

Propuesta didáctica de actividades y retos del proyecto educativo

“El cole viaja por el océano con Natura y Marina”.

CAPÍTULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES Y RETOS	COMPETENCIAS	ESTRATEGIA ORGANIZATIVA	TIEMPOS <small>(incluye lecturas previas a las actividades)</small>
1. Las viajeras: Natura y Marina	MOTIVACIÓN Presentar el escenario en el que se desarrolla el proyecto, el océano y a las protagonistas que nos guiarán durante todo el proceso de aprendizaje: Natura y Marina.	A1. Conociendo a la tortuga boba			25 Min
		R1. ¿Dónde nacieron Natura y Marina?			35 Min
Producto 1. Noticia					40 Min

*Ver leyenda de iconos con el índice de competencias al final de la tabla

CAPÍTULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES Y RETOS	COMPETENCIAS	ESTRATEGIA ORGANIZATIVA	TIEMPOS
2. Redescubriendo el océano	DESCUBRIMIENTO Descubrir la importancia que el océano tiene para nuestro bienestar a través de los 7 principios de la Cultura Oceánica.	A2. Las autopistas del océano			15 Min
		A3. ¿Por qué el agua de mar es salada?			50 Min
		A4. Fósiles marinos en tierra firme			20 Min
		A5. Lluvia de ideas: tiempo atmosférico y clima.			10 Min
		A6. Predecir el tiempo sin tecnología: el refranero			30 Min
		A7. Juego de simulación con cartas "El océano hace posible que la tierra sea habitable"			30 Min
		A8. Concurso "Un océano de biodiversidad"			30 Min
		A9. ¿Qué pasaría si...?			30 Min
		A10. Explorando el océano			40 Min
		R2. ¿Qué beneficios obtenemos del océano?			30 Min
Producto 2. Carteles					50 Min

*Ver leyenda de iconos con el índice de competencias al final de la tabla

CAPÍTULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES Y RETOS	COMPETENCIAS	ESTRATEGIA ORGANIZATIVA	TIEMPOS
3. ¡Amenazas a la vista!	CONCIENCIACIÓN Descubrir los problemas que amenazan la salud del océano y reflexionar sobre nuestra contribución en cada uno de ellos.	A11. Exceso de dióxido de carbono			50 Min
		A12. Sobrepesca			20 Min
		A13. Presión sobre los ecosistemas			20 Min
		A14. Contaminación			30 Min
		A15. Especies invasoras			15 Min
		A16. Protección insuficiente			50 Min
		R3. Mensaje incompleto			15 Min
		Producto 3. Vídeo			

*Ver leyenda de iconos con el índice de competencias al final de la tabla

CAPÍTULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES Y RETOS	COMPETENCIAS	ESTRATEGIA ORGANIZATIVA	TIEMPOS
4.Conservación: Redes de vida	COMPRESIÓN Comprender para qué se crea la Red Natura 2000: para conservar, para lograr un planeta más sostenible y preservar los ecosistemas, la biodiversidad y los beneficios de los ecosistemas.	A17. ¿Dónde está? La Red Natura 2000 marina a vista de gaviota			15 Min
		A18. ¿Qué protege la Red Natura? Juego de mesa			50 Min
		Reto 4: El origen del nombre de nuestras amigas viajeras			10 Min
<i>Producto 4. Vídeo musical corto</i>					50 Min
Actividad final:	ACCIÓN La responsabilidad de salvar el océano recae sobre todos y todas. Nuestras acciones diarias afectan al océano de manera positiva o negativa. Debemos actuar y modificar aquellas actitudes y actuaciones que ponen en peligro los hábitats marinos y sus habitantes.	A19. Quedémonos con lo bueno			20 Min
		A20. Nuestro decálogo: acciones con las que nos comprometemos para cuidar el océano			30 Min

*Ver leyenda de iconos con el índice de competencias al final de la tabla

Leyenda de iconos

Competencias clave:



Competencia en comunicación lingüística



Competencia plurilingüe



Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería



Competencia digital



Competencia personal, social y de aprender a aprender



Competencia ciudadana



Competencia emprendedora



Competencia en conciencia y expresión cultural



Trabajo individual



Trabajo en pequeño grupo de 3-7 alumnos/as



Trabajo en gran grupo.

Materiales para los juegos didácticos

A lo largo del cuaderno del alumnado se plantean diversas actividades y juegos, algunos de los cuales necesitan recursos adicionales específicos para su realización, como la impresión de tableros o fichas, por ejemplo. En este apartado, el profesorado tiene a su disposición un listado de los materiales y recursos para llevar a cabo los juegos que se proponen a lo largo del viaje por el océano, así como el enlace para descargarlos.

[Descargar Material](#)

JUEGO DIDÁCTICO	TIPOLOGÍA	RECURSOS	TIEMPO
1. El océano hace posible que la Tierra sea habitable	Juego de simulación con cartas	Capítulo 2. Redescubriendo el océano. Actividad 7. Página 41	10 Min
2. Un océano de Biodiversidad	Juego tipo "pasapalabra"	Capítulo 2. Redescubriendo el océano. Actividad 8. Página 44	20 - 30 Min
3. ¿Qué beneficios obtenemos del océano?	Juego tipo ahorcado + mensaje oculto	Capítulo 2. Redescubriendo el océano. Reto 2. Páginas 50-56	30 Min
4. El cole viaja por el océano con Natura y Marina	Juego de mesa tipo oca	Capítulo 4. Conservación: Redes de vida. La Red Natura 2000 marina. Actividad 18. Página 97	10 - 30 Min