



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

**Recursos didácticos en el entorno:
La Península de La Magdalena**

**Didactic resources in the environment:
The Magdalena Peninsula**

Autor: Claudia Gómez Bárcena
Director: Manuel de Pedro del Valle

V.oB.o Director /a

Manuel de Pedro del Valle

V.oB.o Autor/a

Resumen

Este trabajo tiene como finalidad mostrar el valor real del entorno dentro de la comunidad educativa, partiendo de un marco teórico en el que se enumeran diversos puntos de vista de varios autores acerca de lo esencial que es el medio ambiente como recurso didáctico en los centros escolares. Todo ello, puesto que el conocimiento y estudio del hábitat puede resultar de gran interés cuando se le da uso de forma correcta, útil y eficaz. Asimismo, este trabajo ofrece una investigación de los recursos que se encuentran disponibles dentro de la Península de La Magdalena en el año 2022, en Santander, Cantabria. Finalmente, se ha creado una propuesta didáctica sobre ese entorno orientada a alumnos de tercero de Primaria, aunque con posibles adaptaciones para otros cursos. El procedimiento didáctico cuenta con todos los apartados necesarios para poder llevarse a cabo con riguroso orden e incluye varios anexos en dónde se pueden encontrar todos los materiales necesarios para ello, tanto para los alumnos como para los docentes encargados del proyecto.

Palabras clave: entorno, recursos didácticos, propuesta didáctica, Península de La Magdalena, aprendizaje experimental.

Abstract

The purpose of this document is to show the real value of the environment within the educational community, starting from a theoretical framework in which various points of view of some authors about how essential the environment is as a teaching resource in schools. All this, since the knowledge and study of the habitat can be interesting when it is used correctly, usefully and efficiently. Likewise, this document offers an investigation of the resources that are available within Magdalena Peninsula in the year 2022, in Santander, Cantabria. Finally, a didactic proposal has been created on this environment aimed at third-year Primary students, although with possible adaptations for other courses. The didactic procedure has all the necessary sections to be carried out in strict order

and includes several annexes where you can find all the necessary materials for it, both for students and teachers.

Keywords: environment, didactic resources, didactic proposal, Magdalena Peninsula, experiential learning.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Marco teórico	4
2.1. Renovación educativa en España desde finales del Siglo XIX	4
2.2. El entorno en relación con el ámbito educativo	6
2.3. Pedagogías emblemáticas que entienden el medio ambiente como un recurso didáctico esencial para el aprendizaje	7
3. El entorno de la península de la magdalena	9
3.1. Justificación de su elección	9
3.2. Recursos disponibles y ofertas de actividades desde el propio entorno	10
4. Propuesta didáctica	14
4.1. Objetivos	14
4.2. Contenidos	15
4.3. Competencias básicas	18
4.4. Metodología	19
4.5. Atención a la diversidad	20
4.6. Temas transversales	20
4.7. Temporalización	21
4.8. Sesiones	21
4.9. Criterios e instrumentos de evaluación	26
5. Conclusiones	28
6. Referencias bibliográficas	30
7. Anexos	33
7.1. Anexo 1: Diario de Campo de alumnos	33
7.2. Anexo 2: Diario de Campo de docentes	47

1. Introducción

El conocimiento y estudio del hábitat puede resultar de gran interés cuando se le da uso de forma correcta, útil y eficaz a modo de recurso didáctico para un centro escolar.

Por medio del entorno, los alumnos pueden trabajar el desarrollo de numerosas habilidades y adquirir nuevos puntos de vista y experiencias que les ayudarán a ser más analíticos, perspicaces, críticos y conscientes de la realidad del mundo que les rodea. Además, al igual que comenta Koselleck en 1993, el propio alumno tendrá la oportunidad de establecer relaciones entre el pasado y el presente; comprendiendo la relación existente entre ellos en la temporalidad histórica. Todo ello debido a la influencia que el contexto tiene sobre los seres humanos, afectando a sus relaciones sociales, culturales, políticas, etc. y sucediendo en todas las etapas de la vida. Tal y como dice Chiesa *“Es evidente que por medio no entendemos sólo el medio físico y sensorial y el inmediatamente perceptible, sino el complejo de elementos y relaciones en los que el individuo se encuentra inmerso directa o indirectamente”*.

Entonces ¿Es importante crear actividades en el aula que trabajen el entorno? La respuesta de muchas las personas fue un rotundo si y decidieron dedicar parte de su carrera a investigar acerca de esta propuesta: sus beneficios, sus efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su repercusión en el desarrollo del alumnado, el porqué de su implementación inmediata en los centros, etc., y, gracias a muchos de ellos, hoy en día podemos dar por hecho que la propia escuela es aquella que forma parte del mundo y a su vez trabaja innumerables aspectos que este contiene. No pudiendo estar ajena a la sociedad.

2. Marco teórico

2.1. Renovación educativa en España desde finales del Siglo XIX

A lo largo de la historia de la educación, han existido numerosas prácticas de renovación pedagógica que han ido abordando diversos procesos educativos y

formas de comprender y evaluar la institución escolar. Todas las prácticas han tenido siempre un fin común, la innovación hacia la mejora de una educación con mayor calidad.

En concreto, en España, esta actitud de cambio, mejora, crítica e innovación constante ha generado multitud de experiencias y concepciones pedagógicas que han dado como fruto en la creación de un modelo escolar alternativo. Ya desde finales del siglo XIX, nos encontramos con metodologías nuevas y activas entre las que se mencionaba el trabajo manual, el juego, el contacto con la naturaleza o la enseñanza artística y tal como señalaba Aguilera en 1898: “en pocas escuelas de España se aplicaban de forma más prudente y eficaz los métodos y procedimientos de la pedagogía moderna como en las escuelas de D. Andrés Manjón”. Sin embargo, no fue hasta principios del Siglo XX, en Cataluña, tras el fracaso de la imposición de la “Escuela Moderna” creada por Francisco Ferrer Guardia, donde realmente se actúa contra el modelo tradicional de escuela y se empiezan a tener en cuenta las nuevas ideas innovadoras procedentes de Europa. El nacimiento de la “Escuela Nueva” con elementos como el trabajo cooperativo, el laicismo, el acercamiento maestro-alumno y la coeducación es la simiente un nuevo concepto pedagógico de institución escolar, el “Instituto-Escuela” que finaliza con la Guerra Civil Española, pero es importante mencionarlo debido a su repercusión pedagógica. Esta nueva experiencia abarcaba desde los primeros años de escolarización hasta los estudios universitarios basándose 3 pilares: el fomento de la curiosidad centrándose en el proceso, evitar el interés inadecuado del alumnado y el inicio hacia la motivación interna.

Aplicada inicialmente en el periodo de la transición, en centros de Cataluña se agruparon en el Colectivo de Escuelas para la Escuela Pública Catalana (CEPEPC) y en Madrid ligado a varias iniciativas emblemáticas aún existentes en la actualidad como es la pedagogía de Decroly, que se consolidó tras el final de la dictadura y la proclamación de la Constitución en 1978 con tres nuevas experiencias educativas. Las “Comunidades de aprendizaje”, que tenían como una de sus características distintivas la implementación de grupos interactivos y

el aprendizaje dialógico, la “escuela Libre Micael”, en donde se implementó por primera vez la pedagogía Waldorf fundada por Rudolf Steiner y el colegio público “Amara Berri”, en donde la enseñanza no se estructuraba por materias, sino por medio de actividades lúdicas y vitales que trabajaban contenidos interrelacionados. En la actualidad, ya consolidada esta vertiente educativa se siguen implementando y mejorando nuevas pedagogías que tienen como finalidad mejorar la educación y abordar todas las necesidades de los alumnos.

2.2. El entorno en relación con el ámbito educativo.

El contexto que conforma el entorno en el que se encuentra un centro educativo aparece vinculado activamente a los individuos que forman parte de él, las diferentes tradiciones sociales, los materiales y, en general, a todos aquellos elementos y variables influyentes.

En el centro escolar, el contexto que rodea el centro y los agentes educativos que lo crean deben de interaccionar entre sí, creando un ambiente de aprendizaje fructífero para sus alumnos puesto que cada uno de ellos se verá envuelto en múltiples círculos durante toda su vida: ya sean sociales, políticos, culturales, etc. Afectando todos ellos a sus comportamientos y formas de actuar en las diferentes situaciones que se le planteen. Durante la etapa escolar, los alumnos reciben innumerables estímulos de estos ambientes en los que se va desarrollando, pudiéndose dividir en cuatro niveles, tal y como explica Bronfenbrenner en su “Teoría Ecológica”. Planteando una visión ecológica del desarrollo humano, destacando en todo momento la importancia del estudio de los ambientes que conforman la suma del contexto que rodea al individuo. Definiéndose cuatro sistemas: microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema. El primero de ellos, hace referencia a la suma de actividades, relaciones y roles a la que la persona es expuesta en un entorno concreto. El segundo, reúne dos o más microsistemas en el que el individuo interacciona de forma activa, como podría ser el ejemplo de la familia del alumno y el centro escolar. El exosistema (también definido como ecosistema), es más grande aún que el anterior y, en él, aparecen mínimo uno o dos entornos en los que la

persona no está incluida pero sí se ve afectada por ellos, en este caso podría ser el lugar donde vivimos. Por último, el cuarto sistema, el macrosistema que incluye todos los sistemas anteriores y habla, en general, de una cultura o una ideología o creencia de un país.

Esta teoría no solo hace referencia al aprendizaje educativo, sino también al propio desarrollo de las personas. En concreto, la finalidad de este trabajo es centrarnos en el medio natural y las riquezas que este nos puede aportar. Tal y como explica Piaget, podemos comprender al entorno como una técnica didáctica en relación con el aprendizaje por descubrimiento. Queriendo decir con esto, que el individuo aprende por medio de sus propias acciones y siempre teniendo en cuenta la realidad en la que vive y entorno cercano con el que interfiere diariamente.

En relación con las aportaciones de la perspectiva piagetiana aparece Vigotsky, quien consideraba que los individuos lograban adquirir nuevas habilidades cognitivas por medio de la interacción social. En concreto consideraba que, para que la persona obtuviese un aprendizaje se debía tener en cuenta, no tan solo el contexto social, sino también la experiencia personal del alumno. En base a todo ello, siempre hay que tener en cuenta el constructivismo, el cual señala lo esencial de tener unas ideas previas ante la propia realidad.

2.3. Pedagogías emblemáticas que entienden el medio ambiente como un recurso didáctico esencial para el aprendizaje.

El aprendizaje es parte de la vida diaria del individuo y es realizado por la persona a través de su interacción con el medio ambiente, entendiendo “medio ambiente” como el conjunto de factores o espacios que influyen en la sociedad y la naturaleza. En base a ello, el propio medio ambiente se establece como un recurso didáctico que tiene el fin de ayudar al alumno a alcanzar su aprendizaje pleno dentro y fuera de las aulas.

Es cierto decir que, desde hace décadas, numerosos pedagogos ya han incluido en sus teorías y modelos educativos el uso del medio ambiente para favorecer el aprendizaje. Partiendo, por ejemplo, de María Montessori creadora del modelo educativo conocido como Método Montessori y figura clave a nivel mundial en el ámbito de la educación, la cual, consiguió revolucionar el sistema de enseñanza tal y como se conocía a principios del siglo XX y logró ser una de las primeras mujeres italianas en ir a la universidad y graduarse en medicina. El método Montessori se basa en enseñar a los alumnos habilidades de la vida práctica, siempre teniendo en cuenta al individuo, sus capacidades, el ritmo de aprendizaje que tengan y la guía que quieren seguir. Esta metodología tiene como principal objetivo hacer que los individuos participen de forma activa dentro de la sociedad en la que viven, reafirmando que tener conocimientos y experiencia con la naturaleza es una habilidad esencial para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Al igual que también lo son la necesidad de inculcar en la escuela valores socioculturales que generen en ellos una formación integral.

Por otro lado, otro pedagogo digno de nombrar en este apartado es Ovidio Decroly quien, al igual que hizo María Montessori, comenzó su carrera profesional junto a la medicina y, finalmente, terminó especializándose en el área educativa y pedagógica. Su metodología se centraba en educar en base a la experimentación y la práctica, atendiendo en todo momento a la capacidad del niño, sus intereses y las oportunidades que le otorgaban los recursos didácticos que se basaban en la observación de la naturaleza. Fomentando un aprendizaje razonado y adaptado al mundo en el que vivían y a las interacciones que tenían con el ambiente. Su objetivo, es que los alumnos se relacionen con el mundo que les rodea y construyan poco a poco un conocimiento basado en la experiencia.

Decroly también daba mucha importancia al medio rural y su relación con el medio escolar y sus condiciones de vida. Consideraba que uno de los principales pilares de su modelo era ser “natural” y lograr aprender de todo aquello que les rodea.

Por último, no podía quedarse atrás Jean-Jacques Rousseau, quién fue más bien un filósofo, no un pedagogo, pero que resaltó debido a que hizo hincapié en la mejora que suponía educar a un individuo en el medio ambiente, es decir, en el mundo real. Mejorando así su forma de comprender y experimentar sus ideas y, además, resaltando el valor de fomentar en el niño el desarrollo de la curiosidad. Él consideraba que la educación era el camino para formar ciudadanos libres pero que, en sí, el sistema educativo no iba a poder lograrlo sin la ayuda de la contemplación de la naturaleza a través de los sentidos.

En síntesis, desde hace más de un siglo han ido apareciendo innumerables pedagogos y educadores que han logrado aportar a la sociedad nuevas formas de pensar y actuar en el ámbito de la enseñanza. Gracias a ello hoy en día, dichos conocimientos se siguen explorando, analizando y, finalmente, dando lugar a innovadoras alternativas que ayuden a todos los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje.

3. El entorno de la Península de La Magdalena

3.1. Justificación de su elección

La Península de La Magdalena se encuentra situada en la comarca de Santander, la capital de la comunidad autónoma de Cantabria. Una ciudad costera localizada al norte de la comunidad y caracterizada por la multitud de playas que la rodean. Desde la Península, se tiene acceso a las playas de La Magdalena y Bikini. La extensión total de este entorno es de alrededor de 25 hectáreas, cumpliendo así el hecho de ser el estuario más grande de Cantabria. Una de las características más atractivas de este lugar es su conexión con la naturaleza, a lo largo de toda su superficie se pueden observar hermosas arboledas y maravillosos paisajes marítimos.

La elección de este entorno como recurso didáctico es sencilla; se trata de un lugar imprescindible de visitar en Cantabria y de gran interés cultural. Es un lugar emblemático, no tan solo por su imponente Palacio de la Magdalena, sino también por sus variadas atracciones turísticas, parques y museos que trae consigo. En su totalidad, se trata de un lugar en dónde tanto los más jóvenes,

como los más adultos, pueden disfrutar de un día en familia visitando, recorriendo y descubriendo cada rincón de la Península.

3.2. Recursos disponibles y ofertas de actividades desde el propio entorno

Para empezar, la entrada al recinto es gratuita y tiene un horario de 8 a 22 horas. El recorrido que se puede hacer por la Península puede realizarse tanto a pie, como por medio de un tren turístico llamado “El Magdaleno”. Este último tiene un costo de 2 €, cuenta con una miniguía y suele ser la opción más cómoda y agradable para los más pequeños.

En la ilustración 1, se puede observar un mapa extraído de la aplicación de “Google Maps” en el que se muestra una vista de satélite de la totalidad del entorno. Gracias a este mapa, se podrá visualizar de mejor manera cada zona de la Península que esté redactada en los siguientes párrafos.

Ilustración 1: Mapa Península de La Magdalena



El Palacio de la Magdalena fue construido en 1912 por los arquitectos Bringas y Riancho como regalo de bodas de parte de la ciudad a la Familia Real Española en 1913, convirtiéndose en su residencia de verano durante los siguientes 17 años



Ilustración 2: Palacio de La Magdalena

(ilustración 2). El edificio cuenta con un aparente estilo inglés en homenaje a la reina. Su estética y fachada crean una obra muy elegante y esbelta que cuenta con varias entradas para acceder a su interior. En este caso, existe la posibilidad de adentrarse en el mismo por medio de una visita guiada, con un precio de 5 € por persona. Sin embargo, el palacio se encuentra rodeado de amplios y hermosos jardines por los que se puede ir paseando y, a su vez, observando cada detalle del exterior de la edificación, lo que puede llegar a ser más atractivo para los niños: su atracción de la extensión.

Por otro lado, frente a la Playa de la Magdalena, se encuentran las Caballerizas Reales, construidas en 1917 (ilustración 3). En aquel entonces, además de servir para guardar animales y vehículos, eran usadas a modo de



Ilustración 3: Las Caballerizas Reales

residencia de estudiantes de universidad y, en ocasiones, su patio a modo de teatro. En la actualidad, ocurre lo mismo durante las jornadas de verano que organiza la Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Al lado de las Caballerizas está el Paraninfo, espacio diseñado para la

celebración de actos culturales y académicos.

Otra zona a destacar dentro de la Península es el Museo “El Hombre y El Mar”, situado al aire libre y con espectaculares vistas al Sardinero. Se trata de un homenaje al marinero santanderino Vital Alsar, en recuerdo a las nueve expediciones que realizó (ilustración 4). Allí se encuentran



Ilustración 4: Museo "El Hombre y El Mar"

localizados los tres galeones que utilizó en aquellas travesías: “Ana de Ayala”, “Cantabria” y “Quitus Amazonas”. Además, junto a ellos, se sitúa una copia de la balsa de madera con la que cruzó el Océano Pacífico en el año 1970. Todo ello, a la vera de una escultura de bronce que representa una sirena y un mapa en el que se pueden observar varias de las rutas que pudo llevar a cabo el navegante. En resumen, un lugar espectacular para dar rienda a la imaginación y crear, junto a los niños, intrepidantes historias de aventuras pasadas y personajes ficticios valientes y heroicos.

A continuación, el Parque Marítimo (ilustración 5), un mini zoo totalmente

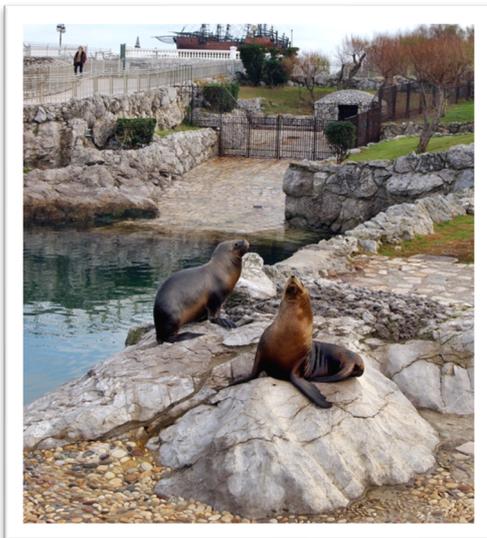


Ilustración 5: Parque Marítimo

integrado con el paisaje de la zona que fue construido sobre una gran roca del acantilado, permitiendo así el acceso de agua del mar a los diferentes recintos. En él se tiene la oportunidad de observar varios animales tal como; focas, pingüinos, patos, cisnes e, incluso, leones marinos. Sin duda, una de las atracciones más encantadoras y entretenidas para los más jóvenes.

Junto a la zona de las Caballerizas, nos encontramos con la Campa de La Magdalena y el Parque infantil de juegos (ilustración 6). Este último, ha sido renovado en 2020 por el Ayuntamiento de Santander, cambiando la totalidad de su



Ilustración 6: Parque infantil de La Magdalena

suelo, instalando nuevos juegos y arreglando desperfectos causados por el paso del tiempo. Gracias a las nuevas instalaciones, hoy en día, este parque es un lugar espectacular para que los niños se diviertan jugando, relacionándose entre ellos y haciendo ejercicio físico. Inclusive, dispone de multitud de bancos y mesas de picnic a su alrededor, que pueden ser utilizadas para realizar merendolas, descansar o disfrutar de una exquisita comida en familia.

Una curiosidad observable a lo largo de toda la arboleda que rodea la Península son las tallas en tocones de árboles que han muerto (ilustración 7), todas ellas realizadas por Rogelio Verdeja, un artista jardinero que da una nueva vida a aquellos árboles. Creando, en base a ellos, obras de arte talladas en madera que llaman la atención de todos los paseantes.



Ilustración 7: Talla de Silla



Ilustración 8: La campa de La Magdalena

Para terminar, la campa de La Magdalena (ilustración 8), un antiguo campo de Polo que hoy en día es un espacio dirigido al ocio; acogiendo conciertos, eventos deportivos, etc.

4. Propuesta didáctica

El contexto de esta propuesta didáctica se centra en la Península de La Magdalena. En referencia al tipo de alumnado al cual se encuentra dirigido, estaría centrada en alumnos de tercero de Primaria. La elección de este curso es propuesta según el tipo de actividades que se trabajarán durante todas las sesiones.

Su secuencia, contiene diferentes contenidos pertenecientes a distintas áreas del currículo serán unidos y trabajados al mismo tiempo. Combinando actividades de aula teórico-prácticas con sesiones fuera del recinto escolar.

Cuenta con la posibilidad de adaptarla según se necesite. Tanto a la hora de la excursión, como durante las sesiones en el aula.

4.1. Objetivos

El objetivo principal de la didáctica es apreciar los recursos que nos ofrece el entorno y convertirlos en propuestas de aprendizaje dinámicas, divertidas y estimulantes para los alumnos.

En cuanto a los objetivos específicos que se deberán cumplir:

- Comenzar a valorar el patrimonio rural y cultural de Cantabria.
- Comprender la naturaleza como lugar de aprendizaje.
- Trabajar en equipo.
- Estimular la creatividad y la motivación.
- Participar de forma activa y coherente.
- Tener como objetivo principal el bien común.
- Utilizar las TICs como recurso informativo.
- Comprender textos orales y escritos.
- Producir correctamente varios tipos de textos.
- Describir, reconocer y clasificar seres vivos y paisajes.
- Utilizar mapas para la orientación en el espacio.
- Realizar de forma correcta operaciones matemáticas concretas.

4.2. Contenidos

A continuación, se muestran los contenidos que se encuentran abordados en la secuencia, todos ellos extraídos del Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria para el curso de tercero de Primaria.

Ciencias de la Naturaleza:

- Bloque 1. Iniciación a la actividad científica.
 - Utilización de diferentes fuentes de información, directas e indirectas.
 - Lectura de textos propios de área y nivel.
 - Trabajo individual y en grupo.
 - Técnicas de estudio y trabajo. Desarrollo de hábitos de trabajo. Esfuerzo y responsabilidad.
 - Realización de proyectos y presentación de informes.
- Bloque 2. El ser humano y la salud.
 - La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La resolución pacífica de conflictos.
- Bloque 3. Los seres vivos.
 - Animales vertebrados e invertebrados. Características básicas, reconocimiento y clasificación.
 - Plantas: hierbas, arbustos y árboles. Características básicas, reconocimiento y clasificación.
 - Interés por la observación de animales y plantas.
 - Hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.

Ciencias Sociales:

- Bloque 1. Contenidos Comunes.
 - Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).

- Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida, mediante diferentes métodos y fuentes.
- Utilización y lectura de diferentes lenguajes: tipos de textos, cuadros, gráficos, esquemas, fotografías e imágenes sintéticas.
- Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.
- Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabaja.
- Bloque 2. El mundo en que vivimos.
 - La cartografía. Planos y mapas. Elementos y tipos de mapas.
 - El paisaje. Elementos que forman el paisaje. Características y diferencias.
- Bloque 4. Las huellas del tiempo.
 - Patrimonio histórico y cultural: los museos.

Lengua Castellana y Literatura:

- Bloque 1. Comunicación oral. Hablar y escuchar.
 - Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.
 - Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
 - Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y las experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.
 - Comprensión de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Ampliación de vocabulario. Bancos de palabras.
- Bloque 2. Comunicación escrita. Leer.
 - Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Bloque 3. Comunicación escrita. Escribir.

- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.
- Cohesión del texto: conectores, sustituciones léxicas, mantenimiento del tiempo verbal, puntuación.
- Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, guion, dos puntos, raya, signos de puntuación paréntesis, comillas). Acentuación.
- Caligrafía. Orden y presentación.
- Bloque 5. Educación literaria.
 - El cuento y la leyenda. Algunas leyendas del entorno cultural próximo.
 - Creación de texto literario en prosa o en verso: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones y teatro.

Matemáticas:

- Bloque 2. Números.
 - Operaciones con números naturales: adición, sustracción, multiplicación y división.

Educación Física:

- Bloque 3. Los juegos y las actividades expresivas y deportivas.
 - El juego.

Valores sociales y cívicos:

- Bloque 1. La identidad y la dignidad de las personas.
 - El éxito personal y compartido.
 - El bien común.
- Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.
 - La tolerancia y el respeto en el grupo

- Bloque 3. La convivencia y los valores sociales.
 - o Trabajo solidario en grupo.

4.3. Competencias básicas

Prestando atención a las competencias que se deberán desarrollar de acuerdo con lo establecido en el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, dentro de la propuesta aparecen incluidas las siguientes:

1. Competencia en Comunicación lingüística (CCL): el individuo es capaz de interactuar con otros interlocutores y, además, podrá comunicarse por medio de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): proporciona al alumnado un acercamiento al mundo físico y su interacción con él. Acciones orientadas a la mejora y conservación del medio natural. Ayuda al desarrollo del pensamiento científico y a las destrezas tecnológicas.
3. Competencia para Aprender a aprender (CPAA): gracias a esta competencia los alumnos construirán su aprendizaje cada vez de forma más eficaz y autónoma. Es fundamental para el aprendizaje permanente ya que supone tener la habilidad de iniciar, organizar y persistir en él.
4. Competencias sociales y cívicas (CSC): relacionada con el bienestar personal y colectivo.
5. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): requiere del desarrollo de habilidades, actitudes y valores como: habilidad para trabajar, tanto de forma individual como grupal; participación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconocimiento y autoestima.
6. Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC): implicando el respeto, conocimiento y comprensión de las diferentes

manifestaciones culturales y artísticas. Utilizándolas a modo de enriquecimiento personal.

4.4. Metodología

Las estrategias metodológicas que se deben emplear para llevar a cabo esta didáctica se resumen en técnicas activas en las que los estudiantes se sientan partícipes en todo instante de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se ha tratado de crear varias actividades dinámicas y lúdicas en donde los alumnos se sientan más motivados a participar y formar parte de la globalidad del aula.

Además, tal y como se puede observar en el apartado de los contenidos, son varias las asignaturas que se trabajan dentro de la misma propuesta: ciencias de la naturaleza, ciencias sociales, lengua castellana y literatura, matemáticas, educación física y valores sociales y cívicos. Lo que implica ser una didáctica globalizadora donde los conceptos y habilidades se encuentran conectados entre sí, desarrollando los aprendizajes de manera integrada.

Por otro lado, dentro de varias de las actividades que se proponen, se tiene en cuenta el concepto de trabajo en grupo, implementando el aprendizaje cooperativo en el aula y aclarando que es un tipo de método en el que el objetivo final es siempre común, por lo que los esfuerzos individuales de cada individuo influyen en el grupo y viceversa. Todo ello genera un incremento en el desarrollo global del aprendizaje, en la responsabilidad y atención del niño o niña y en la adquisición de contenidos de manera más permanente.

Para terminar, se debe seguir un aprendizaje experimental en donde los estudiantes aprendan los conocimientos en base a la experiencia que ellos mismos vayan a poder vivir.

4.5. Atención a la diversidad

La propuesta cuenta con numerosas actividades adaptables según el alumno lo necesite. Cuenta con guías que ayudan a completar los ejercicios de forma más sencilla y rápida. Además, prácticamente todas las fichas que aparecen dentro del Diario de Campo de alumnos (Anexo 1) se encuentran centradas en el aprendizaje basado en experiencias, puesto que necesitan de la interacción con la naturaleza del recinto de La Magdalena para ser realizadas correctamente. De este modo, se estimulan los aprendizajes cognitivos de los estudiantes y se posibilita la participación de toda el aula en las actividades, debido a que resultan más interesantes y motivadoras.

Cabe destacar también que, dentro del cuaderno de actividades, aparecen dos hojas destinadas a ofrecer pasatiempos a los alumnos que terminen los ejercicios que se les proponen más rápido de lo esperado. Esto servirá a modo de propuesta para respetar los ritmos de trabajo de cada uno de ellos.

Por supuesto, si llega a ser necesario, se contaría con el apoyo de especialistas u otros docentes a modo de refuerzo en el aula y en la excursión.

Por último, el hecho de trabajar por medio de grupos en varias ocasiones creará en el aula un ambiente de participación en el que todos tendrán voz y voto sobre las decisiones que serán tomadas. Buscando el dialogo y la resolución de conflictos de forma pacífica. Cada individuo trabajará dentro de un equipo heterogéneo y tendrá su propio rol en él, dando a entender que todos son imprescindibles e irremplazables.

4.6. Temas transversales

Los temas transversales son un grupo de contenidos educativos y ejes conductores de la actividad estudiantil que, no estando unidos a materias concretas, son habituales en todas ellas. Por ello, es adecuado que su tratamiento sea transversal en el currículo global de la escuela.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria los temas transversales que serán desarrollados son los siguientes:

1. Educación ambiental: los estudiantes serán capaces de entender el compromiso que deben tener con el medio ambiente, teniendo en cuenta los problemas existentes y las posibles soluciones con las que pueden contribuir en su mejora.
2. Educación para la paz: aprendizaje enmarcado situaciones básicas de convivencia, tolerancia, respeto y participación.
3. Educación moral y cívica: promueve valores democráticos y participativos. Además, los estudiantes deberán intervenir en las actividades de equipo con respeto, aceptando las normas, cuidando los materiales y valorando todas las ideas de sus compañeros.

4.7. Temporalización

La propuesta didáctica se llevará a cabo durante las horas semanales destinadas a las asignaturas de Ciencias Sociales y Naturales y Lengua Castellana y Literatura. Además del uso de un día al completo para acudir a la excursión del viaje a la Península de La Magdalena. Las sesiones ordinarias tendrán una duración aproximada de 1 - 1,5 horas. En total, la extensión aproximada de la propuesta será de dos semanas.

La idea de creación de esta secuencia es llevarla a cabo al final del tercer trimestre, a modo de repaso general de varios de los contenidos que han debido ser ya trabajados en cada asignatura.

4.8. Sesiones

Sesión 1: Presentación del proyecto y primera toma de contacto

Duración: 1,5 horas

Recursos: materiales (Diario de Campo y sillas), personales (docente encargado), TIC (fotos y videos de la Península de la Magdalena y aplicación de Google Maps en la pizarra digital) y espaciales (aula habitual).

Desarrollo:

- **Asamblea:** se organizará al gran grupo en círculo en una zona del aula y se les presentará el proyecto: Viaje a la Península de la Magdalena. Realizando una pequeña presentación del recurso por medio de imágenes y videos del lugar. Se realizará un recorrido por toda la Península vía Google Maps para que los estudiantes puedan ubicarse de una mejor forma. Además, se les entregará individualmente su Diario de Campo y se indicará que deberán completar actividades y fichas tanto antes de la excursión, como durante y después.
- **La balsa y los tres galeones:** comienzo del libro de actividades. Inicialmente, el docente realizará una lectura completa de la historia (página 3 del Diario) y dará la opción a sus alumnos de compartir un resumen del texto con el resto de sus compañeros. Tras ello, se les indicará que abran el Diario de Campo por las páginas 4 y 5 y completen las actividades que les proponen. La primera hoja de actividades consiste en una serie de preguntas de comprensión lectora por niveles, hasta el punto de que ellos tengan que inferir las respuestas. Por otro lado, la segunda parte de la actividad consiste en la creación de un comic en base a una plantilla, dando la oportunidad a los alumnos de dar vida a la historia que se les ha contado. Por supuesto, durante una de las actividades de la gimkana, tendrán la oportunidad de mostrar a sus compañeros sus creaciones y comentar, en el gran grupo, algunas de las respuestas a las preguntas de la página 4.
- **¡Todos al barco!** el docente explicará a sus alumnos que una de las actividades que van a realizar en la excursión será una gymkana y que, para poder completarla de forma satisfactoria entre todos, deberán trabajar muy bien en equipo. Gracias a este juego, se comprobará si ellos van a ser capaces o no de completar dicha actividad de forma

cooperativa, teniendo como fin un objetivo común. El juego consiste en lo siguiente: se les propondrá la situación de que toda la clase está subida a un barco (representado por sillas todas juntas, una por estudiante). Cada medio minuto se eliminará una de las sillas y todos juntos deberán intentar que toda la clase siga estando encima del barco. Si uno de sus compañeros no logra subirse, no habrán completado el objetivo del juego.

Sesión 2: Explicación de la excursión
Duración: 1 hora
Recursos: materiales (Diario de Campo), personales (docente encargado), espaciales (aula habitual).
Desarrollo: Por medio de esta sesión se les explicará a los alumnos todas las actividades que se van a realizar durante la excursión y aquellas que van a tener que ir completando individualmente en su diario. Se realizará una lectura grupal de todas las páginas que complementan el Diario de Campo y se explicarán varias de ellas para que no exista ningún tipo de problema. Del mismo modo, se marcarán las pautas de comportamiento que deberán seguir durante todo el tiempo que estén fuera del colegio. Al igual que se comentará el tipo de ropa más adecuado a la ocasión y los almuerzos que tendrán que traer ese día. Por supuesto, estos últimos datos los enumerarán individualmente en la agenda para que sus tutores legales sean conscientes de todo ello.

Sesión 3: Viaje a la Península de la Magdalena
Duración: 9:30 – 16:00 horas
Recursos: materiales (Diario de Campo de alumnos y de docentes), personales (docente encargado y docente auxiliar), espaciales (recinto de La Magdalena).
Desarrollo:

- **Formación del grupo (9:00 – 9:30):** organización del grupo, división de este en dos mini equipos diferentes (alrededor de 10 personas por grupo) y colocación de pulseras identificativas para reconocer si el grupo está o no completo.
- **Salida del centro (9:30 aprox.):** trayecto de ida en autobús.
- **Llegada al recinto de la Magdalena y viaje turístico en el Magdalena (10:00 – 10:30)**
- **Reunión en punto de encuentro e inicio de gimkana (10:30):** se le recordará al alumnado cuáles son las normas que deben de seguir para que la actividad de la gimkana tenga resultados positivos. Leerán la página del inicio del juego (página 6) en donde se presenta la Capitana Michell y la misión que van a tener que realizar en equipos. Además, cada grupo será supervisado por un docente encargado durante la realización del juego (las pistas e indicaciones para realizar la gimkana correctamente se encuentran en el Diario de Campo del docente (Anexo 2)).
- **Media mañana (12:00 – 12:20):** cada grupo descansará y almorzará en la zona del recorrido en la que se encuentre. Pasado el tiempo retomará la actividad hasta finalizarla por completo.
- **Reunión comida y juego libre (13:30 - 15:00):** una vez terminada la gimkana, los dos grupos deberán estar reunidos en la campa de La Magdalena. Se moverá al grupo a un terreno donde sea posible almorzar y comerán allí. Al finalizar tendrán un rato de tiempo libre jugando en el parque infantil o completando su Diario de Campo.
- **Despedida (15:00 – 15:30):** de nuevo, se reunirá toda la clase en un punto y se hará una especie de asamblea. En ella, cada alumno que quiera tendrá la oportunidad de compartir con el resto su opinión sobre la salida, acerca del trabajo en grupo que han realizado, los pequeños retos y actividades que han podido completar en la gimkana, etc.
- **Vuelta al centro (15:30 – 16:00):** trayecto de vuelta en autobús.

Sesión 4: Tiempo de descuento
Duración: 1,5 horas
Recursos: materiales (Diario de Campo), personales (docente encargado), espaciales (aula regular).
<p>Desarrollo:</p> <p>Durante esta sesión los alumnos deberán terminar y perfeccionar las actividades que han tenido que ir pensando y completando en la gimkana (páginas 7 - 11). Además, si finalizan antes de lo esperado, podrán continuar con las últimas páginas del diario (páginas 14 y 15), en dónde podrán encontrar una serie de pasatiempos con la temática del proyecto. Este tipo de actividades están creadas específicamente para ayudar a respetar el ritmo de trabajo de toda la clase.</p>

Sesión 5: Sesión final
Duración: 1 hora
Recursos: materiales (Diario de Campo), personales (docente encargado), TIC (pizarra digital) y espaciales (aula regular).
<p>Desarrollo:</p> <p>A lo largo de esta sesión los estudiantes tendrán la oportunidad de completar las dos últimas páginas del Diario de Campo de la Península de la Magdalena.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre los árboles de la Magdalena (página 12) (40 min): consiste en elegir una de las dos opciones que se le proponen y dar carta suelta a su imaginación acerca del tema. En la pizarra digital se proyectarán fotos de las tallas de tolones de árboles que han podido observar durante la visita, a modo de referencia e inspiración para ellos. En sesiones posteriores podrían compartir sus resultados con el resto de la clase a modo de miniexposición.

- **Opinión del trabajo (página 13) (15 min):** esta será completada en los últimos minutos de la sesión a modo de reflexión final acerca varios aspectos del proyecto.

4.9. Criterios e instrumentos de evaluación

La didáctica será evaluada por medio de varios procedimientos. En primer lugar, será corregido el Diario de Campo de los alumnos. Seguidamente, se realizará una heteroevaluación en la que, gracias a ella, se podrá observar cuál ha sido el nivel de adquisición de los contenidos actitudinales y procedimentales de los alumnos. Utilizando la técnica de observación sistemática.

Además, también se dará uso a una escala de valoración numérica, logrando de esta forma plasmar el grado específico de intensidad de cada una de las conductas que se quieren abordar.

- 1 = no conseguido**
- 2 = algo conseguido**
- 3 = medianamente conseguido**
- 4 = mayoritariamente conseguido**
- 5 = totalmente conseguido**

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Es capaz de comprender textos orales y escritos.					
Es capaz de producir correctamente varios tipos de textos.					
Es capaz de describir, reconocer y clasificar seres vivos.					
Es capaz de describir, reconocer y clasificar paisajes.					
Es capaz de utilizar mapas para orientarse en el espacio.					
Es capaz de expresar sus opiniones de forma clara.					

Ha desarrollado su expresión oral, escucha activa y habilidades sociales.					
Es capaz de realizar de forma correcta operaciones matemáticas concretas.					
Valora la importancia de cuidar del medio ambiente.					
Valora el patrimonio rural y cultural de Cantabria.					
Es capaz de trabajar en equipo participando y respetando al resto de sus compañeros y las normas del aula.					
Trabaja en el aula de forma activa, mostrando interés y motivación.					

Finalizada la tabla, se establecerá la media entre aquellos apartados del mismo tipo y se les aplicará el porcentaje correspondiente: contenidos procedimentales 70% (color azul) y contenidos actitudinales 30% (color rosado).

Por otro lado, se propone una última ficha (antes de los pasatiempos) llamada “Opinión del trabajo” (página 13) dentro del Diario de Campo de alumnos. Se trata de una actividad de coevaluación y autoevaluación para cada uno de los estudiantes. Dentro de ella, podrán valorar aspectos referentes a su trabajo en grupo, el de sus compañeros, su proceso de enseñanza-aprendizaje, su opinión acerca de la excursión, etc.

Para terminar, también será necesaria una evaluación del docente en dónde él mismo sea crítico con su práctica docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje que habrá ido llevando a cabo durante todas las sesiones. Al analizarlo, podrá observar cuáles son aquellos aspectos en los que, en un futuro, deberá poner mayor hincapié en su mejora.

S = Siempre
N = Nunca
Av = A veces

Criterios de evaluación docente	S	Av	N
He desarrollado la programación tal cual estaba indicada en su guía.			
He tratado de implicar a todos los alumnos en las actividades para que lograsen tener una participación activa.			
He logrado motivar a mis estudiantes con mi actitud y mi forma de trabajo.			
He conseguido planificar todas las tareas para que supongan un reto cognitivo adecuado para cada estudiante.			
Todas las sesiones han salido como estaban planeadas.			
He logrado un resultado global final positivo.			

5. Conclusiones

Por medio de esta propuesta didáctica planteada, el docente cuenta con la infinitud de posibilidades que tiene este único entorno, la península de La Magdalena, pudiendo crear actividades y proyectos. La diversidad de este entorno permite ser modificada para que abarque otros tipos de contenidos y diversas clases de alumnos, puesto que cuenta con materiales y recursos bastante adaptables según el grupo al que quiera ser dirigido. Además, la excursión a la Península de La Magdalena puede servir de guía para realizarla junto a los estudiantes de un centro entero, añadiendo más grupos a la gymkana y desarrollando un aprendizaje internivelar entre los alumnos al unir varios cursos en un mismo equipo.

En su totalidad, el procedimiento didáctico propuesto cuenta con una temporalización de las sesiones bastante realista, lo que ayudará a los docentes a interpretarla de forma más sencilla e implementarla en sus centros más rápidamente. Asimismo, el proceso de evaluación que se plantea abarca varias técnicas, lo que consigue crear una evaluación completa al finalizarlo, contando en todo momento con todos los agentes que se ven envueltos en el proceso de

enseñanza-aprendizaje que se ha tenido que llevar a cabo. Inclusive, el proyecto cuenta con material completamente inédito y descargable, lo que también ayudará a poder realizarle según se plantea, ya que cuenta con guías para su ejecución, fichas recortables, propuestas de ejercicios y juegos, etc.

En definitiva, la creación de este proyecto es el resultado del uso de un entorno próximo y motivador como recurso didáctico para un centro escolar con un conjunto de actividades en las que los alumnos lograrán trabajar el desarrollo de numerosas habilidades y tendrán la oportunidad de adquirir nuevos puntos de vista y experiencias junto a sus compañeros. Todo esto, hará que se fomente en ellos un espíritu analítico, crítico y perspicaz, a la vez serán mucho más conscientes de la realidad del mundo que les rodea.

6. Referencias bibliográficas

- Bedmar, S. (2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5, 1-7.
- Cortés Pascual, M. P. A. (2004). La herencia de la teoría ecológica de Bronfenbrenner. *Innovación educativa*.
- Competencias clave*. (s/f). Gob.es. Recuperado el 31 de mayo de 2022. Recuperado de: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-actual/competencias-clave.html>
- Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial del Estado.
- D. M. (2020, 27 enero). El parque infantil de La Magdalena se renueva tras una inversión de 143.000 euros. *El Diario Montañes*. Recuperado de: <https://www.eldiariomontanes.es/santander/parque-infantil-magdalena-20200127130212-nt.html>
- Flores-Gispert, J. C. (2009, 5 mayo). Un jardinero artista da nueva vida a los árboles caídos en La Magdalena. *El Diario Montañes*. Recuperado de: <https://www.eldiariomontanes.es/20090505/santander/destacados/jardinero-artista-nueva-vida-20090505.html>
- Koselleck, R. (1993). Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos. Barcelona. Paidós. En Santisteban, A. (2007). *Una investigación sobre cómo se aprende a enseñar el tiempo histórico. Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 2007, 6, 19-29.
- Monfort, N. G. (2008). Una investigación cualitativa y etnográfica sobre el valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, 23-36.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria

RELACIÓN ENTRE LA ESCUELA Y EL MEDIO-ENTORNO - PDF Descargar libre.
(2011, enero). DocPlayer. Recuperado de: <https://docplayer.es/197813181-Relacion-entre-la-escuela-y-el-medio-entorno.html>

Palacio y jardines de La Magdalena. (s. f.). Turismo de Cantabria - Portal Oficial de Turismo de Cantabria - Cantabria - España. Recuperado de: <https://www.turismodecantabria.com/disfrutala/que-visitar/160-palacio-y-jardines-de-la-magdalena/buscador-cHJvY2VzYXJCdXNxdWVkYT1vayZub2licmU9cGFsYWNPbyZpZFpvmE9NyY=>

Península de la Magdalena. (s. f.). Guía Oficial de Santander | Turismo | Descubre Santander. Recuperado de: <https://descubresantander.es/parques-de-santander/peninsula-de-la-magdalena/>

Península de la Magdalena. (s. f.). Palacio de la Magdalena. Recuperado de: <https://www.palaciomagdalena.com/peninsula-de-la-magdalena>

Península de la Magdalena, Parque y Palacio de la Magdalena Santander. (s. f.). Cantabria Rural. Recuperado de: <https://www.cantabriorural.com/lugares-de-interes/peninsula-de-la-magdalena.html>

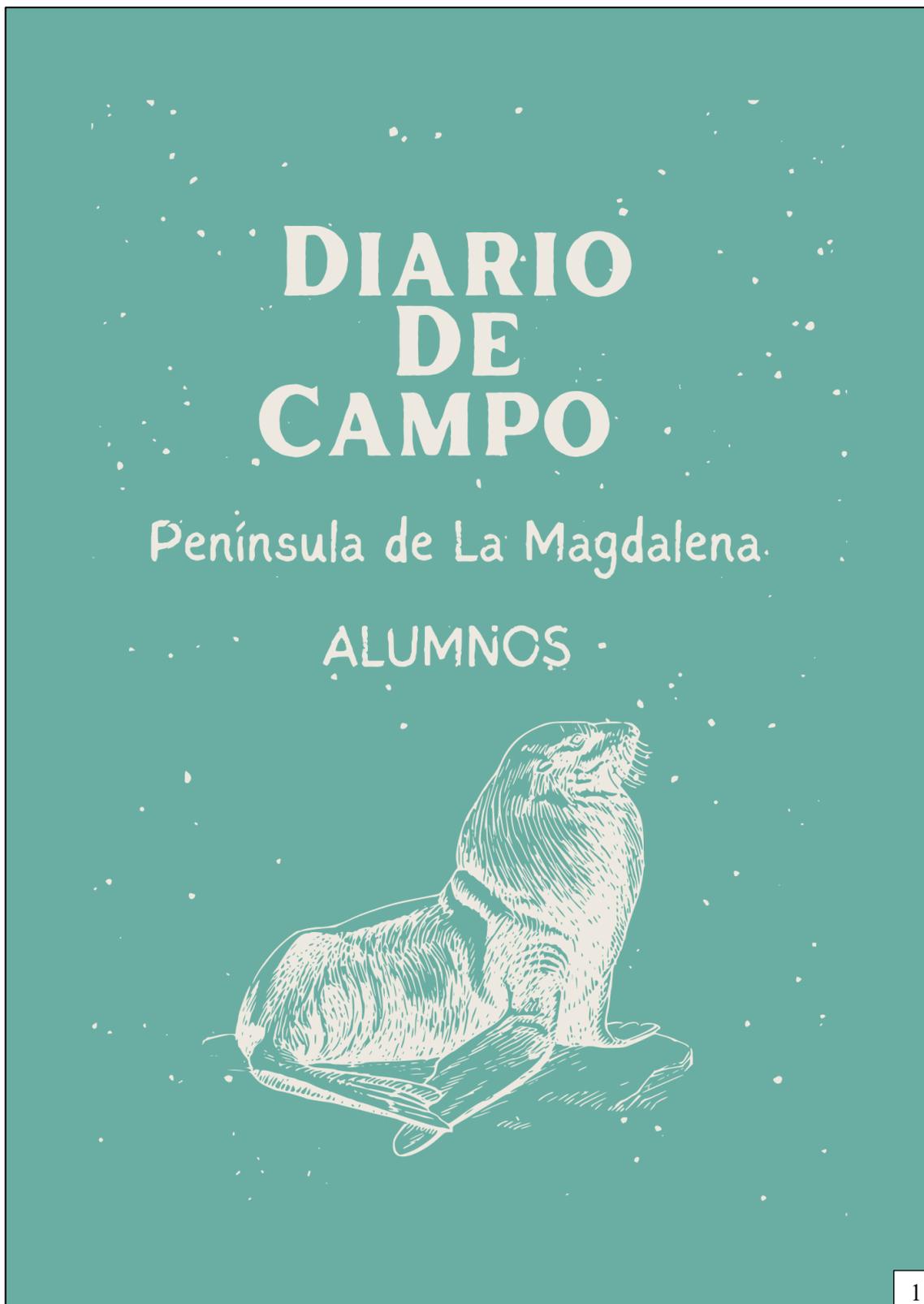
Pericacho, F. J. (2014). Pasado y presente de la renovación pedagógica en España (de finales del Siglo XIX a nuestros días). Un recorrido a través de escuelas emblemáticas. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 47-67.

Tratamiento de los ejes transversales en Educación Primaria (s/f). Ccoo.es. Recuperado el 31 de mayo de 2022. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7201.pdf>

Velásquez Sarria, J. A. (2005). El medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 1, 116. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/1341/Resumenes/Abstract_134116845007_2.pdf

7. Anexos

ANEXO 1: Diario de Campo de alumnos



DATOS DEL ALUMNO:

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Clase: _____

Colegio: _____



EL CAPITÁN ALSAR Y LOS 3



GALEONES



Esta historia comenzó hace tan solo 44 años, en el año 1978 cuando tres barcos salieron de México con rumbo hacia Santander, la capital de Cantabria. El capitán que dirigía la expedición se llamaba Vital Alsar, un aventurero navegante santanderino que destacaba por su espíritu emprendedor y su enorme barba blanca que cubría gran parte de su cara.

Los tres barcos, llamados popularmente galeones, embarcaron en Santander en octubre del mismo año. Sin embargo, cuentan las malas lenguas, que aquellos barcos no solo llegaron con el capitán Alsar y sus tripulantes de confianza a bordo. Sino que, por el camino, en su viaje a través del Océano Atlántico, los navegantes fueron asaltados por piratas procedentes de las Islas Caimán. Y que, fue en aquel entonces cuando, tras pelear por sus vidas, tan solo tres de los individuos de la tripulación se rindieron y suplicaron para no ser tirados por la borda: el capitán Alsar, un tal Ántanos y una mujer llamada Lisa.

¿Fueron ellos tres quienes llegaron junto al resto de piratas al puerto de Santander? ¿o tal vez esto solo fue una leyenda inventada por unos muchachos aburridos en el embarcadero de su pueblo? la respuesta a estas preguntas quizás nunca la sabremos...



Responde a las siguientes preguntas intentando no volver a leer el texto y respondiendo con las ideas que tengas en tu cabeza

¿De qué lugar salieron los tres barcos?

¿Qué significa galeón?

¿Sabrías decirme una de las características más destacables del Capitán Alsar?

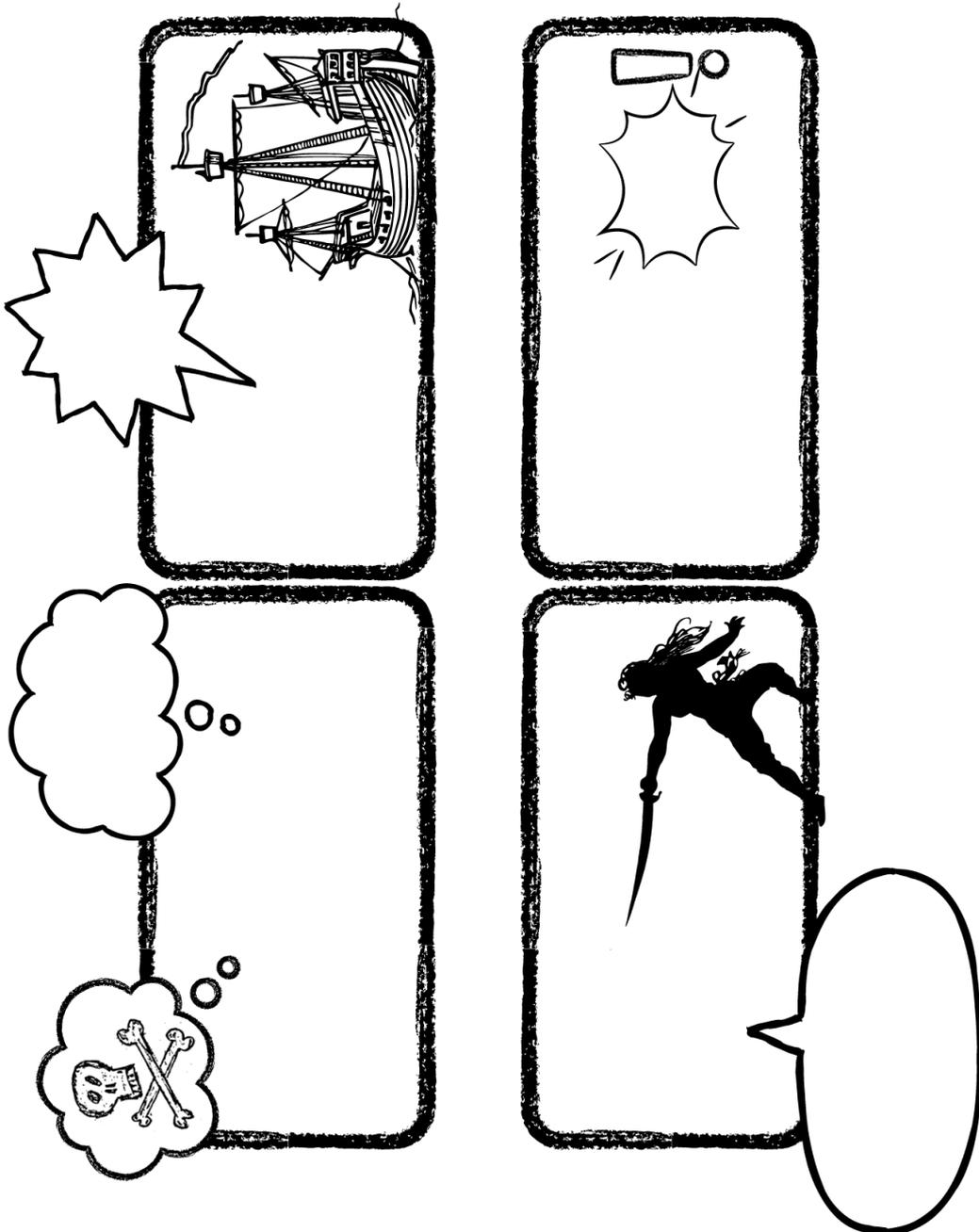
¿Cuántos tripulantes decidieron rendirse ante los piratas? ¿Te acuerdas del nombre de alguno de ellos?

¿Porqué piensas que el Capitán Alsar inició el viaje hacia Cantabria?

Reflexiona en las siguientes líneas acerca de las últimas preguntas que plantea el texto, ¿cuál es tu opinión sobre ello?

"...¿Fueron ellos tres quienes llegaron junto al resto de piratas al puerto de Santander? ¿o tal vez esto solo fue una leyenda inventada por unos muchachos aburridos en el embarcadero de su pueblo?..."

Crea un cómic que represente tu versión de la historia,
¿consiguieron los piratas salirse con la suya?





EN BUSCA DEL COFRE PERDIDO



Hola chicos! Soy la Capitana Michell y estaría encantada si me ayudáis a encontrar un valioso cofre que he perdido... resulta que he llegado hace dos noches al Puerto de La Magdalena y he debido perder por alguna zona de la Península mi valioso tesoro. ¿Me ayudaríais a encontrarlo? solamente tendréis que seguir las pistas para llegar al final. ¡Mucha suerte tripulantes!

Se me olvidaba deciros que para poder encontrarlo y abrirlo necesitaréis todas las piezas que vayáis consiguiendo en cada reto... ¡Así que NO las perdáis! necesitaréis las de los dos equipos al completo para que se abra el cofre, ¡deberéis trabajar toda la clase con el mismo objetivo!

6

Equipo 1: AZUL

Equipo 2: NARANJA

Gimkana

Por medio de este mapa deberás ir señalando el lugar exacto en dónde vuestro grupo ha encontrado cada pista. Además, también os ayudará a ubicar cada una de ellas.



X Punto de encuentro (estatua del tren Magdaleno)

1. _____

4. _____

2. _____

5. _____

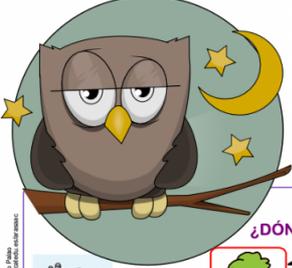
3. _____

6. _____



ENCUENTRA LAS ESPECIES

En base al siguiente esquema, deberás crear una descripción de uno de los animales que hayas podido observar en la excursión a la Península. Recuerda crear un único texto con oraciones, puntos y comas. Por último, ¡dibujado!



DESCRIBIMOS ANIMALES

1.- GRUPO AL QUE PERTENECE

MAMÍFEROS ANFIBIOS AVES INSECTOS PECES REPTILES

2.- ¿DÓNDE VIVE?

GRANJA BAJO TIERRA ÁRBOLES DOMÉSTICOS
CAMPO AGUA SELVA DESIERTO

3.- SU PIEL:

ESCAMAS PELO DESNUDA PLUMAS CONCHAS ESPINAS

4.- CARACTERÍSTICAS: Grandes, largos, curvos, fuertes...

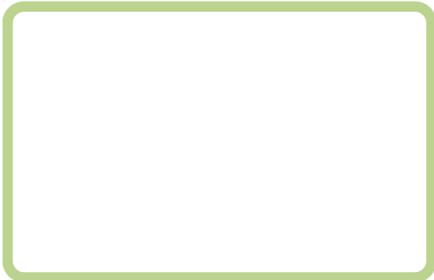
ALAS CUERNOS FAUCES TIPO DE PICO GARRAS PATAS RABO

5.- ALIMENTACIÓN

CARNÍVORO HERBÍVORO OMNÍVORO
También si comen fruta, insectos, semillas,...

6.- DESTACA POR...

ES RÁPIDO CAMBIA DE COLOR
NOCTURNO MAMÍFERO Y PONE HUEVOS
NOS PROPORCIONA COMIDA SALTA EXTINGUIDO FÓSIL FANTÁSTICO



¿Cuál es su nombre?

Cuéntanos algunas de sus características

LOS PAISAJES

Al igual que en la actividad anterior, en base al siguiente esquema, deberás crear una descripción de uno de los paisajes que hayas podido observar en la excursión a la Península. Recuerda crear un único texto con oraciones, puntos y comas. Por último, ¡dibujado!

DESCRIBIMOS PAISAJES

1.- TIPO DE PAISAJE

NATURAL ARTIFICIAL COSTERO INTERIOR

2.- PAISAJE COSTERO

PLAYA ACANTILADO ISLA MAR

3.- PAISAJE DE INTERIOR

MONTAÑA VALLE LLANURA MESETA

4.- ¿QUÉ HAY EN...?

PRIMER PLANO EN MEDIO HORIZONTE O FONDO

5.- ELEMENTOS ARTIFICIALES

CASAS EDIFICIOS VÍAS DE COMUNICACIÓN PUENTES TÚNELES INSTALACIONES VEHICULOS... MOBILIARIO ESCULTURAS

6.- ELEMENTOS NATURALES

ANIMALES
¿Cuáles?, ¿qué hacen?...

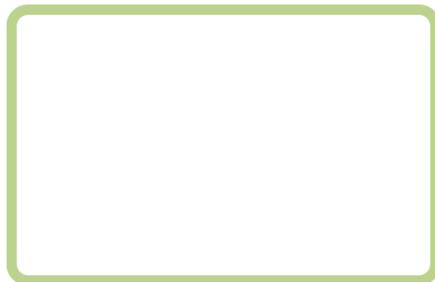
PLANTAS:
BOSQUE, CULTIVO

AGUA:
RIOS, MAR, LAGO...

CLIMA:
DESIERTO, NIEVE...

7.- MÁS COSAS...

- ¿Has estado en uno parecido?
- ¿Dónde lo has visto?
- ¿Cuándo lo has visto?
- ¿Te ha gustado?
- ¿Qué sensación te da?...



¿Cuál es el tipo de paisaje?

Cuéntanos algunas de sus características



CLASIFICANDO HOJAS

En la siguiente actividad deberás ir recogiendo y pegando, en el siguiente espacio, hojas que te hayas encontrado por la Península. Mínimo 3 ejemplares diferentes. Recuerda no arrancar las hojas de los árboles, son seres vivos.

10

CLASIFICANDO HOJAS

A continuación, basándote en el siguiente clasificador de hojas, deberás señalar en la ficha anterior el contorno de cada una de ellas con un color (rojo, azul y amarillo) y completar el cuadro correspondiente.

<i>Forma</i>				<i>Margen</i>			<i>Venación</i>		
Acicular	Lanceolada	Orbicular	Romboide	Ciliado	Crenado	Dentado	Abierta	Cerrada	Dicótoma
Acumitada	Flabelada	Ovada	En roseta	Denticulado	Doble aserrado	Entero	Longitudinal esfirrada	Palmeada	Paralela
Alternas	Hastada	Palmeada	Espatulada	Lobado	Aserrado	Finamente aserrado	Pinnada	Reticulada	Radiada
Aristada	Lanceolada	Palmada simple	Sagitada	Sinuado	Espinoso	Ondulado			
Bipinnada	Lineal	Peltada	Subulada						
Cordada	Lobulada	Amplexicaule	Trifoliada						
Cuneada	Obovada	Imparipinnada	Tripinnada						
Triangular	Obovada	Paripinnada	Truncada						
Digitada	Obtusa	Pinnatisecta	Entera						
Elíptica	Opuestas	Reniforme	Verticiladas						

HOJA ROJA

Forma: _____

Margen: _____

Venación: _____

HOJA AZUL

Forma: _____

Margen: _____

Venación: _____

HOJA AMARILLA

Forma: _____

Margen: _____

Venación: _____

ENTRE LOS ÁRBOLES DE LA MAGDALENA

En esta actividad tienes la posibilidad de escoger entre dos opciones de trabajo (las dos tienen que empezar con la frase "Entre los árboles de la magdalena..." y tienen que hacer referencia a las tallas de talones de árboles que se han observado en la excursión):

- Creación de un poema (mínimo 4 versos o 2 pareados)
- Creación de una leyenda / cuento (mínimo 10 líneas)



Opinión del trabajo

ENTENDIENDO QUE 1=NADA/CERO Y 5=MUCHÍSIMO/DIEZ

1. Del 1 al 5 ¿cuánto te ha gustado la excursión?



2. ¿Cuál es la actividad que más te ha gustado de la excursión? _____

3. Del 1 al 5 ¿te ha gustado hacer las fichas del Diario?



4. ¿Cuál es el nombre de tu ficha favorita?

5. ¿Y el nombre de la menos favorita?

6. Del 1 al 5 ¿qué puntuación le das a tu equipo en la gimkana?



7. Del 1 al 5 ¿qué puntuación le das a tu trabajo individual en la gimkana?



8. ¿Cuál es tu opinión global sobre el Diario y la excursión?

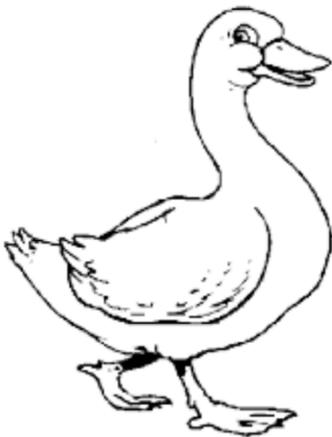
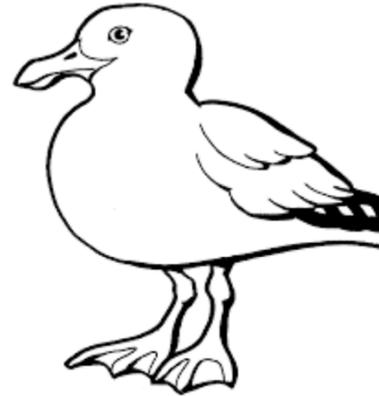


Sopa de letras de La Magdalena

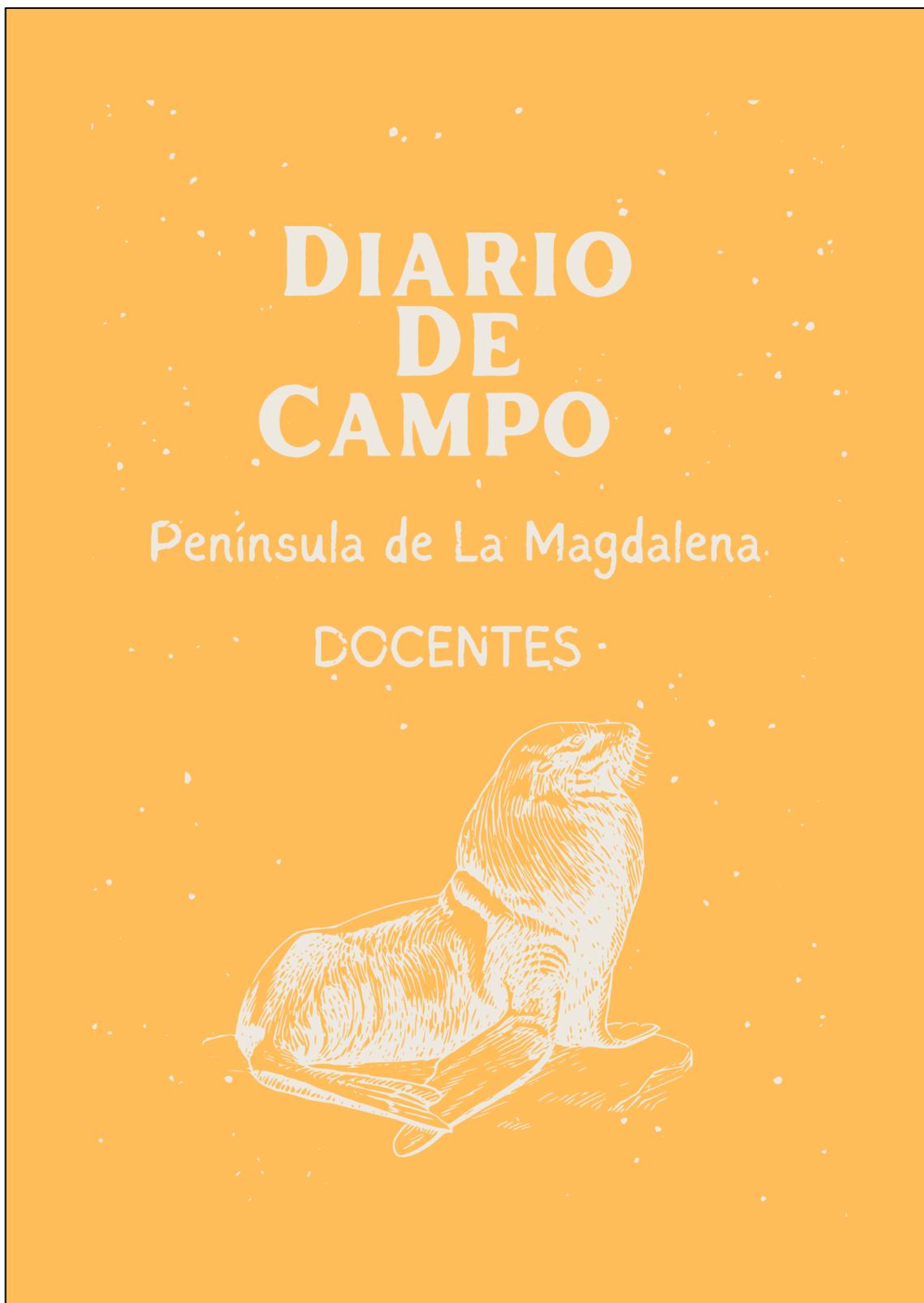
M	M	A	R	T	E	R	R	M	H	I	C
Ó	A	E	E	A	G	O	F	A	N	T	A
S	G	I	M	G	Ü	I	N	O	C	R	A
F	D	O	B	O	S	O	M	A	C	A	I
C	A	R	A	B	E	L	A	S	E	A	R
U	L	S	R	Ó	F	S	T	T	R	B	B
N	E	E	C	P	A	L	A	C	I	O	A
N	N	N	A	V	G	A	L	E	Ó	N	T
Y	A	B	D	Ó	O	E	T	L	H	R	N
P	P	I	E	O	S	N	S	E	E	R	A
A	H	L	R	I	D	A	Y	G	R	Ó	C
S	L	U	O	P	I	N	G	Ü	N	O	N

PINGÜINO GALEÓN PALACIO FARO
MAGDALENA CARABELAS EMBARCADERO
LEÓN MAR CANTABRIA FOCA

Colorea



ANEXO 2: Diario de Campo de docentes



PISTAS

PISTA 1

ME ENCANTA EL FRIO E IR VESTIDO DE ESMOQUIN, SOMOS MUY DIVERTIDOS Y NOS ENCANTARÍA QUE VINIÉSEIS A VISITARNOS, ¡TENEMOS UNA PISTA Y UN RETO NUEVO PARA VOSOTROS!

PISTA 1

ESTOY EN UN LUGAR EN EL QUE OS ENCANTA JUGAR, TENGO ESCALERAS Y UN ENORME CUELLO POR EL QUE PODEÍS BAJAR.

PISTA 2

YA ME CONOCÉIS DEL OTRO DÍA EN CLASE, SOY EL CAPITÁN ALSAR Y LA SIGUIENTE PISTA LA ENCONTRARÉIS ALADO DE UNO DE MIS GALEONES.. ¡BUENA SUERTE TRIPULANTES!

PISTA 2

ANTIGUAMENTE LOS REYES ME UTILIZABAN PARA GUARDAR DENTRO ANIMALES Y VEHÍCULOS... MI NOMBRE SE PARECE AL DE UN ANIMAL DE 7 LETRAS QUE EN INGLÉS SE DICE "HORSE"... EN LA ENTRADA PRINCIPAL ME ENCONTRARÉIS...

PISTA 3

ESTOY RODEADO DE HERMOSOS JARDINES Y MÁS DE 500 VENTANAS. ANTIGUAMENTE ME VISITABAN LOS REYES TODOS LOS VERANOS. ENCONTRARÉIS LA PISTA AFUERA DE UNA DE MIS ENTRADAS.

PISTA 3

ESTOY RODEADO DE HERMOSOS JARDINES Y MÁS DE 500 VENTANAS. ANTIGUAMENTE ME VISITABAN LOS REYES TODOS LOS VERANOS. ENCONTRARÉIS LA PISTA AFUERA DE UNA DE MIS ENTRADAS.

PISTA 4

ANTIGUAMENTE LOS REYES ME UTILIZABAN PARA GUARDAR DENTRO ANIMALES Y VEHÍCULOS... MI NOMBRE SE PARECE AL DE UN ANIMAL DE 7 LETRAS QUE EN INGLÉS SE DICE "HORSE"... EN LA ENTRADA PRINCIPAL ME ENCONTRARÉIS...

PISTA 4

YA ME CONOCÉIS DEL OTRO DÍA EN CLASE, SOY EL CAPITÁN ALSAR Y LA SIGUIENTE PISTA LA ENCONTRARÉIS ALADO DE UNO DE MIS GALEONES.. ¡BUENA SUERTE TRIPULANTES!

PISTA 5

ESTOY EN UN LUGAR EN EL QUE OS ENCANTA JUGAR, TENGO ESCALERAS Y UN ENORME CUELLO POR EL QUE PODEÍS BAJAR.

PISTA 5

ME ENCANTA EL FRIO E IR VESTIDO DE ESMOQUIN, SOMOS MUY DIVERTIDOS Y NOS ENCANTARÍA QUE VINIÉSEIS A VISITARNOS, ¿TENEMOS UNA PISTA Y UN RETO NUEVO PARA VOSOTROS!

PISTA 6

AL INICIO DE ESTA EXPEDICIÓN PUDISTEIS VER UN ENORME TERRENO A LA DERECHA... ¿LO RECORDÁIS?... QUIZÁS ES HORA DE ENCONTRAR LA ÚLTIMA PISTA AHÍ.

PISTA 6

AL INICIO DE ESTA EXPEDICIÓN PUDISTEIS VER UN ENORME TERRENO A LA DERECHA... ¿LO RECORDÁIS?... QUIZÁS ES HORA DE ENCONTRAR LA ÚLTIMA PISTA AHÍ.

ACTIVIDADES EN CADA PISTA

ZOO: visita del recinto y toma de notas para la ficha "Encuentra las especies". juego de imitar el sonido de cada animal y sus movimientos.

MUSEO EL HOMBRE Y EL MAR: relectura de la historia del capitán alzar y puesta en común de las reflexiones de la última pregunta.

EL PALACIO DE LA MAGDALENA: foto grupal y juego de "A la coronita por detrás" (imitando al juego clásico de "A la zapatilla por detrás").

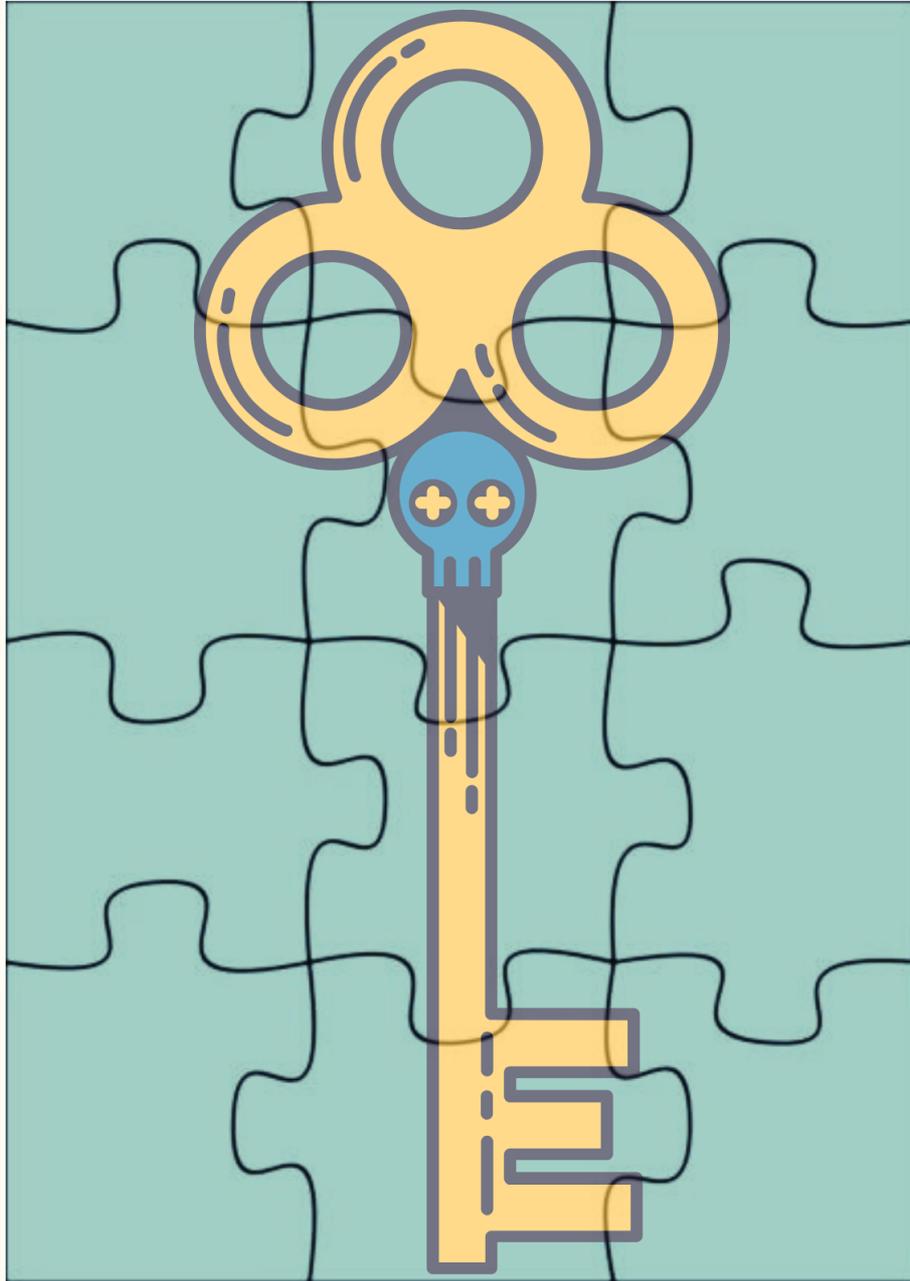
LAS CABALLERIZAS: juego en parejas: carrera de carretillas imitando ser caballos.

PARQUE INFANTIL: pequeño circuito

CAMPA DE LA MAGDALENA: juego del pañuelito

toma de notas y recogida de materiales para las fichas "los paisajes" y "Clasificamos hojas" durante toda la excursión

PUZLE - CARA 1



PUZLE - CARA 2

1
$$\begin{array}{r} 129 \\ + 348 \\ \hline 297 \end{array}$$

2
$$\begin{array}{r} - 946 \\ 354 \\ \hline \end{array}$$

3
$$\begin{array}{r} - 807 \\ 419 \\ \hline \end{array}$$

4
$$\begin{array}{r} 801 \\ + 809 \\ \hline \end{array}$$

5
$$\begin{array}{r} 409 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

6
$$\begin{array}{r} 801 \\ + 809 \\ \hline \end{array}$$

7
$$294 : 3$$

8
$$\begin{array}{r} 35 \\ \times 46 \\ \hline \end{array}$$

9
$$294 : 3$$

10
$$\begin{array}{r} 129 \\ + 348 \\ \hline 297 \end{array}$$

11
$$\begin{array}{r} 23 \\ \times 34 \\ \hline \end{array}$$

12
$$\begin{array}{r} 137 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

RULETAS DE DECODIFICACIÓN



PASO A PASO GIMKANA

La primera pista será entregada a ambos equipos en el punto de encuentro (cerca de la estatua del Magdaleno), junto a ella también será entregada la primera pieza del puzle a cada equipo. Se les explicará que, para conseguir terminar con éxito la gimkana y lograr abrir el cofre que van a estar buscando, deberán completar el puzle entre los dos equipos. Además, cada vez que obtengan una de las piezas tendrán que realizar la operación de la parte trasera correctamente, puesto que al final del juego será imprescindible para descifrar el código que abra el tesoro.

En cada pista será entregada una de ellas (recuerda que a cada equipo se le debe obsequiar con la pieza de su color (azul o naranja), no hay que mezclarlo puesto que algunas operaciones son iguales para ambos grupos).

En la zona final de la gimkana (campa de La Magdalena), deberéis colocar un cofre (o algo similar) junto con las dos ruletas de decodificación. Los alumnos deberán juntar todas las piezas del puzle formando la llave y, una vez hecho esto, tendrán que dar la vuelta al puzle y decodificar cada número con su letra correspondiente. Todo ello, en orden gracias a los números que aparecen en la esquina superior derecha de cada pieza.

Para utilizar las ruletas, se deberán superponer una sobre la otra y cuadrar el número 1 con la letra C.

Una idea de recompensa final puede ser la obtención de vales individuales para un helado en la excursión.

Se deberá recordar en todo momento que todos los alumnos deben participar en las pruebas y en la resolución de pistas de cada zona para que todo tenga validez.