

DOCUMENTO DE INTERÉS PARA EL PROFESORADO

FASE 1.

1. Visita guiada por la Exposición de la Fundación

Objetivo: Proporcionar un contexto para la actividad y acercar a los participantes a la figura de María Zambrano y su relación con Vélez-Málaga.

Se realizará una breve introducción a la exposición que se encuentra en la sede de la fundación, donde los participantes podrán explorar cómo María Zambrano estuvo vinculada a esta ciudad a lo largo de su vida. La exposición refleja su infancia, recuerdos durante el exilio, la recuperación de su memoria a través de objetos personales y el apoyo de Vélez-Málaga en su recuperación y reivindicación.

Algunos puntos importantes:

- La ayuda económica del Ayuntamiento de Vélez-Málaga cuando María Zambrano no contaba con medios.
- La creación de la Fundación María Zambrano en el Palacio de Beniel de Vélez-Málaga.
- El legado y la labor de la fundación en la preservación y reconocimiento de su obra durante más de tres décadas.

Los participantes descubrirán, a través de objetos personales, documentos y fotografías, cómo la figura de María Zambrano y la ciudad de Vélez-Málaga están estrechamente conectadas.

2. Encuentra el Gato Perdido de María “Gymkhana” (10 puntos para el más rápido)

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo mientras exploran la exposición y resuelven pistas sobre la vida de María Zambrano.

Cada grupo de participantes deberá recorrer el palacio siguiendo una serie de pistas relacionadas con la exposición. Se organizarán en fila en el patio del palacio y se turnarán para recoger las tarjetas con pistas y avanzar en la búsqueda del "gato perdido".

Formato:

- Las pistas se entregan en tarjetas A5, una por una. Cada pista llevará al grupo a un nuevo lugar donde encontrarán la siguiente pista.
- El equipo que llegue primero a la última pista (al final de la gymkhana) ganará 10 puntos.

3. Limón que Explota: Juego de preguntas con pulsadores

Objetivo: Responder correctamente a preguntas relacionadas con la vida y obra de María Zambrano. La actividad fomenta la rapidez mental y el trabajo en equipo.

Formato:

Cada equipo dispone de un pulsador. Cuando se hace una pregunta, deben darle al pulsador y decir la respuesta. Cada respuesta correcta les da puntos, pero cada error podría hacerles perder puntos.

Preguntas:

Las preguntas pueden incluir detalles sobre su biografía, filosofía, influencias y su relación con Vélez-Málaga.

4. Encuentra las Diferencias

Objetivo: Mejorar la observación visual y el trabajo en equipo.

Formato:

Cada equipo recibe dos imágenes relacionadas con María Zambrano o Vélez-Málaga. Las imágenes deben ser de alta calidad y mostrar diferencias sutiles entre ellas.

Tarea:

El equipo debe buscar y marcar todas las diferencias entre las imágenes usando pegatinas. Quien logre marcar el mayor número de diferencias en un tiempo determinado ganará.

5. ¿Qué ves aquí?

Objetivo: Poner a prueba la habilidad para resolver puzzles visuales mientras aprenden más sobre la figura de María Zambrano. Cada equipo debe recomponer las imágenes correctamente para descubrir qué representan. Obtendrá los puntos el equipo que consiga formar las 3 imágenes en el menor tiempo posible.

Formato:

Cada equipo recibe 3 puzzles con imágenes de alta resolución. El número de piezas varía según la dificultad (más piezas, mayor dificultad).

FASE 2. FINAL**1. Juego del Gato**

Inspirado en el clásico Juego de la Oca, con un toque creativo y temático.

Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar a la meta moviéndote por un tablero compuesto por diferentes casillas que simbolizarán diferentes cosas según el color o la ilustración. Cada una de ellas representa una categoría de preguntas o desafíos.