del Tiempo con las necesidades del profesorado de primaria** y las dinámicas docentes y organizativas de la mayoría de centros de nuestro entorno.

El equipo de desarrollo del proyecto también ha contado con personal de la Fundación, entre los que se cuenta profesionales de la Educación Social, la producción agroecológica y la Pedagogía. Esta suma de diferentes puntos de vista y trayectorias

profesionales, han permitido la elaboración de un producto pedagógico completo, versátil y de calidad.

b. La Fundación.

La Fundación Empresa y Juventud fue creada en el año 1990 como respuesta a la necesidad de **dar empleo a personas con discapacidad** que han vivido en Aldeas Infantiles SOS, que por sus circunstancias personales encontraban mayores dificultades para el acceso al mercado de trabajo que el resto de compañeros.

Este **origen vinculado a Aldeas Infantiles SOS, continúa siendo un nexo de unión real**, que implica la convergencia en los objetivos de nuestros planes estratégicos y una relación fluida y constante en nuestro día a día. Compartimos recursos, coordinamos nuestras acciones y nos apoyamos mutuamente para contribuir a la consecución de nuestros objetivos.

Surgió así un proyecto centrado principalmente en la creación de un **Centro Especial de Empleo**, dedicado desde el origen a la producción de artículos derivados del cartón (cajas, embalajes y productos similares). Con el paso del tiempo, la actividad productiva ha ido creciendo y diversificándose, y nacen así dos centros de producción más. El primero dedicado al manipulado de artículos comerciales (envasado, ensobrado, etiquetado...). El segundo de ellos, se ubica en la **Finca Casería de Verdeval**, lugar en el que se va a desarrollar la actividad principal de La Máquina del Tiempo. Es este espacio situado en el corazón de la Vega de Granada, se realizan tareas agrícolas de producción 100% ecológica, que abastece de productos de primera calidad a negocios y particulares de Granada y otras provincias limítrofes.

En la actualidad, y como resultado de este crecimiento de la vertiente empresarial de la Fundación, damos trabajo estable a 35 personas con discapacidad (mayoritariamente con discapacidad intelectual), pudiendo llegar a superar los 45 en determinados momentos del año en los que aumenta la producción. Es obvio que el acceso al mercado del trabajo genera un impacto directo en las personas, pero cabe destacar que al mismo tiempo lo hace en el entorno familiar de éstas. Desde este enfoque, el impacto indirecto se multiplica y mejora la calidad de vida de un número considerablemente mayor de personas ya que, en ocasiones, los ingresos familiares son muy escasos, y los apoyos del entorno insuficientes.

2. FUNDAMENTACIÓN.

a. Justificación.

La continua evolución del sector educativo, la aparición de nuevas tendencias pedagógicas y resultados de investigación, y las exigencias de rendición de cuentas para los profesionales de la educación, nos obliga a crear nuevos espacios de trabajo y a innovar en la producción de respuestas educativas de calidad.

Los **marcos legales que regulan el ejercicio del magisterio recogen algunas de estas evoluciones**, y **marcan el camino a seguir por parte de la comunidad educativa**. No obstante, y pese al esfuerzo realizado por los profesionales para dar cumplimiento a estas exigencias, **la realidad establece una serie de dificultades** en el día a día, como las limitaciones propias del espacio de la escuela, la ratio alumnado/docente, o la falta de tiempo, para dar cabida a experiencias educativas alternativas.

En este contexto de alta exigencia, el proyecto de La Máquina del Tiempo pretende **generar una alianza estable entre el ámbito formal y el no formal, entre la Escuela y otros recursos del territorio, en el que puedan surgir nuevos espacios de colaboración y oportunidades de aprendizaje** que sigan las recomendaciones establecidas en las leyes que regulan el funcionamiento del sistema educativo. Una innovación que pasa, no tanto por la invención de algo nuevo, como por la **conexión novedosa de recursos, experiencias y contextos de trabajo** que hasta ahora estaban fragmentados o con un potencial de cooperación infrutilizado.

b. De la normativa al diseño.

Para el diseño de las actividades se ha tenido en cuenta lo recogido en la **Orden del 17 de Marzo de 2015**, en la que se regulan los contenidos por áreas para la Educación Primaria en Andalucía.

Todas y cada una de estas actividades están vinculadas de forma explícita con los Bloques de **contenidos de las Áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales para el Segundo Ciclo**. Al mismo tiempo, se especifican los **criterios de evaluación** que van relacionados con cada actividad y los **indicadores** asociados a éstos, así como las **competencias clave** que se trabajan y que también viene descritas en la normativa.

A fin de facilitar la integración de la unidad didáctica “La Máquina del Tiempo” en la programación docente para cada curso escolar, **se concretarán detalladamente tanto contenidos como criterios de evaluación**, para mejorar la evaluabilidad de la actividad por parte del profesorado. Esta concreción se integra dentro de la **Guía para Docentes** que se proporcionará antes del comienzo de las sesiones de trabajo.

Por otro lado, se establece la **posibilidad de que el profesorado seleccione parte de las actividades** que se van a desarrollar en la finca, de tal manera que la adaptación de los

contenidos se ajuste con la mayor eficacia posible a las **necesidades de cada grupo, y a la planificación de cada docente.**

Además de todo lo anterior, la metodología de trabajo para toda la unidad didáctica, recoge las recomendaciones desarrolladas en la legislación, tanto en lo referente al Aprendizaje por Competencias (art.3) como en las orientaciones metodológicas (art.4). Cabe destacar la idoneidad de La Máquina del Tiempo para la coherencia con:

- **Transversalidad e integración.** Las actividades se abordan desde todas las áreas de conocimiento. Pese al protagonismo de dos de ellas, se activan recursos de las demás para su desarrollo.
- **Aprendizaje funcional.** Lo recogido en los libros de texto pasa a vincularse de forma directa a un contexto del mundo real, aplicando lo aprendido a situaciones/problema de la vida cotidiana, y en concreto al funcionamiento de una explotación agroecológica.
- **Motivación.** La utilización del juego como vehículo (gamificación) incrementa los niveles de motivación, partiendo de situaciones reales y respetando los ritmos y capacidades de cada persona.
- **Participación y colaboración.** Se han eliminado los elementos competitivos, habituales en las actividades lúdicas, sustituyéndolos por objetivos cooperativos, para los que se hace imprescindible el trabajo en equipo y el aprovechamiento de todas las capacidades reflejadas en el alumnado.
- **Contextualización.** Los aprendizajes adquiridos en el contexto del aula se transfieren a un contexto cercano como el de la finca y la Vega granadina, dando significado a lo aprendido y mejorando su asimilación.
- **Concienciación.** La temática y las actividades se centran en la ecología y la sostenibilidad de la actividad humana en el entorno, como una respuesta a un problema de carácter global, en cuya resolución pueden participar de forma activa cada una de las personas.
- **Pensamiento crítico.** Todas las actividades parten del fomento del diálogo y el análisis crítico de la realidad, permitiendo al alumnado extraer sus propias conclusiones y mejorar su capacidad de aprendizaje por discernimiento (insight).
- **Amplitud de procesos.** La resolución de los problemas a modo de pruebas, implicarán la activación de diversos procesos cognitivos y procedimentales, contribuyendo al desarrollo del pensamiento del alumnado (identificación, análisis, deducción, explicación, creatividad...).

c. Otras fuentes pedagógicas.

Además de las recomendaciones y pautas desarrolladas en la ley, la propuesta de La Máquina del Tiempo entronca directamente con algunas de las tendencias pedagógicas emergentes con mayor aceptación por su nivel de impacto entre el alumnado.

- La Teoría de las **Inteligencias Múltiples** de Howard Gardner.

Una de las aportaciones al ámbito educativo de los últimos años, pasa por la identificación de ocho tipos de inteligencias, que se manifiestan en conductas que abarcan la totalidad de la vida de las personas, superando el modelo tradicional de inteligencia (centrado en el coeficiente), que homogeneizaba al alumnado dejando atrás muchas de sus capacidades. **Todas las actividades han sido diseñadas a fin de aprovechar al máximo el potencial del alumnado**, ampliando el espectro de capacidades que entren en juego para el desarrollo de las acciones. Las fichas de cada actividad **identifican de forma explícita el tipo de inteligencias que se desarrollan** según este modelo.

- El **Aprendizaje y Servicio**.

Son numerosas las evidencias científicas de los beneficios sociales y pedagógicos que se obtienen con la implementación de este tipo de estrategias, mediante las cuales, el alumnado presta servicios voluntarios en beneficio de la comunidad (entendida esta de forma muy amplia), en las que se ponen en juego los conocimientos adquiridos previamente. Sabemos que el aprendizaje se fija con mayor eficacia, y que se obtienen además numerosos retornos de carácter personal (desarrollo la conciencia cívica, los valores y el compromiso social). La última actividad de La Máquina del Tiempo está basada en esta propuesta pedagógica, y pretende multiplicar el impacto de la participación del alumnado en esta experiencia, ampliando el número de beneficiarios indirectos, y generando una estrategia concreta de retorno al contexto inmediato de los niños y niñas.

- El **Aprendizaje por Indagación Dialógica** de Gordon Wells (2001).

El aprendizaje que parte del cuestionamiento permanente de lo que nos rodea, con la finalidad de llegar al conocimiento en el proceso de búsqueda de respuestas mediante la interacción constante con los demás y el conjunto de la sociedad. La Máquina del Tiempo ha integrado en su metodología el diálogo y el cuestionamiento como una forma de apuntalar la transmisión del conocimiento con actitudes que fomenten la cooperación, la curiosidad y el espíritu crítico del alumnado. No se trata así de un espacio pedagógico unidireccional (docente-alumno), sino multidireccional (docente-alumno y alumno-alumno). Una concreción de aquello que ya Paulo Freire llamaba Pedagogía de la Pregunta, frente al modelo expositivo convencional que únicamente pretende ofrecer las respuestas, otorgando al alumnado un papel pasivo.

d. Transversalidad.

Sabemos de la importancia de los aspectos que tradicionalmente están destinados a la transversalidad, y que en ocasiones resulta complejo hacer que éstos se integren por completo en los contenidos que llegan al aula.

En La Máquina del Tiempo, el **respeto a la diversidad** y el enfoque de **sostenibilidad ambiental** son dos elementos que emergen de la transversalidad para ocupar el centro del espacio pedagógico. Y lo hacen tanto por ser contenidos concretos de trabajo, como la forma de trabajar esos contenidos.

La Finca Casería Verdeval es, ante todo, una finca de producción agroecológica. Todo lo que hacemos responde a los estándares de **respeto por el medio natural y los procedimientos de conservación de nuestro entorno**. Todo el contexto de la finca y el trabajo que se desarrolla en ella gira en torno a estos criterios. Las actividades que se han diseñado en base a nuestro trabajo cotidiano reflejan de forma nítida estos elementos y forman parte del discurso elaborado para ellas.

Por otro lado, la Fundación Empresa y Juventud tiene en funcionamiento un Centro Especial de Empleo, y la plantilla que trabaja en la finca está compuesta en su mayoría por personas con discapacidad intelectual. Al mismo tiempo, **el equipo de educadores responsable de la dinamización de las actividades es inclusivo**, de tal manera que la mitad de las personas que lo integran tienen discapacidad intelectual y cuentan con el apoyo de educadores sin discapacidad intelectual). Esta presencia normalizada de personas con diversidad funcional en puestos de relevancia en la dinámica de las actividades, ofrece al alumnado la **oportunidad de percibir la discapacidad de una forma positiva y cargada de posibilidades**, más allá de la elaboración de un discurso de aceptación y el respeto puramente teórico.

e. Valor añadido.

La programación que ofrecemos para centros escolares tiene varios aspectos distintivos en relación a otras ofertas similares de nuestro entorno:

- Cuando contratas nuestros servicios, además de acceder a un producto pedagógico de calidad, **contribuyes de forma directa a la generación de puestos de trabajo para personas con discapacidad intelectual**, ofreciendo la posibilidad de acceso a nuevos espacios laborales que hasta la fecha, no eran frecuentes para trabajadores con estas características.
- Al mismo tiempo, contribuyes al **desarrollo de una estructura empresarial socialmente responsable**, que tiene como seña de identidad la generación de productos y servicios respetuosos con el entorno, y el compromiso con el desarrollo social y económico de nuestro territorio.
- La **accesibilidad de los contenidos para alumnado con NEAE está garantizada**, ya que las propias personas corresponsables de la dinamización de esos mismos contenidos comparten características con ese alumnado. La adaptación empieza desde el mismo momento en que se diseñan las actividades, y continúa con la implantación de los contenidos por parte de monitores con diversidad funcional. El respeto a la diversidad es un factor estructural de toda la unidad didáctica.
- Otra de las apuestas de La Máquina del Tiempo, es la de **conectar lo que suceda en la finca con la realidad del aula**. Para ello, la unidad didáctica contempla dos actividades para realizar en clase. Una antes y otra después.

Lo que se pretende con ello es dar a la propuesta **coherencia metodológica**. Si queremos que los aprendizajes conecten de forma explícita con el currículum del alumnado, no se nos ocurre mejor forma para ello que convertir el aula en un espacio de integración de la propuesta.

En la primera sesión, los personajes y la trama se presentan al grupo, y se realiza una actividad que prepara al grupo para su llegada a la finca. Les vincula previamente con la historia que envuelve toda la unidad didáctica, organiza los grupos de trabajo e incrementa los niveles de motivación del alumnado.

En la sesión de cierre, que se desarrolla también en el contexto de la escuela, el alumnado se ofrece como agente multiplicador de los resultados de aprendizaje. Los aprendizajes adquiridos hasta ese momento se convierten en un pretexto para prolongar la actividad en su contexto cotidiano (escuela). En esta ocasión el grupo realizará una actividad de devolución a sus compañeros de cursos inferiores, utilizando para ello los materiales generados en la finca, y siendo protagonistas de las dinámicas diseñadas específicamente para ello.

3. UNIDAD DIDÁCTICA.

a. La trama.

Para dar una coherencia didáctica a toda la unidad, se ha desarrollado una **historia que hila las tres sesiones** y todo lo que acontece en cada una de ellas.

La historia se basa en la necesidad de reconstruir una máquina del tiempo, destruida por un personaje central caracterizado como un “científico loco”. Para la reconstrucción de la Máquina y su puesta en funcionamiento, es imprescindible la implicación directa de los niños y niñas, siendo toda la carga dinamizadora un pretexto para aumentar el nivel de implicación del alumnado, otorgándoles un papel protagonista para la consecución de los objetivos planteados por la trama.

Una vez en funcionamiento, el grupo podrá viajar a diferentes épocas históricas, y disfrutar de diversas actividades que, a modo de pruebas, permitirán elaborar una Carta de la Tierra que reúna los saberes ancestrales que, a lo largo de la Historia, han permitido a la Humanidad prosperar mediante el aprovechamiento sostenible de los recursos naturales.

Toda la trama está vinculada a la actividad productiva de la explotación agroecológica de la Fundación, y a la Historia local de Granada y Andalucía, poniendo en valor personajes y episodios de nuestro pasado.

b. Contenidos.

Los contenidos se van a trabajar en tres sesiones. La primera en el contexto del aula (Actividad 1), la segunda en la Finca Casería Verdeval (Actividades 2, 3 y 4¹) y la tercera, de nuevo, en el contexto de la escuela (Actividad 5).

Las actividades 1,3, 4 y 5 se incluyen en la Guía Docente para que puedan desarrollar al completo, pero se dinamizarán por parte de nuestro equipo en caso de que se incluyan dentro de la contratación de la actividad, al tener un carácter opcional. En caso de no ser contratadas, podrían realizarse por parte del equipo docente al contar con todo el desarrollo detallado de las actividades.

Antes de la realización de las actividades por parte del alumnado, el **personal docente** que acompañará a los grupos, dispondrá de la posibilidad de participar en una **formación gratuita** (ver Apartado E más adelante).

- **ACTIVIDAD 1 (A.1).** Sesión inicial, de una hora de duración, en la que se presenta la trama al alumnado, y en la que realizan una primera acción, consistente en la elaboración de circuitos eléctricos básicos, como parte imprescindible para reparar la Máquina. Además, para esta primera sesión, se configuran los equipos de trabajo, que serán los mismos durante las tres sesiones. Para la selección del alumnado de cada equipo, se tendrán en cuenta una serie de pautas, incluidas en la guía docente, que tienen por objetivo garantizar el equilibrio de los equipos, y el reparto de perfiles en base a las capacidades y necesidades de cada alumno.
Esta sesión puede realizarse con la participación de un equipo inclusivo de dos dinamizadores que aportarían los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad, incrementando la tarifa total del servicio contratado (ver sección de tarifas). Si el profesorado implicado decidiese prescindir de esta ampliación del servicio, podría realizar la actividad por sí mismo y hacerse cargo de los materiales, ya que contaría con la correspondiente ficha de actividad en la Guía Docente que se le proporcionaría con la contratación del servicio, así como los anexos necesarios para hacerla viable.
- **ACTIVIDAD 2 (A.2).** Es la primera actividad que se desarrolla en la Finca. Tras una dinámica de recepción del grupo en la que se presenta al equipo dinamizador y se contextualiza la actividad, se procederá a poner en marcha la Máquina del Tiempo, utilizando para ello los circuitos de esta generados por el propio grupo en la Actividad 1. En caso de que, por cualquier circunstancia, los circuitos no hubiesen sido terminados, el equipo de dinamización suplirá esta carencia para dar continuidad a la trama.
La puesta en marcha de la Máquina implica la participación de los grupos en una serie de actividades de 45 minutos de duración cada una, dinamizadas mediante el uso de una estructura de gymkana radial, que implicaría la

¹ Las actividades 3 y 4 se realizarán por aquellos grupos que decidan quedarse a comer en la segunda sesión. Las variaciones en la tarifa para estos casos se detallan más adelante.

realización de cuatro actividades por cada participante a lo largo de la mañana.

Estas actividades se traducen en la realización de una serie de pruebas gamificadas, **ocho en total, seleccionadas en base al interés docente de entre un listado de dieciséis**, y cuya elección se realizará por el personal docente en la semana inmediatamente posterior a la realización de la formación, tras la que conocerán al detalle el contenido de cada una de ellas. En ellas se tomará contacto con actividades reales del centro agroecológico, y que estarán ambientadas en referentes históricos de civilizaciones o personajes relacionados con el origen de esos contenidos.

La resolución de las pruebas, que pasa inevitablemente por la cooperación, supone la adquisición por parte de los diferentes equipos de los fragmentos de la Carta de la Tierra.

Para finalizar la sesión matinal, se realizará una dinámica de cierre en gran grupo, que tiene por cometido reconstruir la Carta de la Tierra y entregarla al grupo para que la lleven al centro escolar (será utilizada como parte de la actividad 5 de multiplicación de resultados).

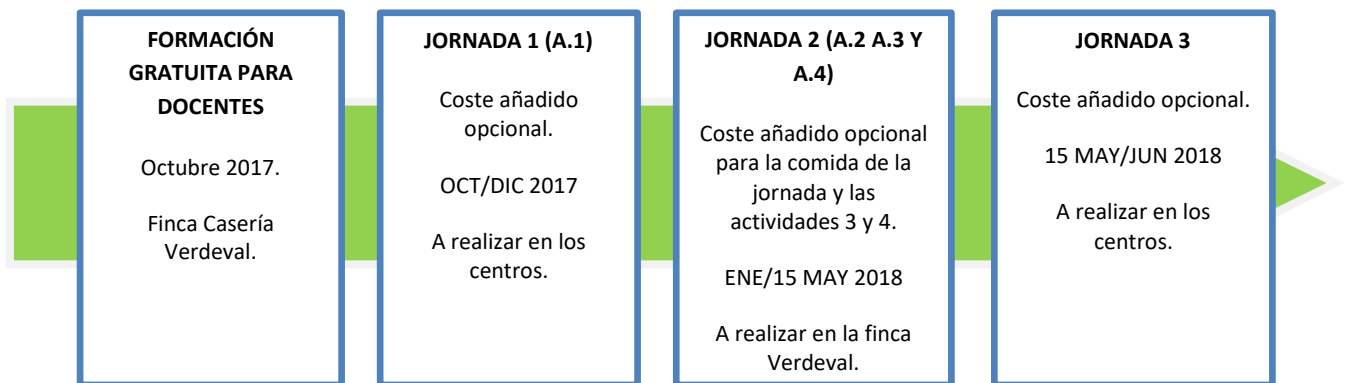
- **ACTIVIDAD 3 (A.3).** Los grupos que decidan ampliar su participación en la finca, tendrían la doble opción de comer su propia comida, o contratar el servicio de catering (ver tarifa correspondiente). En cualquier caso, con ambas opciones se tendría acceso tanto a esta actividad como a la nº 4. Esta actividad, daría continuidad a la mañana, y durante 45 minutos, se realizaría un circuito predeportivo, que ambientado en la trama, supondría el cierre de la sesión de mañana. El circuito trabajaría el desarrollo de diferentes capacidades físicas, apostando por la cooperación frente a la competición.
- **ACTIVIDAD 4 (A.4).** Última actividad de la jornada que se desarrollará en la finca, para aquellos grupos que decidan quedarse a comer en la misma. Consistente en la creación de un huerto vertical, diseñado con la intención de que pueda ser utilizado por el alumnado en aula. Se utilizarán semillas ecológicas propiedad de la Fundación, obtenidas de nuestra producción de años anteriores.
- **ACTIVIDAD 5 (A.5).** Esta actividad se desarrollará en una tercera jornada, en el contexto del colegio, y tendrá como protagonistas al propio grupo de alumnado, asistidos por su profesorado o por un equipo inclusivo de dinamizadores (ver tarifa correspondiente). Esta actividad estará basada en la metodología del Aprendizaje y Servicio, y tiene como principales objetivos multiplicar el impacto de la participación del grupo en la Máquina del Tiempo ampliando el número de beneficiarios, contribuir a la interiorización de los aprendizajes, y desarrollar valores de compromiso social.
El grupo preparará una sesión a realizar conjuntamente con grupos de alumnos y alumnas de cursos inferiores, utilizando para ello los espacios y momentos que cada centro decida, y en la que se compartirán los

aprendizajes adquiridos, utilizando para ello los materiales generados a lo largo de todo el proceso (cuadernos de campo, Carta de la Tierra, Huerto Vertical, etc.), así como una propuesta de dinamización incluida en la Guía Docente.

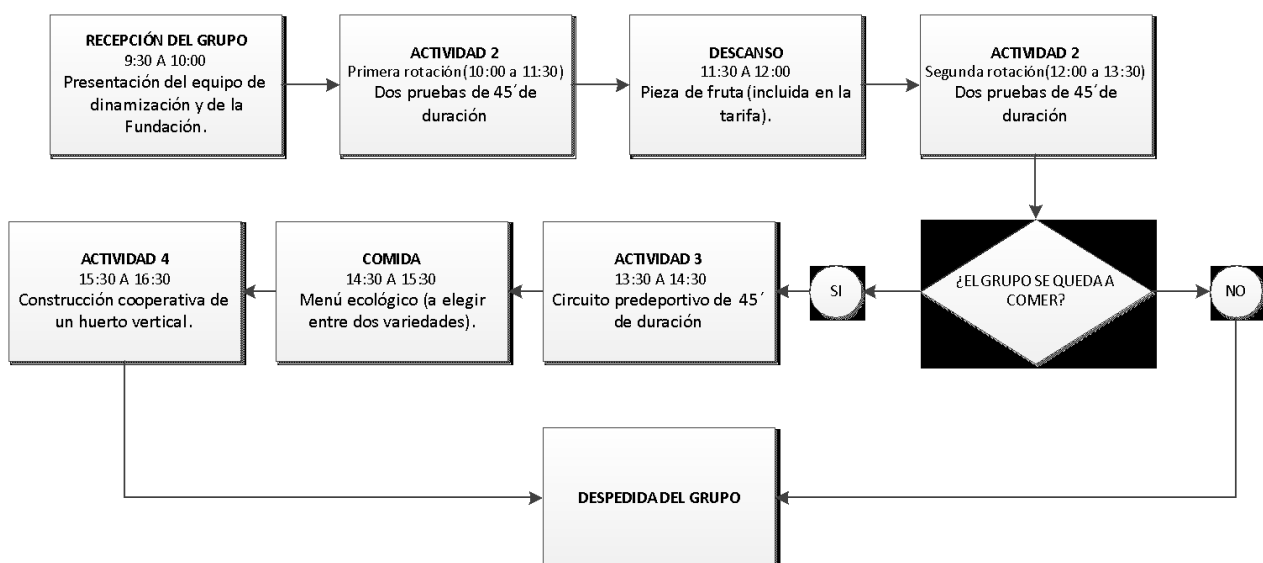
De la misma manera que en la Actividad 1, si el personal docente decidiese prescindir de los servicios del equipo de dinamización para el diseño y desarrollo de esta sesión, el nivel de concreción de esta actividad y la disponibilidad de los anexos detallados, garantizan la viabilidad de la actividad sin la presencia de los dinamizadores.

- **DIAGRAMAS DE FLUJO Y CRONOGRAMA.**

SECUENCIA DE JORNADAS



ESTRUCTURA Y CRONOGRAMA DE LA JORNADA 2



c. La Guía Docente.

En caso de contratar la participación de un grupo en La Máquina del Tiempo, los docentes tutores de cada uno de estos grupos, recibirán una Guía Docente, en la que se desarrollan con detalle todos los contenidos y su conexión con la normativa vigente (Bloques de contenidos y su desglose, Criterios de Evaluación, Indicadores y competencias clave), a fin de facilitar la programación anual y la evaluabilidad de todas las actividades.

Para ofrecer una idea previa de la estructura y la información recogida en esta guía, se ofrecerá al profesorado interesado el acceso a una ficha de actividad de muestra, que está disponible en nuestra web para su descarga.

d. El Cuaderno de Campo.

Desde la primera sesión, y como parte del material didáctico que se ofrece al contratar este proyecto, se entrega a cada alumno un cuaderno didáctico en formato A6. En él se dispone de los espacios para sistematizar los aprendizajes surgidos con cada actividad realizada. Objetivos de aprendizaje, contenidos, conclusiones y notas personales.

También se dispone de una **rúbrica para cada actividad**, de manera que el alumno puede autoevaluarse al finalizar cada sesión, y comprobar por sí mismo su evolución y la calidad de los aprendizajes adquiridos.

Algunas de las actividades necesitarán del uso de este cuaderno para su superación, y cuentan con contenidos de apoyo para la resolución de los problemas con que se desafía al alumnado.

e. Sesión formativa para docentes.

Durante el primer trimestre del año escolar se desarrollará una sesión formativa en nuestras instalaciones, para que los maestros que hayan contratado la participación en La Máquina del Tiempo puedan conocer con antelación y de primera mano el proyecto.

En esta jornada formativa, se **pormenorizarán los fundamentos pedagógicos** del proyecto, y se ofrecerá al profesorado la oportunidad de **realizar las actividades que se hayan seleccionado**, para asegurar que su contenido satisface sus necesidades, y permitir realizar ajustes en las dinámicas en función al perfil de su alumnado.

4. CALENDARIO DE ACTIVIDADES 2017/18.

Actividad	Periodo de ejecución
JORNADA DE FORMACIÓN PARA DOCENTES	OCTUBRE 2018
ACTIVIDAD 1 (EN LOS CENTROS ESCOLARES)	OCTUBRE/DICIEMBRE 2017
ACTIVIDADES 2,3,Y 4. (EN LA FINCA CASERÍA VERDEVAL)	ENERO/15 MAYO 2018
ACTIVIDAD 5. (EN LOS CENTROS ESCOLARES)	15 MAYO/JUNIO 2018

5. TARIFAS Y RESERVAS.

El servicio que prestamos tiene en su diseño un enfoque de flexibilidad y modularidad, de manera que los costes finales puedan ser variados, y se ajusten de la mejor manera posible a las posibilidades económicas de cada grupo.

Partiendo de una tarifa básica que incluye el cuerpo central de la propuesta, el docente podrá seleccionar aquellas ampliaciones del servicio que desee. En cualquier caso, la tarifa básica permite la ejecución de la totalidad de la unidad didáctica por el propio personal docente, si así lo desea.

TARIFA BÁSICA 15€/ALUMNO/A.

Guía Docente.

Cuadernos de campo para cada alumno/a.

Jornada de formación para docentes.

Dinamización de la Jornada 2, hasta las despedida del grupo (13:30).

Pieza de fruta ecológica a media mañana de la Jornada 2.

AMPLIACIÓN DEL SERVICIO

Equipo de dinamización para la jornada 1 (incluye materiales): 2€/alumno/a.

Equipo de dinamización para la jornada 3 (incluye materiales): 2€/alumno/a.

Realización de las actividades 3 y 4 (tarde de la jornada 2): 2€/alumno/a.

Comida de la Jornada 2 (menú ecológico a elegir entre dos opciones): 5€/alumno/a.

El **periodo de reserva comienza el 1 Junio de 2017, y finaliza el 30 de Septiembre de 2017**. Las reservas se formalizarán mediante el envío al correo educacion@fundacionempresayjuventud.es, de la hoja de reserva, firmada por algún miembro del equipo directivo y sellada por el centro. La hoja de reserva está disponible para su descarga en la web del proyecto².

Una vez recibida la hoja correctamente cumplimentada, el centro recibirá una notificación de la confirmación de la reserva, o de propuestas alternativas de fechas en función de la disponibilidad.

La elección de fechas de los centros interesados en la contratación de los servicios, se realizará por orden de llegada de las solicitudes.

El periodo **de contratación del servicio comienza el 1 de Septiembre de 2017, y finaliza el 30 de Noviembre de 2017**. Durante este periodo, para hacer efectiva la contratación, el centro deberá hacer un ingreso equivalente al **10% del coste total del servicio contratado en concepto de fianza** (el resto del pago se realizará al comienzo de la actividad), y remitir el justificante del ingreso al correo electrónico (el número de cuenta en la que se deberá de realizar el ingreso estará disponible al pie de la hoja de contratación).

Como se ha explicado anteriormente, la **selección de las ocho actividades incluidas la Actividad 2**, se hará en la semana inmediatamente posterior a la realización de la sesión formativa para docentes.

La suspensión de la actividad por parte del grupo supondrá la pérdida de la fianza depositada para la contratación.

La **climatología adversa** durante la jornada a realizar en la finca, **no supondría en ningún caso la cancelación**. En ese supuesto, y de existir una fecha disponible, se ofrecería al grupo la posibilidad de realizar la actividad en dicha fecha. Si por el contrario, no existiese esa disponibilidad, todas las actividades se adaptarían a espacios interiores de nuestras instalaciones.

² www.fundacionempresayjuventud.es/educacion