

13-7-2016

## Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar

*Didactic resources in the environment:  
the municipality of Santillana del Mar*



Autor: Diego Somavilla Herrera  
Tutor: Manuel de Pedro del Valle

## **Resumen**

Este trabajo es una reflexión sobre el valor educativo del entorno, un valor que se puede aprovechar en cualquier nivel escolar. Una pedagogía que utilice recursos didácticos del entorno está más cerca de relacionar los contenidos escolares con las inquietudes y experiencias del alumnado, y como no, de lograr su motivación e interés. Como parte del trabajo se ofrece una propuesta didáctica, siguiendo esta línea de pensamiento, que se centra en los recursos disponibles en el municipio de Santillana del Mar, una zona con mucha historia y que ofrece grandes oportunidades al maestro para producir aprendizajes significativos en sus alumnos.

Palabras clave: entorno, recursos didácticos, aprendizaje significativo, propuesta didáctica, Santillana del Mar.

## **Abstract**

This project is a reflection about the pedagogical value of the environment, a value that can be used at any school level. A pedagogy that uses teaching resources from the environment is closer to relate curricular contents with the concerns and experiences of students, and of course, to ensure their motivation and interest. Part of the work consists in a didactic proposal, according to this way of thinking, which focuses on the resources available in the town of Santillana del Mar, a place with lots of history that offers great opportunities for the teacher to produce significant learning in their students.

Keywords: environment, didactic resources, significant learning, didactic proposal, Santillana del Mar.

## ÍNDICE

### **BLOQUE 1: MARCO TEÓRICO**

1.1-Introducción

1.2-¿Por qué utilizar recursos didácticos del entorno?

- Comentario sobre la pedagogía de Decroly: centros de interés/principio de globalización.
- Aportaciones de John Dewey: sobre educación basada en el concepto de experiencia.
- La integración del currículum según J.A. Beane.

1.3-Diferentes enfoques sobre el entorno: entorno físico / entorno social.

1.4-Análisis del currículo en Cantabria: presencia del entorno como fuente de recursos didácticos.

1.5-Ventajas y posibles inconvenientes de utilizar el entorno como fuente de recursos didácticos.

1.6-¿De qué maneras podemos servirnos del entorno durante el proceso educativo?

1.7-Diseñando una pedagogía basada en el entorno: experiencias ya existentes

### **BLOQUE 2: EL ENTORNO DE SANTILLANA DEL MAR**

2.1-¿Por qué escoger este entorno?

2.2-El municipio de Santillana del Mar: ¿de qué recursos disponemos?

2.3-Qué utilidad tiene cada uno y con qué destinatarios

2.4-Recursos y actividades que se ofrecen desde el propio entorno

### **BLOQUE 3: PROPUESTA DIDÁCTICA**

-Justificación

-Objetivos (generales y específicos)

-Contenidos

-Competencias básicas

-Metodología

-Temporalización

-Actividades

-Recursos

-Evaluación

-Atención a la diversidad

#### **BLOQUE 4: CONCLUSIONES GENERALES**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

## **BLOQUE 1: MARCO TEÓRICO**

### 1.1 - Introducción

La influencia que el entorno ejerce sobre los seres humanos en cada momento de su vida es un hecho irrefutable. Cada persona se ve envuelta en una serie de círculos, sociales, culturales, políticos, etc. que afectan (a veces de forma involuntaria) a las decisiones que toma, a las actividades que realiza a lo largo de la vida... Esto sucede desde nuestra infancia, y dentro del ámbito que nos ocupa, en el mundo escolar. Durante la etapa escolar los alumnos no dejan de recibir estímulos de los diferentes entornos en los que conviven con los demás. Tal y como explica Bronfenbrenner con su "*Teoría Ecológica*", el entorno se puede dividir en distintos niveles o sistemas que afectan en mayor o menor medida al individuo:

-Microsistema: el entorno más cercano al individuo. Aquí pueden aparecer la familia y las relaciones de mayor confianza.

-Mesosistema: el siguiente nivel que resulta al avanzar un paso sobre el microsistema. En materia de educación, la que nos ocupa, podemos encuadrar aquí la relación y la colaboración entre la familia de los alumnos y los docentes de un centro.

-Exosistema: el tercer nivel aumenta todavía más e incluye el entorno más en general, por ejemplo, el lugar en que vivimos, nuestra ciudad y los hechos que nos afectan dentro de ella.

-Macrosistema: por último, este nivel engloba el conjunto de factores que forman una cultura o un país (valores, tradiciones, política, economía, etc.)

(Bronfenbrenner, 1987)

Como acabamos de explicar, todos estos niveles influyen en el desarrollo de las personas. Sin embargo, esta teoría abarca el desarrollo del individuo en general, y lo más importante, hace referencia al entorno en todos sus aspectos, incluyendo el medio social. La parte que vamos a tratar se centra en el medio natural, algo a lo que el conocido psicólogo Jean Piaget da muchísima

importancia en su *teoría constructivista del aprendizaje*. Esta idea bien podría ser el eje central de este trabajo, puesto que defiende que el alumno construye el conocimiento mediante su interacción con el medio y los objetos que en él se encuentran. Los alumnos experimentan, realizan descubrimientos por sí mismos al explorar e interactuar con el medio. Ejercen un papel activo y forman un conocimiento que perdura (Piaget, 1950). Eso es lo que queremos estudiar aquí: de qué maneras se pueden aprovechar los recursos del entorno para producir aprendizajes significativos en el alumno.

### 1.2 - ¿Por qué utilizar recursos didácticos del entorno?

Hay muchas teorías que sostienen que una educación basada en relacionar el entorno con el proceso de enseñanza-aprendizaje es mucho más provechosa que una basada en la metodología tradicional, de alumnos como receptores pasivos, y en la que el conocimiento se produce de forma aséptica, ajena al entorno y al mundo real.

#### ❖ *El valor pedagógico del entorno según Ovide Decroly*

Decroly es uno de los pedagogos más importantes que dejó entre sus aportaciones las teorías sobre los centros de interés, o el principio de globalización. Ambos aspectos insisten en que la educación y los elementos curriculares deben partir siempre de las inquietudes y necesidades del alumnado. Los centros de interés, por ejemplo, representan exactamente la unión entre contenidos escolares e intereses del alumnado. Son los puntos de partida para lograr aprendizajes. No obstante, dichos centros de interés deben identificarse claramente, sabiendo con exactitud qué oportunidades nos van a brindar. Cada tema que sea elegido como centro de interés ha de posibilitar todos los aprendizajes que queramos lograr, integrando diferentes áreas del currículo. Ha de generar reflexión, para que los alumnos se hagan preguntas e investiguen siguiendo la curiosidad que se genera en ellos mismos. Y por último, tal y como el propio Decroly afirmaba, se ha de procurar que la educación sirva como un “aprendizaje para la vida”, es decir, aprendizaje que siempre tenga un uso práctico vinculado a la vida real.

Por su parte, el principio de globalización hace referencia a la forma en la que los niños interactúan con el entorno. No lo perciben de manera parcial o analítica, sino que lo hacen en conjunto, como una realidad compleja. Además, su desarrollo se basa en la percepción. Esto quiere decir que un niño percibe primero un entorno en su totalidad, y una vez pasada dicha etapa, su propia curiosidad juega el papel clave, puesto que le lleva a querer investigar en mayor profundidad temas más concretos (Decroly, 1987).

Esta visión pedagógica, como se puede apreciar, va en consonancia con la idea de dar al entorno una gran importancia en el proceso educativo. En resumen, si comenzamos presentando a los alumnos un entorno complejo para que lo conozcan abierta y libremente, tendremos un punto de partida para crear los futuros centros de interés, o mejor dicho, los aprendizajes basados en la curiosidad y las inquietudes de los alumnos.

❖ *Aportaciones de John Dewey: sobre educación basada en el concepto de experiencia*

Otro autor cuya pedagogía otorga un importante papel al entorno es el pensador americano John Dewey. Este autor aportó reflexiones como que el conocimiento es una construcción humana cuya función es facilitar la adaptación del ser humano al medio.

Dewey sostiene que el aprendizaje y la adquisición de los conocimientos se logran mediante la experiencia. Ésta podría definirse como un intercambio entre el ser humano y su medio físico y social, un intercambio en el que se desarrollan diversas acciones. Como resultado, las experiencias han de servir para provocar una reflexión, y para que de dicha forma se logre el aprendizaje.

Gracias a esta teoría Dewey creó lo que ha pasado a la historia como “Escuela Progresiva”. Se trata de un modelo educativo basado en la práctica y el desarrollo natural del alumnado. Todo se resume mediante la sencilla expresión “*Aprender Haciendo*” (*Learning by Doing*).

En este modelo educativo el entorno constituye, como ya hemos dicho, uno de los fines de la educación. El aprendizaje nos ha de servir para adaptarnos a ese entorno y poder interactuar con él (Dewey, 1975).

❖ *La integración del currículum según J.A. Beane*

En relación con el pedagogo que acabamos de comentar, Beane también propone una idea que consiste en organizar los temas del aula en función de las experiencias. De esta forma, se da a los alumnos la oportunidad de investigar dichos temas de manera crítica. Incluso, este autor va más allá y propone que este modelo suponga cambiar la relación entre el docente y el alumno, y que las decisiones sean compartidas. Se habla de *integración del currículum*, pero también es importante que su planificación se realice mediante la colaboración de ambas partes, docente y alumnado.

Como el propio autor señala, no se trata sólo de reorganizar los contenidos curriculares ya existentes en torno a temas atractivos para los alumnos, sino que consiste en una transformación más profunda. Para que la actuación docente sea efectiva y produzca un aprendizaje significativo, es imprescindible que los temas organizadores (es decir, los temas que dan estructura a las programaciones) se extraigan de la vida real, incluyendo así el entorno de los niños (Beane, 2005).

Por supuesto, como es habitual, al hablar de esta teoría es necesario hacer un balance de ventajas e inconvenientes. Entre las ventajas tenemos que la integración del currículum puede conseguir la auténtica implicación de los alumnos en la realidad escolar, porque no serían ajenos a muchas de las decisiones que el docente toma. Del mismo modo, estaríamos asegurándonos de que los alumnos construyen por sí mismos su propio conocimiento, en lugar de ser éste una “posesión” que los docentes siempre tienen que transmitir. En cuanto a las desventajas, es muy posible que no todos los alumnos logren implicarse todo lo necesario, y algunos, por ejemplo, pueden acaparar el trabajo y participar mientras que otros permanecen en segundo plano. Por otro lado, muchos docentes no confían en que el currículum esté supeditado a los intereses de los alumnos, y consideran que de ese tipo de trabajo surgirán temas

demasiado abiertos y poco provechosos para el aprendizaje, más causantes de incertidumbre que de garantías de éxito.

Sin embargo, desde la postura que defiende la integración del currículum se insiste en que la idea no es diseñar programaciones tomando como hilo conductor un concepto cualquiera, sino que la clave está en involucrar a ambas partes, docentes y alumnos, desde el primer momento en que comienza el proceso, para que el conocimiento se construya de forma conjunta y sea valioso para todos.

### 1.3 - Diferentes enfoques sobre el entorno: entorno físico / entorno social

A pesar de que el tema principal de este trabajo se basa en el entorno, conviene que analicemos este término desde los diferentes puntos de vista que existen, ya que el entorno puede entenderse no sólo por su definición obvia. Además de ser el espacio en el que los individuos nos desarrollamos (lo que podríamos denominar “entorno físico”), también podemos referirnos al conjunto de relaciones humanas que establecemos con otras personas cercanas a nosotros. Esto podría considerarse como el “entorno social”. Ambos conceptos tienen el mismo valor para la teoría que estamos desarrollando, ya que tanto uno como otro ejercen una importante influencia en nuestra vida desde que nacemos. Ambos van ampliándose y cambiando a medida que crecemos, ya que con el tiempo establecemos más relaciones y el espacio físico que va ejerciendo su influencia se ensancha.

La escuela debe evitar permanecer ajena a estos entornos que envuelven al alumno, ya que el objetivo del aprendizaje es que el alumno participe en la realidad que lo rodea. De esa manera, el medio físico y social puede servir como elemento motivador para presentar los contenidos que se trabajan desde el aula.

Se puede trabajar con el entorno físico y social desde distintos ámbitos, aunque es importante tener en cuenta que para los alumnos uno de los puntos de partida es la observación de ese entorno antes de participar en él. A través de sus primeras experiencias el alumno va reflexionando y extrayendo ideas, lo que le permite avanzar en su desarrollo. Y para asegurar que este proceso ocurre de forma adecuada, desde la escuela se ha de contribuir, entre otras cosas, a que

el alumno disponga de buenas relaciones con sus iguales y con los adultos, fortaleciendo sus lazos afectivos. Esta es una de las muchas medidas que facilitan el aprendizaje.

Por otro lado, también es muy útil establecer esta diferencia entre dos componentes del entorno ya que, desde la escuela es necesario inculcar al alumno el valor de cuidar tanto una parte del medio como la otra. Si continuamos teniendo en cuenta que el entorno está formado por el espacio físico y también por el conjunto de relaciones humanas, podríamos decir que a menudo se olvida la segunda parte del concepto. En muchos de los casos cuando se lanza a los alumnos el mensaje “debemos respetar y cuidar nuestro entorno” sólo estamos atendiendo a que el alumno desarrolle hábitos como mantener limpios los espacios públicos o ahorrar recursos naturales. Sin embargo, no utilizamos esta misma idea para ayudar a que el alumno aprenda a comprender bien las relaciones con los demás, interactuar con otros o cuidar de aquellas personas que aprecia. A menudo este entorno o medio social no es tratado tan en profundidad como el medio natural.

En conclusión, antes de seguir continuando con este proyecto es necesario analizar esta teoría, ya que la distinción entre estos dos tipos de entorno pone de manifiesto la utilidad que la propuesta didáctica que se añadirá más adelante.

#### 1.4 - Análisis del currículo de Cantabria: presencia del entorno como fuente de recursos didácticos

En el siguiente punto se pretende comprobar qué posible relación existe entre las ideas protagonistas de este trabajo y la realidad, es decir, la práctica educativa que se lleva a cabo en las aulas. Observando el *Currículo de Cantabria (2014) para la etapa de Primaria* (uno de los documentos oficiales que podemos tomar como referencia) podemos buscar de qué manera se valora el papel del entorno en el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos:

-En primer lugar, se incluye entre los objetivos generales de toda la etapa primaria el siguiente apartado: “*Conocer y valorar el entorno natural más próximo al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado*”.

Si examinamos detenidamente este punto u objetivo concreto del currículo, vemos que el entorno constituye un tema importante que los docentes han de tener en cuenta en todos los niveles o cursos de la etapa Primaria. Quizá no pueda considerarse como uno de los ejes vertebradores de todo el currículo, al ser un apartado del temario que no afecta a los demás, aunque sigue siendo una de las partes imprescindibles del aprendizaje a lo largo de la vida de todo individuo. Como comienzo, podemos decir que en el currículo se tiene en cuenta el entorno entre los principios generales de la Educación Primaria.

Pocas líneas más adelante la cita anterior se amplía con más detalles, como “*conocer y valorar la geografía, la historia y las instituciones*” de Cantabria, y “*fomentar el conocimiento y valoración de la singularidad de nuestra cultura y tradiciones*”. En este segundo fragmento podemos apreciar que se entiende el entorno de una forma más completa (tal y como explicábamos antes, diferenciando entorno físico y social). Se valora la cultura, que es un elemento esencial del entorno social y que también merece ser tratado con atención en la práctica docente.

-Una vez pasada la parte introductoria del currículo, debemos pasar a la sección de *Anexos*, donde aparecen todos los detalles sobre como están organizadas las materias, contenidos, instrumentos de evaluación, etc. Si seguimos buscando referencias al entorno y sus recursos, vemos que las materias a las que más provecho podemos sacar en este análisis son las de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, aunque también hay algún apartado reseñable en otras de ellas. Además, podemos decir que a lo largo de los diferentes niveles de la etapa Primaria hay conceptos que se mantienen de un curso a otro, aunque otros cambian o se amplían. Aunque la idea esencial es que en las materias expuestas en el Currículo se proponen métodos para lograr que los alumnos se relacionen con el medio, aprendan a observarlo desde distintos puntos de vista, y sobre todo sepan integrarse en él.

- En el área de Ciencias Naturales la utilización del entorno como recurso de trabajo va ligado, desde el inicio de la etapa Primaria, a un acercamiento progresivo al Método Científico. Desde el primer curso se comienza a poner en práctica la formulación de preguntas respecto a

diversos fenómenos del entorno (como por ejemplo, sobre los distintos seres vivos que habitan en la naturaleza). Como decíamos antes, a medida que avanzan los cursos los contenidos y métodos de trabajo se vuelven más esquemáticos, y los alumnos llevan a cabo tareas más complejas, utilizando las competencias que han ido desarrollando (tal y como explicaba John Dewey, autor que comentamos previamente). Los alumnos aprenden en base a las experiencias que les proporciona la observación e interacción con el medio, aunque no debemos olvidar que la forma de interactuar se basa habitualmente en el trabajo del aula: en ocasiones solo se hace alusión a elementos del entorno en lugar de observar el entorno en sí).

- En cuanto a la materia de Ciencias Sociales, también contribuye en cierta medida a que el alumnado aprenda a interpretar la realidad. En este caso se centra en dar a conocer el espacio natural que rodea al alumno, su historia, su cultura y también las normas sociales que permiten vivir, tal y como su nombre indica, en sociedad.

Tal y como viene recogido en el Currículo, las Ciencias Sociales pretenden acercar al alumno a su entorno más inmediato, aunque también debe ofrecerle una visión lo más provechosa posible de otros entornos no tan cercanos, pero que también son importantes (por ejemplo, los alumnos aprenden sobre su provincia o comunidad y sobre su país, pero también estudian otros países y culturas diferentes, algo muy necesario para empezar a trabajar el respeto a la diversidad). El trabajo en éste área comienza con el aprendizaje de los entornos sociales más pequeños (como la familia) y a raíz de ese tema van surgiendo otros más complejos. Según el alumno va avanzando de un nivel a otro, debe desarrollar una capacidad de visión del entorno más global, y más completa.

- Aparte de estas dos materias, que podemos considerar como las que más se valen del entorno para lograr el aprendizaje de los alumnos, también pueden incluirse otros casos en los que el entorno no es el protagonista, pero sí una parte del aprendizaje. Es el caso de las disciplinas artísticas (como Expresión plástica y Música), donde el trabajo con diferentes obras y autores ayuda a que el alumno conozca también distintas culturas.

Como conclusión sobre este apartado, hemos visto que según el currículo los docentes deben basar parte de su práctica diaria en el aula en que los alumnos, además de desarrollar destrezas personales, aprender los valores compartidos y un amplio repertorio de conocimientos, establezcan una relación estrecha con su entorno. Sin embargo, tal y como iremos desarrollando en los siguientes puntos del trabajo, existen diferentes formas para lograr que los alumnos interactúen con el entorno. Éste es uno de los motivos principales sobre los que se reflexiona en este trabajo: los docentes tienen la labor de acercar a los alumnos al entorno que les rodea y guiarles en los numerosos aprendizajes que irán viviendo a lo largo de la etapa escolar, pero sin embargo su trabajo está casi exclusivamente limitado a las actividades que se puedan llevar a cabo dentro de un aula o del centro escolar. A continuación veremos que hay una amplia variedad de métodos para hacer que el entorno real de los alumnos sea el verdadero protagonista del proceso.

#### 1.5 - ¿De qué maneras podemos servirnos del entorno durante el proceso educativo?

Como hemos comentado a lo largo de los apartados anteriores, los docentes tienen una gran cantidad de recursos alrededor para enriquecer sus actividades diarias, y muchas de ellas se encuentran fácilmente disponibles en el entorno que rodea a los centros. No obstante, cada aula tiene sus características y en función del tipo de maestro que gestione al grupo, se seguirá una metodología u otra. Hay diferentes formas de aprovechar los recursos didácticos del entorno, y cada manera de emplearlos puede servirnos para un propósito diferente. A la hora de planificar las actividades, los docentes pueden elegir un modelo donde prime el trabajo en el aula, en cuyo caso el entorno tendrá una influencia relativamente baja. O por el contrario, pueden optar por un modelo en el que las actividades estén más ligadas al entorno, y reciban una mayor influencia. Esta segunda opción se traduce inevitablemente como un método más basado en el contacto directo con el entorno, es decir, desarrollar parte de las actividades fuera del centro. Aun así, vamos a recoger a continuación las distintas fórmulas para incluir el entorno en el trabajo de aula, en función de su grado de influencia (póngase de manifiesto que ninguna de las siguientes categorías se distingue con una valoración más negativa que el resto):

- En primer lugar, podemos comenzar por el nivel más básico, que incluye toda actividad dentro del aula que haga referencia al entorno físico y social de los alumnos. Son las actividades más habituales, ya que siempre pueden llevarse a cabo en el mismo centro y sin requerir apoyos o recursos adicionales. Los alumnos relacionan la actividad con elementos del entorno, aunque trabajan con ellos de forma indirecta. A menudo los conceptos que se incluyen son abstractos porque es necesario imaginarlos en lugar de interactuar con ellos en la realidad. Como hemos dicho, es el tipo más común de actividades, por lo que uno de los lugares donde también podemos encontrarlas fácilmente es en los libros de texto.

*Ejemplo: organizar una actividad de Ciencias Sociales en la que los alumnos tengan que buscar información, a través de diferentes medios, sobre un país del mundo, su cultura y tradiciones. Se trata de una actividad donde los alumnos solo pueden basarse en teoría e información proporcionada por diferentes recursos, no basándose en sus propias experiencias personales.*

- En un segundo nivel podemos comentar aquellas actividades en las que se incorporen elementos externos al centro en el trabajo del aula (como materiales) o incluso se colabore con personas o grupos ajenos al centro que desempeñen labores educativas (como agrupaciones culturales o empresas que ofrezcan servicios educativos). Este tipo de actividades permite que los alumnos estén un paso más cerca del entorno real, ya que en lugar de desplazar a un grupo de alumnos fuera del centro para aprender sobre algún elemento del entorno, se trae al centro aquellos materiales o actividades que puedan enriquecer la labor que el docente ya desempeña. Hoy en día este tipo de actividades, como ya hemos dicho, organizadas en muchos casos por agrupaciones o empresas dedicadas a la educación, está creciendo en popularidad ya que son muchos los ejemplos de centros que incluyen cada año en su programación actividades puntuales gestionadas por agentes externos. Según un artículo publicado por J.M. Morales se han creado varios miles de

empresas y agrupaciones en este ámbito, incluyendo actividades deportivas, recreativas y de entretenimiento (Morales, 2012).

*Ejemplo: hablar sobre la importancia de aprovechar y ahorrar los recursos naturales incluyendo actividades como las campañas de concienciación sobre el ahorro energético de la Fundación EDP. Se trata de charlas y talleres impartidos por monitores especializados, que se desplazan a cada centro con una gran variedad de materiales que permiten al alumno comprender determinados elementos del entorno de una forma más directa.*

- Y por último, situándose en el nivel más alto de la escala, tenemos aquellas actividades cuyo verdadero protagonista es el entorno real en el que se basa el aprendizaje en cuestión. Se trata de actividades que se organizan en ocasiones puntuales cada curso en los centros, ya que suelen requerir la implicación de varios miembros del equipo docente, y a menudo también exigen una inversión económica. Sin embargo, el hecho de acercar al grupo al espacio concreto pensado para la actividad facilita que los alumnos aprendan tal y como hemos comentado al inicio: mediante la interacción directa con el medio y reflexión, para obtener sus experiencias personales.

*Ejemplo: visitar el Museo de Altamira con un grupo de alumnos para conocer detalles sobre la vida del ser humano en la Prehistoria. En este tipo de actividades la labor del docente se conecta directamente con el espacio que los alumnos están conociendo, y éstos pueden comprobar de primera mano los contenidos que el docente explica. De esta forma, la teoría y la realidad se entrelazan de manera efectiva.*

Tras haber examinado detenidamente estas distintas categorías, podemos decir que a la hora de preparar actividades con recursos procedentes del entorno existe un amplio abanico de posibilidades. Atendiendo a distintos factores, como el tipo de alumnado con el que trabajemos, la ubicación de nuestro centro o la programación que tengamos que llevar a cabo, tendremos que escoger el tipo

de actividad más adecuado para cada ocasión. No obstante, la clasificación que acabamos de hacer en las páginas anteriores nos sugiere la siguiente idea: ningún modelo de actividad es mejor que otro, puesto que todos tienen sus ventajas y sus desventajas. Por lo tanto, no debemos centrarnos en un solo modelo, sino que la mejor estrategia es hacer una combinación de todos ellos, alternando entre unos y otros.

Cada vez está más arraigada la idea de que emplear todo un curso académico utilizando un libro de texto para todas las horas lectivas está obsoleto. Los docentes tienen más en cuenta el papel protagonista de los alumnos y por ello organizan las actividades con flexibilidad y variedad de recursos. Por otro lado, si quisiéramos situarnos “en el otro extremo del abanico”, vemos que organizar todo el curso en base a actividades fuera del centro sería extremadamente complicado y costoso. De aquí surge la siguiente pregunta: ¿Cuántas alternativas diferentes existen entre un extremo y otro? En la propuesta didáctica que aparecerá más adelante se combinarán, como hemos dicho, los distintos modelos de actividades.

#### 1.6 - Ventajas y posibles inconvenientes de utilizar el entorno como fuente de recursos didácticos

Cada vez que un docente realiza una actividad (o planifica una) cuyo objetivo sea lograr el aprendizaje basado en el entorno, es consciente de que los beneficios son muchos, pero también existen dificultades que pueden ir surgiendo en determinados casos. Una misma actividad se puede abordar de una forma u otra, con distintos resultados. Si tomamos como ejemplo cualquier actividad en la que los alumnos salgan del aula y empleen una metodología distinta de la habitual, éstos pueden ser los distintos puntos a favor:

- Una de las principales ventajas es que toda actividad que se salga de lo común o lo ya establecido despierta inmediatamente el interés y la curiosidad de los alumnos. Emplear un espacio diferente para llevar a cabo las actividades facilita la motivación del alumnado y contribuye a que el aprendizaje sea significativo.

- Por otro lado, un contacto más directo con el entorno ayuda a que no haya más intermediarios que el entorno entre lo que el docente transmite y lo que los alumnos aprenden. Se evitan así posibles distorsiones del conocimiento, cosa que a veces se critica con respecto a los libros de texto u otros materiales. Además, los conceptos que los alumnos vayan a aprender tendrán como base un elemento real como es el entorno, en lugar de necesitar que lo imaginen de forma abstracta.
- Además, organizar actividades de este tipo permite al docente emplear distintas estrategias y metodologías que a veces no son posibles en el aula. Si previamente se planifica la actividad contando con los recursos y docentes que van a participar, es posible crear experiencias muy innovadoras.

Por otro lado, también se pueden atribuir los siguientes puntos en contra:

- Algunos docentes tienen el concepto de que una actividad desarrollada fuera del centro supone más costes que beneficios, sobre todo teniendo en cuenta las consecuencias de abandonar el espacio del centro. Para los docentes supone abandonar lo que podríamos considerar como la “zona de confort”, que es el nombre que podríamos dar a las aulas. En otras palabras, algunos docentes prefieren mantener su espacio de trabajo dentro del aula porque de lo contrario podrían perder confianza.
- Desplazarse con un grupo de alumnos por un espacio fuera del centro conlleva poner especial atención a la seguridad del grupo, ya que no nos encontramos en un lugar tan ordenado y controlado como las aulas. Se trata de un espacio donde probablemente surgen imprevistos.
- Este tipo de actividades suele requerir, antes de su desarrollo, un tiempo de planificación. Entre varios docentes se dedica tiempo para tomar las decisiones necesarias y preparar los recursos que vayan a emplearse. En comparación con una actividad habitual que se lleva a cabo en el aula, el tiempo total de planificación es mucho mayor.
- Además, organizar este tipo de actividades requiere una tarea adicional, que nunca se debe olvidar: todas las actividades deben tener en cuenta el principio de Atención a la Diversidad. Siempre que se lleva a cabo una

actividad fuera del centro, es muy importante tener en cuenta el grupo de alumnos, con sus características.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos positivos y negativos, es necesario que la propuesta didáctica que se desarrolle más adelante sea capaz tanto de aprovechar las ventajas como de compensar las desventajas. De esta forma, podremos conseguir que el entorno sea capaz de relacionar los contenidos de las actividades con las experiencias e inquietudes de los alumnos, a la vez que evitamos que se convierta en un elemento excluyente para algunos de ellos o un recurso difícil de manejar para los docentes.

#### 1.7 - Diseñando una pedagogía basada en el entorno: experiencias ya existentes

En uno de los puntos anteriores hemos comentado que hay varias posibilidades, varios modelos para que una actividad o propuesta didáctica se base en el entorno, y que una de las mejores estrategias es hacer una combinación entre ellas para no basarnos exclusivamente en un solo tipo de actividad. No obstante, es importante comentar que existen algunos modelos que sí obtienen todos los recursos necesarios del entorno, y que han conseguido crear un tipo de educación que realmente vincula a los alumnos con la naturaleza para aprender todo tipo de conocimientos. Es por eso que resulta muy provechoso analizar este tipo de iniciativas con el fin de comprobar de manera fiable qué aprendizajes aporta el entorno a un grupo de alumnos.

Uno de estos casos es el proyecto conocido como “*Bosquescuela*”, un centro de Educación Infantil que se encuentra en la Sierra de Madrid y está homologado como centro de enseñanza para el segundo ciclo de Educación Infantil. Esta iniciativa defiende el concepto de educación al aire libre, inspirándose en otras experiencias previas llevadas a cabo previamente en otros países como Alemania o Dinamarca. Según este modelo el medio natural es el proveedor de todos los materiales y recursos con los que el alumnado aprende. Existe un espacio fijo que se toma como punto de referencia, un pequeño refugio en el centro de una gran zona de praderas y bosques, que se utiliza para desarrollar todas las actividades con los alumnos. Se cuenta con un equipo docente completo para satisfacer las distintas necesidades del alumnado, y se da mucha

importancia a desarrollar lo que se conoce como “pedagogía de la escucha”, que consiste en fomentar el diálogo para lograr que los alumnos descubran o reconozcan sus intereses, fortalezas personales, etc.

Según la información que podemos obtener de la página web del centro, estos son los principios pedagógicos que sustentan el trabajo que se lleva a cabo en este proyecto:

- La naturaleza es el aula.
- Los niños y niñas están todo el año al aire libre.
- La mayor parte del material didáctico proviene del medio natural.
- El grupo está formado por niños y niñas de diferentes edades.
- El juego libre se considera como el método más natural de aprendizaje.
- Los niños y niñas aprenden mientras viven experiencias reales, trabajando sobre los contenidos educativos establecidos por el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil.
- En lugar de instalaciones tradicionales, en BOSQUESCUELA sólo es necesaria una cabaña de madera que se considera como refugio.

(Interprende S.L., 2016)

Como podemos ver, esta iniciativa recoge algunas de las ideas que estamos analizando en este trabajo, aunque tal y como decíamos anteriormente es un modelo que se sitúa en el extremo más partidario del entorno como eje principal del trabajo docente. Esto lo convierte en un proyecto de lo más innovador, aunque el objetivo de este trabajo es lograr diseñar una propuesta didáctica que se encuentre a medio camino de estos principios, para hacer que sea asequible para cualquier centro escolar.

## **BLOQUE 2: EL ENTORNO DE SANTILLANA DEL MAR**

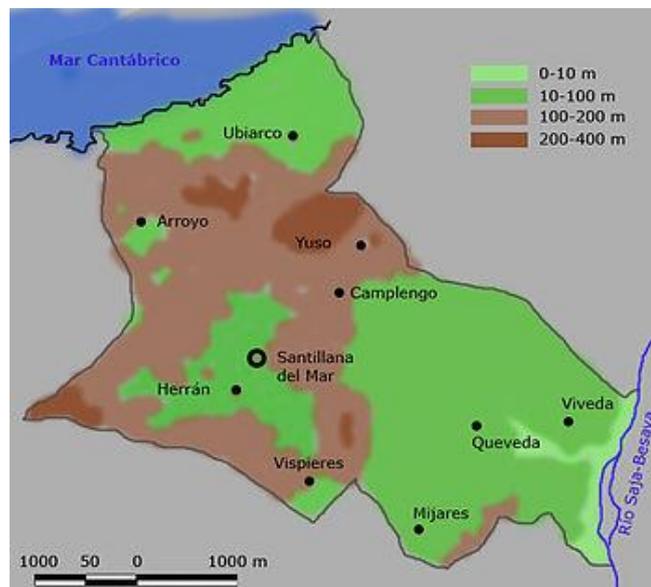
### 2.1 - ¿Por qué escoger este entorno?

Toda la Comunidad Autónoma de Cantabria es un lugar lleno de recursos que pueden servirnos desde el punto de vista pedagógico. Es un entorno rico y muy útil si queremos que los alumnos aprendan en base a elementos del entorno. El Municipio de Santillana del Mar surgió como posibilidad para diseñar una propuesta en la que se aprovecharan todos los recursos de un entorno concreto, por lo que fue llamativo su alto potencial. Se trata de una zona muy bien aprovechada desde una perspectiva turística, ya que la mayoría de lugares de interés están relacionados entre sí para que un visitante pueda conocer todos con facilidad. En internet se puede encontrar un mapa multimedia (conocido como *Callejero de Santillana del Mar*) donde aparecen indicados todos los lugares de interés e información sobre cada uno:

<http://www.santillanadelmarturismo.com/callejero.php> (Ayuntamiento de Santillana del Mar, 2016)

### 2.2 - El municipio de Santillana del Mar: ¿de qué recursos disponemos?

Durante la realización de este trabajo resultó muy conveniente llevar a cabo un pequeño trabajo de campo, una recogida de información sobre todos y cada uno de los elementos del entorno escogido que fuesen interesantes desde un punto de vista pedagógico. Tras esta tarea, se encontraron muchos recursos que apenas son conocidos o cuya existencia no se ha difundido a través de medios de comunicación como Internet. A continuación vamos a exponer todos y cada uno de los recursos disponibles con sus distintas características. Hemos de tener en cuenta de que la zona de estudio es un municipio



completo, por lo que comenzaremos desde el centro urbano (donde se encuentra la mayoría de puntos de interés) hasta el resto de espacios que se encuentran en los alrededores:

### *Dentro de la Villa de Santillana del Mar*

- El conjunto de la Villa Medieval de Santillana del Mar preserva una gran cantidad de monumentos y edificios que en la actualidad se siguen utilizando para diferentes propósitos. Uno de los que más importancia ha tenido a lo largo de los años es la



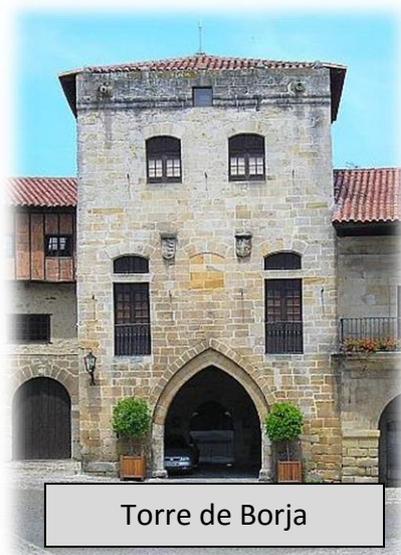
famosa Colegiata de Santa Juliana, construcción Románica del S.XII. Es una de las construcciones más importantes de este periodo artístico en la región, gracias a sus llamativos detalles en el pórtico, la decoración interior y también su claustro. Durante la Edad Media fue el centro de la localidad hasta que años después se levantaron nuevos edificios como la Torre de Don Borja (S.XV) hoy ayuntamiento.

- La colegiata se encuentra en una de las dos principales plazas del pueblo (Plaza de las Arenas). En esa misma plaza, poco antes de llegar a la colegiata, debemos mencionar otro importante elemento artístico que se encuentra en la fachada de una de las casas más famosas del pueblo: la Casa de los Hombrones, conocida



por ese nombre a causa del gran escudo heráldico que podemos ver en la foto (arriba, derecha). Es una de las muchas pruebas que han permitido conocer cómo se daban a conocer apellidos y familias a través de estos símbolos antiguamente.

- Si pasamos a la otra plaza principal del pueblo (Plaza Mayor), tenemos otros edificios importantes, como las torres de Don Borja y del Merino, que se crearon como residencias en torno al S.XIV-XV. La torre del Merino debe su nombre a la persona que desde un principio iba a habitar esa residencia (el merino), una persona que desempeñaba un cargo similar al de alguacil, centrado sobre todo en resolver posibles conflictos en la zona. Por su parte, la Torre de Borja debe su nombre a Francisco de Borja Barreda, perteneciente a una importante familia residente en la zona hasta el S.XIX. Ambas construcciones son de estilo gótico.



Torre de Borja



Torre del Merino

- Aparte de estas manifestaciones del arte a través de la arquitectura y escultura, hay una serie de espacios habilitados como museos o centros culturales, centrados en diferentes temas. Uno de los más destacados y que desde hace ya varios años existe en este municipio es el Museo Jesús Otero, situado en la misma plaza que la Colegiata (en la foto, edificio situado a la derecha).

Se trata de uno de los centros culturales más importantes de la localidad, que alberga exposiciones de pintura y escultura y además ofrece servicios de uso público



como una biblioteca y una sala de informática. Jesús Otero, el artista a quien está dedicado el museo, fue un importante escultor creador de todas

las piezas ubicadas en los jardines que rodean el museo, así como otras muchas que se encuentran en el interior del mismo. Muchas de ellas representan animales, aunque otras reflejan escenas de la vida en el campo.

- Al otro lado de la plaza, podemos encontrar otro museo que será de gran atractivo para los más pequeños: se trata del Museo del Barquillero, que muestra en diferentes salas qué peculiaridades



tenía el citado oficio y qué utensilios se utilizaban en la época de los Barquilleros (comúnmente ubicada en los siglos XIX-XX). A pesar de su nombre, parte del museo está destinado a un tema diferente: también hay una exposición de juguetes, juegos e instrumentos musicales que habitualmente se relacionaban con el oficio del Barquillero, aunque a la vez sirven como prueba de los tipos de entretenimiento con que contaban los niños y niñas antiguamente.



- Pasando a la Plaza Mayor, junto a las dos torres del pueblo, se encuentra otro museo con una importante exposición de carácter etnográfico. En los edificios conocidos como “Casas del Águila y la Parra” se encuentra el Museo de los oficios, un centro que expone mediante cientos de objetos qué clase de oficios tradicionales se desempeñaban generaciones atrás. Distinguiendo varias categorías de oficios (construcción, artesanía, producción textil, etc.) se pueden encontrar tanto herramientas empleadas durante el proceso como



muestras de los productos finales (ropa, albarcas, cestas, yugos, ruedas de carros...).

- A pesar de que el tema principal de este museo esté centrado en un capítulo “truculento” de la historia, se ha de tener en cuenta su importancia y su función como un lugar para descubrir datos poco conocidos sobre este tema. Se trata del Museo de la Inquisición y la Tortura, donde se guarda una amplia colección de objetos y herramientas (muchos de ellos ejemplares auténticos) destinados a la aplicación de castigos, sobre todo a partir de la Edad Media.
- Por último, para concluir sobre los recursos disponibles en el centro urbano de Santillana del Mar, podemos incluir también la disponibilidad de numerosas zonas verdes y jardines, como el Parque de Campo Revolgo, que se encuentra junto a la Plaza del Rey, destinada al aparcamiento de autobuses.



#### En los alrededores del Municipio de Santillana del Mar

- El municipio de Santillana del Mar comenzó a ser un lugar de especial interés desde la mismísima prehistoria, ya que de aquella época nos han quedado vestigios como la Cueva de Altamira, uno de los enclaves prehistóricos más importantes del mundo. En él podemos aprender tanto aspectos de la vida cotidiana del ser humano en aquella época como las manifestaciones artísticas que se solían realizar. Sin embargo, el espacio abierto al público es una réplica de la cueva original,



reproducida fielmente y en el que se pueden contemplar todas las representaciones artísticas que se han encontrado en la auténtica. El enclave está situado a unos 2 km. de la villa y tiene fácil acceso por carretera.

- Siguiendo la carretera que lleva a la Cueva de Altamira, podemos encontrar también uno de los lugares más importantes de este municipio, conocido no sólo a nivel nacional sino también a nivel mundial: el Parque Zoológico de Santillana, que es junto con el Parque de la Naturaleza de Cabárceno uno de los mejores



lugares de la provincia para descubrir infinidad de especies (más de 2000) tanto del reino animal como vegetal. Además, una de las principales atracciones del zoo son los ejemplares de Orangután de Sumatra, algunos de ellos nacidos en el propio zoo (el único caso en España). Todo el zoo está compuesto de espacios al aire libre en el que también se pueden ver ejemplares pertenecientes al programa en el que participa el zoo, de Cría de especies en peligro de extinción.

- Por último, hemos de incluir otro espacio más que merece la pena conocer en el entorno de Santillana del Mar. Se encuentra en la localidad de Ubiarco, a unos 5km. de la villa.

Se trata de la Playa de Santa Justa, un ejemplo de ecosistema de playa que además contiene un monumento, llamativo por su localización: una ermita que se halla incrustada en uno de los acantilados de la playa,



aprovechando la formación de las rocas. En este lugar también se

organizan procesiones, ya que el acceso a la ermita es a través de un camino rocoso que bordea la playa.

### 2.3 - ¿Qué utilidad tienen estos recursos / Con qué alumnos podemos trabajar?

La variedad que tienen todos estos recursos nos ofrece la posibilidad de diseñar secuencias didácticas que abarquen diferentes áreas y para todo tipo de alumnado, aunque para centrar la propuesta que resultará a continuación, podemos decir que los recursos citados en el punto anterior son interesantes y útiles desde las siguientes áreas:

-Desde el área de Ciencias Sociales se plantean muchos contenidos que podrían ser tratados mediante los recursos que acabamos de estudiar. Desde el primer ciclo de Primaria se aprenden contenidos en relación a la vida en sociedad y los cambios que se han producido en el entorno a través de los tiempos. He aquí algunos ejemplos concretos de contenidos fijados en el currículo:

- *Las profesiones* (Bloque 3: Vivir en Sociedad – Ciencias Sociales, Primer Ciclo): *explicar en qué consiste el trabajo de algunas personas y reconocer los útiles de trabajo de ciertas profesiones. Diferenciar entre trabajos en la naturaleza, en las fábricas y trabajos que dan servicios.*
- *La localidad, el ayuntamiento y los servicios públicos* (Bloque 3: Vivir en sociedad – Ciencias Sociales, Primer Ciclo): *comprender la organización social del entorno próximo. Conocer de forma sencilla las funciones de los diversos organismos y la importancia de la participación ciudadana en el devenir de la sociedad.*
- *Manifestaciones culturales y lingüísticas* (Bloque 3: Vivir en sociedad – Ciencias Sociales, Primer Ciclo): *Reconocer diferentes manifestaciones culturales y las obras más representativas del patrimonio artístico, cultural e histórico de la localidad, desarrollando actitudes que contribuyan a su valoración y conservación.*

- *Cambios en el tiempo / Restos del pasado: cuidado y conservación* (Bloque 4: Las huellas del tiempo – Ciencias Sociales, Primer Ciclo): *Comprender los cambios producidos en las personas, la sociedad y la naturaleza con el paso del tiempo, descubriendo aspectos de la vida cotidiana y ordenando cronológicamente secuencias temporales. **Conocer qué es un museo**, saber cuál es su finalidad y valorar su papel, disfrutando con la contemplación de obras artísticas.*
- *Personajes relevantes de la Historia* (Bloque 4: Las huellas del tiempo – Ciencias Sociales, Primer Ciclo): *recoger información de forma guiada sobre personajes importantes de la localidad.*

Tomando estos contenidos del currículo como referencia, podemos relacionarlos con los recursos disponibles de la siguiente manera:

- El **Museo de los Oficios** es un lugar idóneo para aprender muchos contenidos acerca de **Las Profesiones**, poniendo especial interés en muchas ellas que o bien se han perdido o son practicadas por muy pocas personas. Allí podrán diferenciar los numerosos oficios típicos en la región dependiendo de los materiales empleados o el lugar donde se practicaban. Por otro lado, también resulta útil para este tema visitar el **Museo del Barquillero**, que se centra en un oficio característico y da a conocer todos los aspectos que lo caracterizaron.
- Podemos dar a conocer a los alumnos de forma sencilla el funcionamiento y la organización social, es decir, **La localidad, el ayuntamiento y los servicios públicos**, observando los distintos monumentos disponibles en la Plaza Mayor. La **Torre de Don Borja** y la **Torre del Merino** son dos edificios que han cumplido funciones similares a lo largo del tiempo, ambas relacionadas con la administración. Con ello se puede conocer la labor de un merino (un cargo desempeñado antiguamente) y la ubicación actual del ayuntamiento del pueblo (en la Torre de Don Borja).
- En el **Museo Jesús Otero** los alumnos pueden conocer una importante colección de obras pictóricas y escultóricas (**Manifestaciones culturales y lingüísticas**) y además descubrir a un importante artista de su provincia, reconocido además como Hijo Predilecto de Santillana del Mar. Aun así,

la oportunidad de los alumnos para conocer a **Personajes relevantes de la Historia** en este entorno tiene otro ejemplo de gran importancia. Si nos desplazamos al **Museo de Altamira**, podremos conocer la figura del descubridor de la cueva, Marcelino Sanz de Sautuola, y su hija. Su historia es también un aprendizaje interesante para los alumnos, ya que conocerán a un personaje que ha dejado un importante legado en Cantabria.

- Sin embargo, en el **Museo de Altamira** el aprendizaje más valioso para los alumnos es conocer las diferencias entre la vida del ser humano en los inicios de su existencia y su vida en la actualidad (**Cambios en el tiempo / Restos del pasado**). Allí podrán aprender como era el día a día del hombre prehistórico, los trabajos que desempeñaba (Nuevamente podemos trabajar **Las Profesiones**) y qué restos nos han quedado de dicha época.

-En cuanto al área de Ciencias Naturales, hay muchos contenidos del currículo que también tenemos la posibilidad de desarrollar sirviéndonos de estos recursos (prestaremos atención nuevamente a Primer Ciclo), por ejemplo:

- *Los Seres Vivos: características, clasificación y tipos* (Bloque 3: Los Seres Vivos – Ciencias Naturales, Primer Ciclo): *observar e identificar las principales características, clasificando distintos seres vivos en animales o plantas.*
- *Los animales vertebrados y algunos invertebrados* (Bloque 3: Los Seres Vivos – Ciencias Naturales, Primer Ciclo): *reconocer y clasificar los diferentes animales vertebrados e invertebrados, atendiendo a algunas de sus características.*
- *Las plantas* (Bloque 3: Los Seres Vivos – Ciencias Naturales, Primer Ciclo): *reconocer e identificar, utilizando distintas fuentes, algunas características de las plantas del entorno. Clasificar distintas plantas en árboles, arbustos y hierbas.*

- *Diferentes hábitats de los seres vivos (Bloque 3: Los Seres Vivos – Ciencias Naturales, Primer Ciclo): conocer las características y componentes de un ecosistema.*

Y acto seguido, podemos relacionar dichos contenidos con los recursos del entorno que resultan útiles:

- Para estudiar de forma amena el mundo de **Los Seres Vivos**, tanto **Los Animales** como **Las Plantas**, una de las mejores posibilidades es visitar el **Parque Zoológico de Santillana**. Allí los alumnos podrán observar en directo una gran infinidad de seres vivos del reino animal y vegetal, y podrán identificar los rasgos característicos de cada uno para realizar clasificaciones.
- Por otro lado, también se puede emplear el entorno de la **Playa de Santa Justa** para realizar un contraste con el espacio del Zoo de Santillana y distinguir los **Diferentes Hábitats de los seres vivos**. Además allí podrán conocer, observando este entorno natural de una forma global, los componentes de un ecosistema.

-Por otro lado, también debemos citar una breve contribución al Área de Expresión Plástica, puesto que algunos de los recursos citados ofrece posibilidades:

- *Conocimiento y apreciación de los principales museos de su entorno local o cercano.*
- *Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.*

Ambos contenidos del currículo muestran relación con el conocimiento de museos e insisten en el valor de conocer manifestaciones artísticas que procedan de autores cercanos. Por lo tanto, los dos mejores lugares que podemos identificar en el entorno de Santillana del Mar son el **Museo de Altamira** y el **Museo Jesús Otero**. Allí los alumnos podrán conocer distintas

formas de arte y descubrir las diferencias entre unas y otras debido al paso del tiempo. Por supuesto, podemos incluir también otros recursos como los distintos monumentos de la villa, incluyendo la **Colegiata de Santa Juliana** o la **Casa de los Hombrones**, que son también pruebas de la creación artística en la arquitectura o la escultura.

#### 2.4 - ¿Qué actividades se ofrecen desde el propio entorno?

Es muy importante tener en cuenta que en algunos de los espacios que hemos comentado hay personal dedicado a ofrecer actividades específicas para centros educativos, con el objetivo de facilitar y complementar el trabajo de los docentes. A continuación vamos a examinar de qué actividades se trata, reflexionando sobre cómo pueden encajar en la propuesta con la que concluirá el trabajo:

-El **Museo de Altamira** ofrece numerosos talleres para niños en los que se aprende sobre diferentes temas, aunque todos están ligados a la vida del ser humano en la Prehistoria. Además, en todos y cada uno de ellos se da prioridad a la participación activa de los alumnos, que experimentan y practican actividades con objetos reales. Entre ellos podemos incluir:

- Taller de caza y recolección (recomendado para grupos de Educación Secundaria): en este taller se explica como los seres humanos comenzaron a formar grupos y a desempeñar distintas tareas para garantizar la supervivencia de todos. El hecho de que cada miembro del grupo se encargue de una función o recoja determinados recursos hace que todos sean parte importante del grupo.

En este taller se vive la experiencia de fabricar y utilizar utensilios de caza, como las azagayas, y se simula un reparto de tareas entre un grupo para conocer los distintos recursos que cada uno debe obtener.



- Taller de arte rupestre (recomendado para grupos de Educación Primaria): durante esta actividad los alumnos conocen distintas muestras de arte prehistórico como el que se encuentra en la propia Cueva de Altamira, y aprenden a interpretar los diferentes símbolos con su significado. Además de eso, se da también una oportunidad a los alumnos de crear sus propios ejemplos, representando personas, animales, etc.

- Taller sobre la obtención de fuego en la Prehistoria (recomendado para grupos de Educación Secundaria): aquí se realiza una demostración de otro de los elementos más importantes para la vida del hombre prehistórico: el descubrimiento del fuego. Se conocen los diferentes materiales y técnicas utilizados para su obtención, y se relata su importancia tanto para la supervivencia como para la vida social (el fuego era el elemento en torno al cual los primeros grupos se unían).



- Taller sobre la vida en campamentos prehistóricos (recomendado para grupos de Educación Infantil): en este taller pensado para los alumnos de menor edad, se crea un pequeño juego de rol en el que cada uno recrea de forma lúdica los trabajos que se desempeñaban en la prehistoria: pescar, recolectar, etc. De esta forma se crea una verdadera conciencia de grupo y se aprende que todos jugamos un papel importante dentro de él.

- Talleres de cuentacuentos: además de talleres prácticos también se llevan a cabo dramatizaciones que tienen como tema central historias sobre la cueva, o sobre las personas que vivieron en ella. Esta es una actividad que se ofrece a todos los grupos y edades, y dependiendo de ello se ofrecen obras con argumentos más sencillos y otros más específicos.

(Museo de Altamira, 2016)

Como podemos ver, el personal del Museo de Altamira organiza actividades para todo tipo de grupos escolares, desde la etapa Infantil hasta Secundaria, y todos ellos se complementan con la visita a la Neocueva, visita que puede ser guiada también.

-Por su parte, el **Zoo de Santillana** también desarrolla actividades para centros escolares. Su oferta principal es un Taller de Zoología, organizado en diferentes versiones para distintos grupos de edad. Aunque todas ellas tienen en común la metodología que emplean: una metodología basada en la interacción con los animales para facilitar que los alumnos descubran por sí mismos las características de las distintas especies que conocen.

Aun así, el taller de los más pequeños (Aula de 2 años y Educación Infantil) se diferencia en varias cosas del taller pensado para los más mayores (Educación Primaria, dividido por ciclos). El primero consiste casi exclusivamente en una experiencia con los animales en los que se interactúa con ellos, con la supervisión de monitores, del profesor que acompaña al grupo e incluso de los padres de los alumnos que quieran participar. El taller de los más mayores incluye actividades complementarias, y con aspectos más teóricos que acompañan la experiencia de tocar a los animales y relacionarse con ellos. Por ejemplo, se explica la necesidad de cuidar y proteger a los animales, sobre todo a aquellos que se encuentran en peligro de extinción (como algunas especies del zoo). También se estudian las características de los distintos grupos de animales y se hacen pequeñas simulaciones de trabajo en un laboratorio, observando por ejemplo las fases de desarrollo de algunos insectos con un microscopio.

-Aparte de estos dos espacios anteriores y las actividades que ofrecen, también podemos incluir algunos otros servicios disponibles en el municipio, como un servicio de rutas a caballo que se encuentra en los alrededores de la villa. También podemos tener en cuenta la “Agenda Cultural” de cada año, en la que el ayuntamiento planifica espectáculos y eventos en determinadas fechas del año. Un ejemplo muy interesante para aprovechar como actividad para un grupo escolar es el Festival Internacional de Títeres de Santillana del Mar, una concentración que se celebra en el mes de Mayo y que llena las calles de la villa con representaciones y demostraciones con títeres.

Como conclusión sobre este apartado y sobre este bloque en general, hemos de decir que las ideas expuestas al inicio de este trabajo se pueden materializar fácilmente empleando este entorno y relacionándolo con los contenidos escolares que, en muchas ocasiones, se abordan mediante actividades de aula que no producen aprendizajes realmente significativos. El objetivo en el siguiente bloque es combinar todo lo visto hasta el momento y crear una secuencia didáctica que aplique la teoría central del trabajo: una pedagogía que utilice recursos didácticos del entorno está más cerca de relacionar los contenidos escolares con las inquietudes y experiencias del alumnado, y por consiguiente, de lograr su motivación e interés.

### **BLOQUE 3: PROPUESTA DIDÁCTICA**

Tras fijar las ideas centrales del trabajo y analizar el entorno concreto sobre el que hemos puesto nuestra atención, vamos a exponer el resultado final, que consistirá en una propuesta didáctica ideada para ser aplicada con un grupo de 2º Curso de Primaria. Como hemos ido anunciando a lo largo del trabajo, la propuesta estará protagonizada en su mayor parte por recursos procedentes del entorno de Santillana del Mar, utilizados de diferentes formas (ver el apartado 1.5). Teniendo en cuenta el grupo con el que vamos a trabajar y todos los elementos curriculares que debemos especificar (objetivos, contenidos, competencias, metodología, evaluación, etc.) la propuesta estará dividida en varias partes y varios temas, para facilitar su aplicación.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA 2º CURSO DE  
E.P.  
RECURSOS DIDÁCTICOS DEL ENTORNO DE  
SANTILLANA DEL MAR

*Diego Somavilla Herrera*

# Índice

## **1-Introducción.....**

- Edades a las que va destinada.....
- Duración.....
- Propósito general.....
- Justificación.....

## **2-Contexto curricular.....**

- Objetivos Didácticos.....
- Contenidos conceptuales.....
- Contenidos procedimentales.....
- Contenidos actitudinales.....
- Competencias básicas.....
- Relaciones de interdisciplinariedad y transversalidad.....

## **3-Desarrollo de la Unidad.....**

- Metodología de enseñanza.....
- Temporalización de las actividades.....
- Materiales y recursos didácticos.....
- Evaluación.....
- Atención a la diversidad.....
- Observaciones.....

# **1-Introducción**

## *1.1 - Edades a las que va destinada la propuesta:*

Se pretende llevar a cabo esta propuesta con un grupo de alumnos de 2º curso de Educación Primaria (7 años).

## *1.2 - Duración de la unidad:*

La puesta en práctica de esta secuencia didáctica se llevará a cabo durante las horas de la semana destinadas a las Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, junto con alguna hora de Expresión Plástica. Además, existe un apartado que contendrá actividades para desarrollar fuera del centro, durante un día adicional, como cierre de la secuencia. Cada una de estas sesiones tendrá una duración estimada de 45/60 min, salvo la actividad final, cuya duración total es indefinida. El total de la secuencia tendrá una duración de tres semanas.

## *1.3 - Propósito general:*

La función de esta propuesta es unir una serie de contenidos, pertenecientes a distintas áreas del currículo, y trabajar sobre ellas combinando actividades en el aula y al aire libre, fuera del centro. El conjunto de contenidos que abordará la propuesta se centra en tres apartados generales, que se corresponden principalmente con tres áreas:

*-El medio natural y los seres vivos (Ciencias Naturales)*

*-La vida del ser humano a lo largo de la historia (Ciencias Sociales)*

*-Manifestaciones artísticas del patrimonio regional (Expresión Plástica)*

## *1-4 - Justificación:*

Esta secuencia didáctica aborda un tema que forma parte de la programación del 2º Curso de Primaria, y por lo tanto es aplicable a cualquier grupo de alumnos en cualquier centro de Educación Primaria.

## **2-Contexto curricular**

Para facilitar el uso de esta secuencia didáctica, los objetivos y contenidos se dividirán según los tres temas centrales que la forman:

El medio natural y los seres vivos (Ciencias Naturales)

### *2.1 Objetivos Didácticos*

- Conocer algunos de los niveles de clasificación de los seres vivos, atendiendo a sus características.
- Conocer los distintos tipos de animales vertebrados: mamíferos, reptiles, anfibios, aves y peces.
- Distinguir algunas especies de animales invertebrados y conocer sus diferencias respecto a los animales vertebrados.
- Conocer las características principales de los diferentes tipos de plantas.
- Reconocer la importancia de todos los seres vivos para la vida en la Tierra.

### *2.2 Contenidos conceptuales*

- Clasificación de los seres vivos.
- Animales: sus tipos y características principales.
- Plantas: sus tipos y características principales.
- Definición básica de ecosistema. Características.

### *2.3 Contenidos procedimentales*

-

### *2.4 Contenidos actitudinales*

- Valorar el papel de los animales y plantas para mantener el medio ambiente y desarrollar hábitos que fomenten el cuidado de todas las especies.
- Reconocer distintos ejemplos de especies en peligro de extinción y transmitir la necesidad de colaborar para preservarlas.

### *2.1 Objetivos Didácticos*

- Conocer las primeras etapas históricas de la vida del ser humano, así como los orígenes de la vida en sociedad.
- Conocer de forma sencilla las funciones de los diversos organismos y la importancia de la participación ciudadana en el devenir de la sociedad.
- Describir los trabajos de las personas del entorno e identificar las profesiones más frecuentes, relacionando el nombre de algunas profesiones con el tipo de trabajo que realizan.
- Establecer diferencias entre la vida diaria del ser humano en la época actual y otras anteriores, como la Prehistoria.
- Conocer aspectos de la vida del ser humano en épocas pasadas a través de la observación de los restos presentes en el entorno.

### *2.2 Contenidos conceptuales*

- La Prehistoria: primeras épocas en la vida del ser humano.
- Principales periodos históricos desde el origen del ser humano hasta la actualidad. Diferencias que los caracterizan.
- La localidad: el ayuntamiento y los servicios públicos.
- Costumbres, forma de vida y organización social de su localidad.
- Derechos y deberes de las personas.
- Las profesiones.

### *2.3 Contenidos procedimentales*

-

### *2.4 Contenidos actitudinales*

- Desarrollar actitudes de respeto y cuidado hacia los elementos del patrimonio cultural y artístico, y valorar su importancia para comprender hechos del pasado.

- Trabajar el espíritu crítico mediante la reflexión acerca de los rasgos de la vida social en la actualidad.

## Manifestaciones artísticas del patrimonio regional (Expresión Plástica)

### *2.1 Objetivos Didácticos*

- Observar las diferentes formas de representar el espacio y el tiempo en producciones bidimensionales.
- Experimentar con diferentes tipos de pintura, explorando sus posibilidades.
- Trabajar la manipulación y transformación de objetos para su uso en otras áreas o proyectos.

### *2.2 Contenidos conceptuales*

- Formas de representar personas, animales y objetos en el espacio.
- Diferentes formas de creación artística a lo largo de la historia.

### *2.3 Contenidos procedimentales*

-

### *2.4 Contenidos actitudinales*

- Conocimiento y observancia de las normas de comportamiento en exposiciones, museos y actos culturales.
- Conocimiento y apreciación de los principales museos de su entorno local o cercano.

Pasados los objetivos y contenidos de cada uno de los apartados, el resto de detalles son comunes para toda la unidad en su conjunto:

### *2.5 Competencias básicas*

-Competencia lingüística: aunque no sea el área principal que se trabaja en esta propuesta, algunas actividades incluirán lectura y escritura de textos, por tanto los alumnos también tendrán la oportunidad de desarrollar dichas capacidades.

-Competencia social y cívica: esta competencia se trabajará durante la secuencia desde varios puntos de vista. En primer lugar, habrá actividades que sirvan para cultivar valores de respeto hacia el entorno (tanto a los seres vivos que habitan en él como a los espacios donde habita el ser humano, y su patrimonio cultural). Por otro lado, también se hará hincapié en reflexionar sobre la importancia que tiene para los seres humanos vivir en sociedad, observando que desde las primeras épocas todos nos hemos unido formando grupos y estableciendo unas normas sociales.

-Competencia en la interacción con el mundo físico: todos los temas que componen esta propuesta tienen como eje central el entorno, por lo tanto esta competencia se refleja en el objetivo principal, que consiste en que los alumnos aprendan a interactuar con el medio físico y social que les rodea, observar todos los elementos que les rodean y actuar de manera crítica.

-Competencia cultural y artística: aprovechando el hecho de que parte de la propuesta estudia una época histórica ya pasada, los alumnos trabajarán esta competencia tanto conociendo distintas formas de arte características de esa época como creando sus propias versiones.

## *2.6 Relaciones de transversalidad*

El tema transversal que mayor importancia tiene en el desarrollo de esta secuencia es la Educación en Valores, ya que a lo largo de las sesiones se hablará explícitamente sobre la necesidad de desarrollar una actitud respetuosa hacia el medio ambiente y de cuidar los recursos que en él se encuentran.

## **3-Desarrollo de la Unidad**

### *3.1 Metodología de enseñanza*

Una de las características principales de esta propuesta es que se pretende emplear siempre una metodología basada en la experimentación y el trabajo práctico, además del empleo de materiales que sean siempre visuales y permitan al alumno manipular objetos para lograr el aprendizaje.

Por otro lado, también hay que indicar que la metodología de esta secuencia se caracteriza por la flexibilidad. La mayoría de las actividades permiten una fácil adaptación a las necesidades del alumnado, ya que no tienen una gran complejidad.

El alumno ha de ser siempre quien tenga el papel central, sean las actividades del tipo que sean. En aquellas actividades menos prácticas, se dará importancia a las aportaciones que los alumnos quieran hacer, puesto que en determinados momentos el tema que se está tratando puede estar relacionado con alguna de sus experiencias personales.

#### *3.1.2 - Estructura de las sesiones:*

Está previsto que la propuesta abarque un total de 9 sesiones (mas la sesión final de cierre), ya que se toman como referencia las horas semanales destinadas al área de Ciencias (tres horas distribuidas de lunes a viernes). Por lo tanto, la duración aproximada del trabajo será de tres semanas.

Cada sesión tiene una duración aproximada de entre 45/60 min. Como norma general, todas las sesiones van a estar organizadas siguiendo diferentes fases:

-En primer lugar, se hace una breve introducción (en el caso de la primera sesión) y se hace un pequeño repaso de todo lo visto en las sesiones anteriores (de la segunda sesión en adelante).

-En segundo lugar, la parte central, que contiene las actividades principales de la secuencia. En algunos casos podrá realizarse más de una actividad diferente por sesión.

-En último lugar, como conclusión, siempre se hace una puesta en común donde los alumnos explican lo que han aprendido. En ocasiones, si queda algún tiempo que aprovechar, se realiza alguna otra actividad sencilla de cierre, como la lectura de un libro.

### 3.2 Temporalización de las actividades

#### Sesión Nº1 Ciencias Sociales: Introducción sobre la Prehistoria

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: para comenzar el tema correspondiente a las Ciencias Sociales, se organizará una pequeña actividad que consiste en la lectura (por parte del profesor) de un pequeño cuento que presenta a un niño de la Prehistoria, “*El Cuento de Huellitas*” (Parque Geológico de Sobrarbe, 2016). A través de esta historia los alumnos podrán conocer de forma entretenida la forma de vivir de los hombres prehistóricos, y las diferencias respecto a la vida actual.

-Parte central: a continuación podemos ofrecer a los alumnos la oportunidad de colocarse en la misma situación que el protagonista de la historia anterior, y escribir un pequeño relato centrado en la siguiente pregunta: “*¿Cómo vivirías en la época de los hombres prehistóricos?*” Al realizar esta actividad estamos propiciando que los alumnos desarrollen su creatividad e imaginación, además de conseguir que aprendan los aspectos principales de la vida en la prehistoria.

-Parte final: una vez acabada la actividad anterior, podemos acompañar dicho trabajo con un dibujo en el que los alumnos se representen a sí mismos como prehistóricos.

#### Sesión Nº 1 Ciencias Naturales: Introducción a los Seres Vivos

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: como introducción al tema de Ciencias Naturales, centrado en los seres vivos, se emplearán los primeros 10 min para que los alumnos expliquen sus ideas previas acerca de este tema: es interesante preguntarles qué consideran que son los seres vivos, qué es lo que hacen, etc.



-Parte central: una vez puestas en común las primeras ideas, se empleará un recurso TIC para abordar los primeros contenidos sobre los seres vivos: se

trata de una serie de aplicaciones web que funcionan a modo de juegos con preguntas sobre las características de los seres vivos, sus clasificaciones, las fases que cumplen a lo largo de la vida, etc. Esta actividad se puede realizar en grupo con la ayuda del profesor, o bien en un aula de informática (si se dispone de ella) de forma individual. El enlace al sitio web se puede encontrar en el apartado *Recursos y materiales*.

-Parte final: como cierre de esta primera sesión sobre el tema, se utilizará un libro con cuentos sobre animales para leer pequeñas historias. Esta actividad puede realizarse al final de cada sesión ya que en cada nueva historia se conocen distintos tipos de animales.

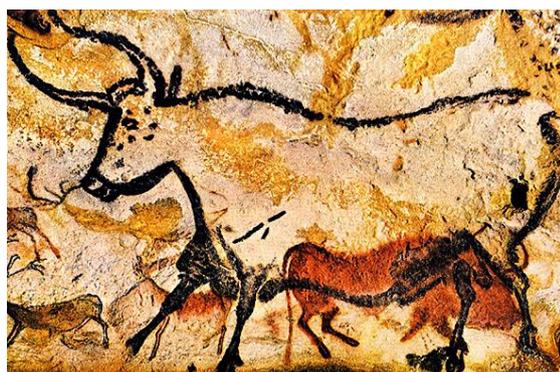
### Sesión Nº1 Expresión Plástica: Experimentos de Arte Rupestre

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: antes de comenzar la actividad central, emplearemos unos minutos compartiendo con los alumnos imágenes sobre obras reales de pintura rupestre, mostrándoles qué imágenes pintaban los hombres prehistóricos



en las cuevas. Además, podemos ofrecerles algunas explicaciones sobre el propósito de estas distintas obras, ya que cada una tenía un sentido particular.

-Parte central: la actividad principal de esta sesión consistirá en la creación, por parte de los alumnos, de sus propias obras, empleando láminas de papel de embalar, que luego se deformará con cuidado para simular la textura de una pared rocosa. Los elementos del dibujo serán de elección libre, dentro del tema relacionado con la vida prehistórica.

-Parte final: tras la actividad anterior los alumnos realizarán una puesta en común presentando sus obras, y explicando su significado con sus propias palabras. Acto seguido todas ellas se pueden exponer en algún lugar del aula o en un pasillo. De esta forma también se puede compartir el resultado con otros grupos de alumnos.

## Sesión Nº2 Ciencias Sociales: Oficios prehistóricos y taller

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: como introducción para esta sesión conviene abrir un pequeño debate con los alumnos relacionado con un aspecto social de la vida en la prehistoria: el reparto de tareas o los oficios que cada miembro de un grupo desempeñaba en aquella época. Este breve diálogo servirá como presentación para otras actividades posteriores.

-Parte central: previo acuerdo con el equipo directivo y otros aquellos docentes que participen, se organizará un taller especial sobre la vida en la prehistoria, contando con la colaboración de un agente externo. En este caso una



posibilidad es solicitar la participación de la agrupación “*Poblado Cántabro de Argüeso*”. Esta agrupación cuenta con personal y materiales para desarrollar actividades en los centros educativos, para todas las edades. A través de esta actividad los alumnos conocerán más detalles sobre este periodo histórico viviendo una experiencia diferente.

-Parte final: después de organizar esta actividad es importante aprovechar los últimos minutos para hacer una puesta en común con los alumnos, en la que ellos expliquen con sus propias palabras lo que han aprendido.

## Sesión Nº2 Ciencias Naturales

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: como inicio de esta segunda sesión en Ciencias Naturales se realizará un sencillo experimento muy clásico para un aula de Primaria: con el objetivo de conocer el mundo de las plantas, sus tipos y características, se plantarán unas alubias en vasos con trozos de algodón. Con el paso de los días, los alumnos podrán comprobar las distintas etapas del proceso, y



los alumnos podrán comprobar las distintas etapas del proceso, y

descubrir, entre otras cosas, las partes de las plantas. Aparte del tiempo que se requerirá en esta sesión, convendrá dedicar 10 min. todos los días de la semana, no solo para los cuidados de las plantas, sino también para observar los posibles progresos.

-Parte central: para abordar el tema principal de la sesión, que son los diferentes tipos de animales y sus características, se organizará una actividad en la que los alumnos tendrán que reflexionar y deducir sobre las características de

Los animales vertebrados tienen columna vertebral y huesos internos.  
Los animales vertebrados se clasifican en cinco grupos:

Mamíferos	Peces	Aves	Anfibios	Reptiles
				
<b>CUERPO</b> Pelos *	Escamas	Plumas	Piel húmeda	Escamas
<b>RESPIRACIÓN</b> Pulmones	Branquias	Pulmones	Pulmones	Pulmones
<b>EXTREMIDADES</b> Patas *	Aletas	Alas y Patas	Patas	Patas o No tiene
<b>DESPLAZAMIENTO</b> Caminan *	Nadan	Vuelan	Nadan o Saltan	Reptan o Caminan
<b>REPRODUCCIÓN</b> Vivíparos	Ovíparos	Ovíparos	Ovíparos	Ovíparos
<b>HÁBITAT</b> Tierra *	Agua	Tierra	Agua / Tierra	Tierra

\* Excepto los mamíferos acuáticos como las ballenas y los delfines

cada animal, haciendo comparaciones y estableciendo diferencias. Verán parejas de imágenes donde aparecerán dos animales de categorías distintas. Por lo tanto, serán ellos mismos quienes juzguen y obtengan las diferentes características en cada caso, con la ayuda que requieran por parte del profesor. Además, éste se encargará de llegar a las conclusiones generales y el resumen final.

-Parte final: para afianzar aún más los contenidos vistos durante esta sesión, se terminará con una actividad sencilla y entretenida. El profesor propondrá distintas adivinanzas a los alumnos para que tengan que averiguar el nombre de animales. Esto es interesante ya que en muchos casos las pistas de las adivinanzas consisten en características de los propios animales, de modo que esta vez se trata el mismo tema que en la actividad anterior, aunque de forma inversa.

### Sesión N°3 Ciencias Sociales

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: en esta sesión se retomará el debate abierto de la anterior sesión de Ciencias Sociales sobre los oficios, ampliándolo con los oficios que los alumnos han conocido dentro de la Prehistoria y con todos aquellos oficios que conozcan de la vida actual. El objetivo es lograr la reflexión sobre los oficios

que se han mantenido hasta la actualidad y otros que se han extinguido, además de otros cuyo origen es muy reciente.

-Parte central: en la siguiente actividad se pretende unir los contenidos que se están viendo en las horas de Ciencias Sociales con los de Ciencias Naturales, mediante un hilo conductor, que será una película. En este caso emplearemos “Ice Age”, una película infantil que expone tanto la aparición de los primeros seres humanos en la Tierra y su forma de vivir como toda la variedad de animales que habitaban el planeta durante



dicha época. Dado que la duración de la película es de 1h 20 min, será necesario emplear el tiempo de esta sesión junto con el de otra más, separando dos fragmentos de 40 min.

-Parte final: tras esta actividad se organizará una pequeña reflexión con los alumnos respecto a algunas partes de la película, poniendo especial atención al entorno en el que viven los seres humanos de la película, y estableciendo diferencias respecto al entorno en el que viven actualmente los alumnos. El objetivo es comprender la organización social del entorno en el que habitan los alumnos y cómo ha ido evolucionando hasta ahora (por ejemplo, hablando sobre las diferencias entre un campamento de unos hombres prehistóricos y una ciudad moderna). Aprovechando las lecciones de la película, también podemos tratar el tema de las profesiones, ya que en muchas escenas han podido ver distintos ejemplos.

#### Sesión Nº2 Expresión Plástica

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: como comienzo de esta sesión de Expresión Plástica se dedicarán los primeros 10 min a hacer una recogida de ideas (como una actividad tipo “BrainStorming”) sobre todas las formas que los alumnos conocen para crear obras de arte. Se trata de que piensen en todos los materiales que se pueden utilizar y qué ejemplos conocen, para poder comprender que, aparte de las obras hechas con pintura, existen otras muchas posibilidades.

-Parte central: como continuación de la parte anterior, se organizará una actividad en la que los alumnos podrán poner en práctica otro ejemplo diferente de crear figuras u obras artísticas, distintas de los dibujos o pinturas que realizaron en la anterior sesión. En este caso emplearán como material la arcilla, para crear figuras con volumen

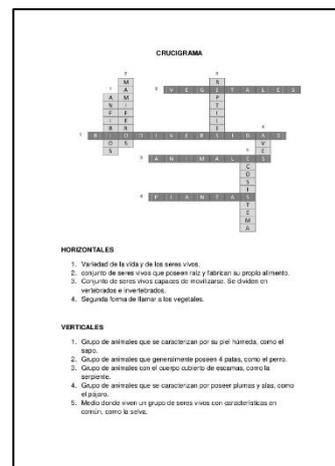


(como la que se puede ver en la foto, derecha). Esta actividad sirve para enlazar los contenidos del área de Ciencias Naturales con los de Expresión Plástica.

-Parte final: al igual que en la sesión anterior, los últimos minutos de la actividad servirán para que cada alumno presente su resultado final al resto de compañeros y explique en qué consiste.

**Sesión N°3 Ciencias Naturales**  
 Fecha: --/--/--      Ciclo: 1º      Curso: 2º

-Parte inicial: para comenzar esta sesión de forma atractiva para los alumnos, se propondrá una tarea por grupos a modo de juego. Se tratará de un crucigrama, compuesto por varias palabras que los alumnos deben averiguar leyendo las pistas y aplicando los aprendizajes de las sesiones anteriores.



-Parte central: durante esta sesión se continuará con el visionado de la película “Ice Age”, aunque esta vez (aprovechando que el argumento de la película a partir de la segunda mitad está protagonizado por animales) se pondrá especial atención en observar todas las distintas especies que aparecen. El objetivo será retomar los contenidos vistos en las sesiones anteriores, como las distintas categorías de animales y sus características.

-Parte final: una vez finalizada la película, se hará un pequeño repaso de los personajes, con el objetivo de distinguir algunas de las categorías de animales según sus características.

## Sesión N°4 Ciencias Naturales

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

-Parte inicial: esta sesión trata de concluir el bloque de contenidos de Ciencias Naturales, por lo que se dedicarán los primeros minutos a realizar un repaso de lo visto en las 3 sesiones anteriores: todo lo relativo a los seres vivos, animales, plantas, las diferencias entre cada uno, etc.

-Parte central: el objetivo principal de esta sesión es que los alumnos conozcan de forma sencilla la importante relación que existe entre los seres vivos y el entorno que habitan. Una vez han conocido la gran variedad de seres vivos, con especial atención



sobre animales y plantas, esta actividad sirve para relacionar a cada uno de ellos con su entorno habitual. Se crearán una serie de murales, donde cada uno representará un entorno o ecosistema de los más habituales: bosques, playas, mares, desiertos, etc. Una vez hechos estos murales cada alumno tendrá que dibujar por separado un ser vivo (principalmente animal o planta) y colocarlo en el ecosistema que corresponda. Tras la actividad se comentarán las relaciones que existen entre cada animal y su entorno (por ejemplo, explicando los animales que obtienen su alimento de las plantas en algunos entornos, o también el caso particular de los Peces Payaso y las Anémonas, etc.).

-Parte final: como cierre de la sesión, se retomará la actividad con las plantas de alubias de la Sesión 2 (se calcula que desde el inicio hayan pasado unos 10 días, tiempo suficiente para que hayan empezado a crecer). Si la mayoría de ellas ya han crecido lo suficiente, se pasarán a algún jardín (si se dispone de alguno en el centro) o cualquier zona donde puedan ser trasplantadas. Esto servirá nuevamente como aprendizaje sobre la necesidad de las plantas de tener un espacio abierto donde crecer, así como el resto de los seres vivos.

## Sesión Final (Nº10): Salida a la Villa de Santillana del Mar y alrededores

Fecha: --/--/--

Ciclo: 1º

Curso: 2º

En esta sesión final, para la que también se requiere la aprobación del equipo directivo (y la autorización de los padres de los alumnos), se organizará una salida escolar para visitar el entorno que actúa de nexo entre los alumnos y los aprendizajes que van a recibir. La actividad está pensada para ocupar un día entero, con una parte para llevar a cabo por la mañana y otra por la tarde, habiendo entre ambas un tiempo de descanso para la comida.

Para llevar a cabo la salida será muy conveniente solicitar ayuda adicional a algún otro miembro del equipo docente para facilitar las distintas tareas. Aparte de esto, se requerirán los siguientes pasos previos:

-Distribución y posterior recogida de autorizaciones por parte de los padres de los alumnos (a través de este proceso también se informará a los padres de que es necesario que cada alumno traiga de casa comida para mediodía).

-Contacto con los diferentes lugares que se visitarán durante la salida, para solicitar información acerca de horarios y posibles costes.

Para facilitar el desplazamiento hasta el lugar, el punto de llegada es la Plaza del Rey, habilitada especialmente para el estacionamiento de autobuses. Desde allí el desplazamiento a la Villa supone unos 100 metros adicionales. Una vez allí, estas son las actividades previstas, relacionadas con las áreas de conocimiento en las que se encuadran (también se indica si se desarrollarán por la mañana o tarde):

### **Ciencias Sociales**

-Visita al Museo de los oficios (Mañana): *esta actividad se enlaza con los contenidos vistos sobre los distintos oficios en las sesiones anteriores. Los alumnos podrán conocer oficios ya extinguidos y ver las diferencias respecto a la mayoría de oficios actuales.*

-Visita al Museo del Barquillero (Mañana): *esta visita tiene el mismo propósito que la anterior, aunque centrándose en un oficio particular.*

-Visita a la Plaza Mayor: torres de Don Borja y del Merino (Mañana): *esta visita es importante ya que, combinada con las explicaciones que el docente ofrezca, sirve para que los alumnos comprendan un ejemplo de la organización social en este entorno: tanto aquí como en todos los lugares donde vive una cierta cantidad de personas existe un lugar de referencia en el que se toman las decisiones conocido como Ayuntamiento.*

-Visita al Museo de Altamira (Tarde): *el tema central que abarca esta actividad es conocer de una forma más real la vida del ser humano en la prehistoria, las diferencias respecto a la vida actual, y también las diferentes manifestaciones artísticas que se encuentran en este entorno.*

### **Ciencias Naturales**

-Visita al Zoo de Santillana (Tarde): *esta actividad sirve como apoyo al bloque de contenidos en Ciencias Naturales sobre los Seres Vivos, ya que aquí pueden observar directamente una gran variedad de especies y reconocer las características de cada una.*

-Visita a la Playa de Santa Justa (Tarde): *el motivo de esta actividad es observar un ecosistema completo y reflexionar sobre las relaciones que existen entre el medio natural y los seres que habitan en él. Además, los alumnos podrán conocer la Ermita que se encuentra en la misma playa, para observar también la peculiaridad de esta construcción.*

### **Expresión Plástica**

-Visita al Museo Jesús Otero (Mañana): *mediante la visita a este espacio los alumnos podrán conocer obras de arte elaboradas en distintos soportes y con temáticas variadas, tanto en el interior del museo como sus alrededores.*

-Visita al Museo de Altamira (Tarde): *como dijimos antes, la visita a este museo también sirve para conocer la evolución de las manifestaciones artísticas que el ser humano ha ido produciendo a lo largo de la historia.*

Como se puede ver, la jornada está repartida para visitar los lugares de interés en el centro de la Villa por la mañana y los que se encuentran en los alrededores, por la tarde.

La parada de descanso para la comida puede realizarse, como recomendación en el parque de Campo Revolgo, junto a la Villa. Se dispone de un espacio abierto, tranquilo y con mesas, además de unos servicios públicos de acceso gratuito.

A pesar de que la duración exacta de cada actividad o visita no se puede determinar, podemos fijar unas hora de salida y de llegada aproximadas:

- Hora de salida: 10:00 A.M.
- Hora de llegada: 19:00 P.M.

### *3.3 Materiales, espacios y recursos didácticos*

-Par las actividades de aula se requerirán, en total, los siguientes materiales:

- Folios de papel (blanco y de colores)
- Papel de embalar
- Papel continuo
- Pinturas
- Vasos de plástico (preferiblemente transparentes)
- Alubias (unas  $\frac{3}{4}$  por alumno)
- Algodón
- Agua
- Arcilla para modelar

-Además de los anteriores, serán necesarios los siguientes recursos TIC y materiales audiovisuales:

- Copia en DVD o digital de la película *"Ice Age"* (2002).
- Aplicaciones web con juegos de preguntas sobre los seres vivos:

<http://www.mundoprimaria.com/juegos-conocimiento-del-medio/juegos-seres-vivos/>

- Imágenes de animales y plantas obtenidas en Google.

-Libros con historias sobre animales:

*“Gloria Fuertes os cuenta cuentos de animales”* (1998) Editorial Susaeta

-Un libro que contenga adivinanzas sobre animales.

### ***3.4 Evaluación***

Los resultados de esta secuencia no se medirán empleando una rúbrica, sino que se realizará una evaluación continua. Durante cada una de las sesiones se llevará a cabo una observación sistemática del trabajo que realiza cada alumno, para comprobar que ha interiorizado los contenidos vistos y ha aprovechado las actividades. No obstante, el docente puede ayudarse mediante la recogida de datos a modo de seguimiento, para tener un mayor detalle sobre qué alumnos han logrado los objetivos propuestos y quiénes necesitan mejorar.

### ***3.5 Atención a la diversidad***

Para hacer que las actividades de esta propuesta sean accesibles para todos los alumnos del grupo, todas ellas se tienen que poder adaptar en función de las necesidades que ese mismo grupo tenga. Para empezar, todas las actividades prácticas que se plantean pueden realizarse tanto a nivel individual como grupal (rellenar fichas, dibujar o hacer manualidades, realizar experimentos...). Esto permite cambiar el sistema de trabajo en aquellos momentos donde lo necesitemos, para que cada alumno pueda trabajar de la forma más adecuada.

En cuanto a las actividades planteadas en la salida con la que concluye la propuesta, la mayoría de los lugares que se visitarán están preparados para atender a todos los alumnos, tengan las características que tengan. Por ejemplo, destacan los recursos adaptados de los que dispone el Museo de Altamira, como visitas acompañadas con guías hablantes de Lengua de Signos, o amplificadores de voz y audio portátiles. Además, las instalaciones de este museo, al igual que muchos otros de los mencionados, están adaptadas para facilitar el acceso de personas con movilidad reducida.

## **BLOQUE 4: CONCLUSIONES GENERALES**

El proceso que ha seguido la elaboración de este trabajo, desde la investigación de autores para la elaboración del marco teórico hasta la elaboración de la propuesta didáctica, finaliza con la conclusión de que es posible realizar algunos cambios en la pedagogía actual para mejorarla en ciertos aspectos.

Actualmente muchos docentes insisten en la necesidad de este cambio ya que, tal y como sugieren muchos teóricos de la educación, el modelo que se sigue hoy en día es, en esencia, el mismo que se ha utilizado desde hace ya décadas. No obstante, todos coinciden en que la sociedad ha cambiado y los alumnos que llenan las aulas de hoy no son iguales que quienes lo hacían en generaciones anteriores. Por desgracia, el modelo educativo no ha cambiado con ellos.

El cambio es necesario para que las escuelas y sus equipos docentes puedan responder a las nuevas demandas de la sociedad. Por tanto, los cambios más necesarios y en los que más se insiste son los siguientes:

-Un cambio en la relación docente-alumno: conviene abandonar la tradicional idea según la cual el docente es “el que sabe” y el alumno, “el que no sabe”. En lugar de que el alumno sea una cabeza vacía que se debe llenar con los conocimientos poseídos por el docente, debe ser una cabeza de la que “extraer” y desarrollar, dejar crecer numerosos talentos y destrezas. Y ésa es la tarea del docente: ayudar a los alumnos a sacar de sí mismos todo su potencial.

-Un cambio en la metodología de enseñanza: los docentes han sido considerados durante mucho tiempo el eje central o el protagonista del proceso educativo, y eso ha de cambiar. Los verdaderos protagonistas han de ser los alumnos, que necesitan ser partícipes de lo que ocurre en el aula, no limitarse a un papel pasivo donde son simples receptores de conocimientos. La participación activa en el proceso educativo hace que los alumnos aprendan en base a lo que ellos mismos hacen cada día.

-Un cambio en la visión del conocimiento: a menudo se critica que todos los contenidos que los alumnos aprenden en la escuela están demasiado distorsionados o alterados ya que han tenido que pasar o bien por un libro de texto de una determinada editorial o bien por la visión particular de cada docente.

Esto provoca que cuando finalmente los alumnos “acceden” al conocimiento, éste es solamente una visión parcial de la realidad. Por estas razones, es necesario que el proceso educativo se fundamente en la construcción directa del conocimiento por parte de los alumnos, o dicho de otra forma, que ellos interactúen con el conocimiento sin que haya intermediarios para alterarlo. Aun así esto no quiere decir que se deba eliminar a los docentes de la ecuación. Simplemente deben cambiar su función de transmisores por la de guías para los alumnos.

Sabiendo esto, podemos preguntarnos qué podemos mejorar exactamente con la propuesta que acompaña este trabajo. La idea más importante que tomamos como referencia es que la educación se puede beneficiar en mayor medida de los recursos que se encuentran en el entorno, por la siguiente razón: los alumnos viven en un mundo muy amplio, cada vez más globalizado y con un sinnúmero de estímulos que provienen de todo lo que les rodea. Por esta razón los docentes no podemos dejar de lado ese entorno, ya que la influencia que éste ejerce sobre los alumnos es (tal y como muchos investigadores coinciden) incluso mayor que la que nosotros como docentes podamos tener.

Partiendo de esta idea inicial, los principios fundamentales que sustentan esta propuesta son los siguientes:

**-La experimentación directa de los alumnos con el medio:** a pesar de que no toda la actuación docente pueda desarrollarse en el medio, siempre conviene que una parte esté vinculada a él, y cuando la ocasión lo permita, que esté basada en él (como el ejemplo que hemos ofrecido en la propuesta, una de las sesiones está totalmente desarrollada en el entorno, mientras que el resto emplea recursos procedentes del mismo o basados en el mismo. Dentro del centro se pueden llevar a cabo actividades como cultivar una planta).

**-La contribución de las TIC:** las nuevas tecnologías son un recurso relativamente reciente en los centros, pero que poco a poco demuestra haber llegado para quedarse. Por ello, es necesario conjugar ambos elementos en el mismo modelo, ya que no son contrarios. Las TIC mejoran muchas actividades ayudando a los alumnos a aprender de diferentes formas, y ponen a su alcance muchos recursos que de otra forma no estarían disponibles. Pero sobre todo,

son un recurso muy útil para poder acceder a elementos del entorno desde dentro del aula (como en algunas actividades de la secuencia, que emplean las TIC para mostrar a los alumnos contenidos de Ciencias Naturales, por ejemplo, seres vivos que no pueden encontrarse en nuestro entorno más cercano).

**-El desarrollo de la creatividad:** uno de los objetivos últimos de la educación actual es convertir a los alumnos en personas capaces de resolver cualquier reto que se les presente en la vida adulta, y esto no es un objetivo fácil teniendo en cuenta que el mundo actual se caracteriza por cambiar a una velocidad tremendamente mayor que en el siglo anterior. Esto hace que la creatividad sea una herramienta indispensable, para pensar y actuar, y por lo tanto ha de desarrollarse desde las edades más tempranas. Las actividades de aula han de ofrecer a los alumnos la oportunidad de pensar de forma autónoma, encontrar varias soluciones a un mismo problema (como en actividades que aparecen en la secuencia, crucigramas, juegos para encontrar diferencias, actividades que en definitiva fomentan el pensamiento creativo y el espíritu crítico).

**-El desarrollo de competencias:** todas las actividades que desarrollemos han de servir para que el alumno obtenga un aprendizaje significativo, para toda la vida. Es decir, que aquello que aprenda se convierta en un recurso o una herramienta de la que disponga para resolver problemas en el futuro, Y no sólo debemos actuar para esto, sino también para conseguir que los alumnos aprendan a emplear dichos recursos de forma efectiva, y que siempre sean conscientes de las habilidades que poseen y en qué momento son valiosas para ser empleadas. De la misma manera, volvemos a tomar el entorno como elemento que da sentido a esta idea: las competencias también suponen que el alumno sepa interactuar con el entorno y tomar de él los recursos necesarios para responder a los retos que se le presenten.

Finalmente, hemos de decir que este trabajo ha tomado como ejemplo para explicar su idea principal un entorno concreto, con unos recursos concretos, pero esto no significa que desde cualquier otro lugar pueda emplearse esta línea de pensamiento y utilizar otros entornos (que ofrecerán otras muchas posibilidades diferentes) para trabajar con otros alumnos. Siempre que se emplee dicho entorno de una manera que consiga facilitar la relación entre los alumnos, sus

intereses y los contenidos escolares, estaremos contribuyendo a que los alumnos aprendan, tal y como dijimos antes, para toda la vida.

## Referencias Bibliográficas y Webgráficas

-Ayuntamiento de Santillana del Mar. (2016). *Callejero de Santillana del Mar*.

Obtenido de:

<http://www.santillanadelmarturismo.com/callejero.php>

-Beane, J. (2005). *La integración del currículum*. Madrid: Morata.

-Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós Ibérica.

-Decroly, O. (1987). *Experiencias educativas e innovadoras*. Madrid: Passat.

-Dewey, J. (1975). *Democracia y educación*. Morata.

-Interprende S.L. (2016). *Bosquescuela*. Obtenido de:

<http://bosquescuela.com/>

-Morales, J. (2012). *Aumenta en España el número de empresas dedicadas a las actividades educativas y sanitarias*. Obtenido de:

<https://malestarcidudano.com/2012/09/13/aumenta-en-espana-el-numero-de-empresas-dedicadas-a-las-actividades-educativas-y-sanitarias/>

-Museo de Altamira. (2016). *Talleres de Prehistoria para escolares*. Obtenido de:

[http://museodealtamira.mcu.es/Usuarios/talleres\\_prehistoria\\_escolares.html](http://museodealtamira.mcu.es/Usuarios/talleres_prehistoria_escolares.html)

-Parque Geológico de Sobrarbe. (2016). *El Cuento de Huellitas*.

-Piaget, J. (1950). *La Psicología del Niño*. España: Morata.

# Anexos

## ANEXO 1 – CALLEJERO DE SANTILLANA DEL MAR

**SANTILLANA DEL MAR**  
*...siempre.*

Escudo Ayuntamiento de Santillana del Mar

**Cómo ir al Museo de Altamira**

A 2 km del núcleo urbano de Santillana del Mar

**Senderos PR** Pequeño Recorrido

- 01 Subida al Monte Castillo
- 02 Por el Entorno de Altamira
- 03 Por el Mar de Santillana

**Visita Audioguiada**

- 01 Convento de San Ildefonso
- 02 Convento de Regina Coeli
- 03 Palacio Peredo Barreda
- 04 Casa de la Villa
- 05 Casa-Palacio de los Barreda Bracho
- 06 Casas del Águila y La Parra
- 07 Ayuntamiento
- 08 Torre de Merino
- 09 Torre Don Borja
- 10 Palacio de Valdivieso
- 11 Casa Doña Leonor de la Vega
- 12 Casa de los Hombrones
- 13 Casa de Quevedo y Cossío
- 14 Casa de la Archiduquesa
- 15 Museo y Fundación Jesús Otero
- 16 Colegiata de Santa Juliana
- 17 Palacio de los Velarde
- 18 Pista de cierre
- 19 Cultura y naturaleza en Santillana del Mar

**Museos y salas de exposiciones**

- 01 Museo Diocesano Regina Coeli
- 02 Palacio de Peredo Barreda
- 03 Espacio Express
- 04 Museo de la Tortura El Solar
- 05 Museo y Fundación Jesús Otero Sala municipal de exposiciones
- 06 Museo del Barquillero
- 07 Torre de Don Borja

**i Punto de Información Municipal Edificio Juan Infante**

**Servicios que presta:** Servicio de Información Ciudadana y Turística, Visitas audioguiadas del Conjunto Histórico Artístico de Santillana, Visitas guiadas de la Torre de Don Borja y venta de libros y productos promocionales de edición propia.

teléfono: 942 093 108  
www.santillanadelmarturismo.com

- i Oficina de turismo del Gobierno de Cantabria
- i Oficina de información de la Asociación de Empresarios de Santillana del Mar

## EL CUENTO DE HUELLITAS



### GUIÓN NARRATIVO

*Hace mucho, mucho tiempo, en la Prehistoria, los niños y las niñas vestían con muy poquita ropa: la ropa de abrigo se la fabrican ellos con pieles de animales y telas que preparaban sus papás, como Huellitas:*

*-Hola chicos. Yo, hace mucho mucho tiempo vivía con mi familia en un monte, con mi padre Paleo con mi madre Luna. Muchas veces, nos reuníamos con otras familias y amigos para coser ropas y bolsos y para fabricar lanzas con palos y piedras. Las lanzas las utilizábamos para cazar. También preparábamos cestos con ramas de los árboles, para poder guardar los frutos silvestres que recolectábamos en el campo.*

*Nuestras casitas no eran como las de ahora: a veces vivíamos en cuevas, y otras veces, en tiendas de campaña hechas con pieles y palos.*

*Un día por la noche, los mayores hicieron fuego al lado de nuestra casita, para no tener frío. A media noche escuché ruidos... y no podía dormir.*

*Mi mamá se levantó y me dijo que un ciervo nos había hecho una visita, pero cuando vio el fuego, se marchó muy rápido. Así que el fuego que hacían por las noches mi papá y mi mamá, también servía para ahuyentar a los animales.*

*Al día siguiente fui corriendo a contárselo a mis amiguitos y me dijeron que ellos también lo habían escuchado. Vivimos todos muy cerquita, ¿sabéis?, y jugamos mucho, con piedras, con palos, con los árboles, con los caracoles, las hormigas y corriendo por el campo.*

*Por la noche, mi familia me dijo que al día siguiente debíamos de partir hacia otro lugar, porque nuestra casa, no estaba siempre en el mismo sitio, ¿sabéis? Cada cierto tiempo nos vamos a otro lugar y la volvemos a construir o buscamos otra cueva. Esto ocurre cuando se acaba la comida en un sitio. Entonces, cogemos nuestras cosas y nos vamos a otro lugar donde encontrar comida de los árboles, y de la tierra. Allí, volvemos a construir nuestra tienda o buscamos una cueva en la que podamos vivir durante un tiempo.*

*Sí: nosotros somos los encargados de buscar la comida, porque no hay tiendas ni ningún sitio donde podamos comprarla. Además, para ir de un lugar a otro íbamos andando, ¿sabéis?, no en coche, ni en bici.*

*Ahora todo eso ha cambiado ¿verdad?, pero yo he venido para contaros cómo vivíamos nosotros hace mucho mucho tiempo. Otro día volveré y os contaré muchas más cosas y aventuras que me ha pasado con mis amigos*



### PREPARACIÓN

#### TÍTTERES:

- Imprimir imágenes en tamaño din A4, recortarlas y plastificarlas.
- Pegarlas sobre un depresor o palito de madera.

#### MALETA:

- Ferrar una caja o maleta con papel continuo tipo kraft.
- Sobre el papel escribir “El Cuento de Huellitas”.

### DESARROLLO

Llega al aula una MALETA que porta en su interior imágenes de las personas y animales que vivieron en la Prehistoria. Entre ellos, se encuentra el protagonista del cuento, Huellitas.

El educador vocaliza a los niños lo que pone en el exterior de la caja: El Cuento de Huellitas.

Después, saca de la caja cada uno de los personajes verbalizando quién son y como son y lo reparte a los niños del grupo, para que simulen ser ellos durante el cuento.

El educador coge a la figura de Huellitas y cuenta la historia en primera persona.

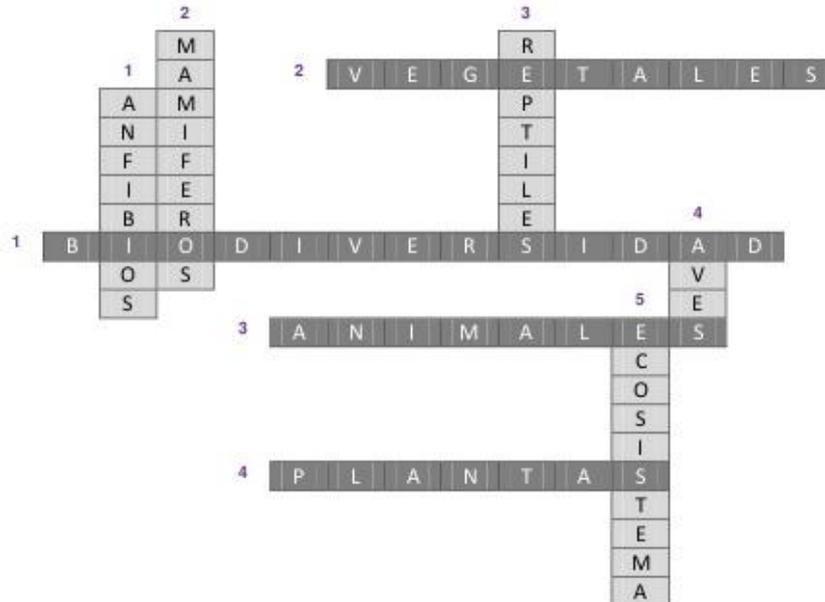
### EVALUACIÓN

La evaluación constituye un proceso flexible donde los procedimientos de recogida de información podrán ser variados, usando técnicas de evaluación como; la observación de comportamientos, las entrevistas, los diálogos y cuestionarios orales o el análisis de expresiones plásticas, dramáticas, musicales y orales.

Durante el desarrollo de esta actividad recabaremos información relacionada con la implicación de los niños, representación de sentimientos, capacidad de atención, aceptación de normas y más ítems relacionados con el desarrollo evolutivo de niños del primer ciclo de Educación Infantil.

## ANEXO 3 – “CRUCIGRAMA SOBRE LOS SERES VIVOS”

### CRUCIGRAMA



#### HORIZONTALES

1. Variedad de la vida y de los seres vivos.
2. conjunto de seres vivos que poseen raíz y fabrican su propio alimento.
3. Conjunto de seres vivos capaces de moverse. Se dividen en vertebrados e invertebrados.
4. Segunda forma de llamar a los vegetales.

#### VERTICALES

1. Grupo de animales que se caracterizan por su piel húmeda, como el sapo.
2. Grupo de animales que generalmente poseen 4 patas, como el perro.
3. Grupo de animales con el cuerpo cubierto de escamas, como la serpiente.
4. Grupo de animales que se caracterizan por poseer plumas y alas, como el pájaro.
5. Medio donde viven un grupo de seres vivos con características en común, como la selva.