**BLOQUE 1: PARTES DEL MAR**

Contenido específico: 1.1. Las partes del mar: superficie, agua salada y fondo del mar

Soportes implicados: 2, 3 y 4

Tarea 1: El fondo marino

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Mostrar a los niños y niñas una imagen del fondo marino. Intentar que en la imagen se apre-cien corales, estrellas de mar, pulpos, peces, algas, etc. (la imagen se puede buscar en el orde-nador de clase e imprimirla, o pedir a los pequeños que la busquen en casa con ayuda de la familia. También, se puede pedir que observen las fotografías del reverso del soporte 2). Ob-servar y nombrar todo lo que aparece. Comentar las imágenes entre todos. Dejar que los niños y niñas se expresen libremente.

2. Mostrar la imagen del fondo del mar de nuevo y formular algunas preguntas:

• ¿Cuántos animales marinos vemos?

• ¿Cómo son las algas?

• ¿Cuántos tentáculos tiene el pulpo?

• ¿Cómo es la cara de los peces?

• ¿De qué colores son las algas?

3. Trabajar algunos contenidos matemáticos utilizando las imágenes anteriores: ¿Cuántos peces hay de cada especie? ¿De cuál hay más? ¿Cuál es el más grande? ¿Cuál es el más pequeño? ¿Cuántos colores hay? ¿Tiene el pulpo muchos o pocos tentáculos?…

4. Realizar el soporte 2 (leer la información del reverso).

Tarea 2: Jugamos con los nombres de animales marinos

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

Actividades:

Escribir tarjetas con los siguientes nombres: CORAL, ESTRELLA DE MAR, PULPO, PEZ, ALGA. Pedir a los niños y niñas que identifiquen las letras que componen las palabras. Realizar las siguientes actividades:

1. Buscar las vocales de las palabras y contarlas.

2. Pensar nombres de compañeros y compañeras que empiecen por las mismas letras que las de las palabras.

3. Marcar con palmadas el ritmo silábico de las palabras. Pedir a los pequeños que cuenten las sílabas que contienen a la vez que van dando palmas.

4. Contar el número de palabras que contiene “estrella de mar”. Establecer diferencias con el resto de las palabras.

5. Realizar el soporte 2 (leer la información del reverso).

Tarea 3: Nuestro mural marino

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Componer en cartulina o papel continuo un mural en el que se vean diferenciadas las tres par-tes del mar: la superficie, el agua salada y el fondo marino. Proporcionar a los niños y niñas folios para que dibujen libremente peces, barcos, estrellas de mar, corales, pulpos, algas… Otra opción es solicitar la colaboración de la familia para que aporte imágenes o fotografías. Cada uno pegará sus dibujos o imágenes en la parte del mar correspondiente. Finalmente, podemos elaborar tarjetas con los nombres de las partes del mar y de cada uno de los animales, medios de transporte y plantas (el docente prestará la ayuda necesaria para que copien los nombres).

2. Realizar el soporte 3 (leer la información del reverso).

Tarea 4: Buscamos nuestro lugar

Competencias clave:

• Conciencia y expresiones culturales.

• Competencia lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia musical.

• Inteligencia corporal-cinestésica.

Actividades:

1. Buscar un lugar amplio del colegio (puede ser el patio, la sala de psicomotricidad o el gimna-sio). Delimitar tres zonas en el suelo: la superficie del mar, el agua salada y el fondo marino. Cada niño representará un animal, un medio de transporte o una planta del mar. De esta forma, habrá peces, barcos, corales, algas, pulpos, ballenas… Podemos solicitar la colaboración familiar para que los niños aporten disfraces y materiales (telas, cartulinas, pintura facial…). Los niños y niñas pueden, además, llevar un cartel con el nombre del personaje que están re-presentando. Poner música para que bailen y se desplacen libremente por todo el espacio. Cuando pare, cada pequeño deberá colocarse en la parte del mar correspondiente.

2. Realizar el soporte 4.

**BLOQUE 2: ¿QUÉ HAY EN EL MAR?**

Contenidos específicos: 2.1. La flora marina: algas. 2.2. La fauna marina: animales verte-brados, invertebrados y corales

Soportes implicados: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 y 22

Tarea 5: Las algas de colores

Competencias clave:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Comunicación lingüística.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

Actividades:

1. Llevar a clase imágenes a color de los tres tipos de algas que vamos a trabajar en este proyecto: verdes, rojas y pardas (se pueden imprimir en el centro escolar o pedir la colaboración fa-miliar). Observar las imágenes y establecer diferencias y semejanzas.

2. Utilizar tres mesas del aula. En cada una, se tiene que colocar un papel del color de cada alga. Entregar a los niños y niñas la imagen de un alga para que la lleve a la mesa correspondiente según su color. Podremos finalizar el juego pidiendo a los pequeños que busquen por la clase objetos que sean de los colores indicados y los dejen en la mesa correcta.

3. Realizar el soporte 5 (leer la información del reverso).

Tarea 6: Me cuido con las algas

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

Actividades:

1. Pedir a las familias, a través de una nota, que investiguen con sus hijos e hijas en casa las pro-piedades de las algas y que comenten la información. Deberán traer a clase la información (ilustraciones, escritos, etc.) de forma escueta y clara.

2. Cada niño y niña explicará en la asamblea la información que aporta. El maestro o maestra sintetizará las informaciones aportadas entre todos para que puedan llegar a establecer conclu-siones. Formar un mural con todo el material aportado. Además, los alumnos escribirán en él las conclusiones obtenidas.

3. Elaborar algas de los distintos colores (verde, rojo, pardo) con papel de seda. Para ello, les facilitaremos los papeles preparados con el fin de que puedan recortarlos a tiras. Cada mesa contará con los tres colores. Finalmente, las introducirán en un bol simulando una ensalada de algas marinas.

4. Realizar el soporte 6 (leer la información del reverso).

Tarea 7: Soy un animal marino

Competencias clave:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Comunicación lingüística.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

Actividades:

1. Pedir a los niños y niñas que lleven a clase animales de juguete: león, pulpo, delfín, vaca, pez, gallina, perro… Presentarlos en la asamblea nombrando cada uno de ellos. Preguntar a los pe-queños si saben dónde viven: en la selva, en el mar, en una granja…

2. Disponer de dos cajas o bandejas para clasificarlos: en una estarán los animales marinos y en otra, los que no lo son. Estas cajas se quedarán en el rincón destinado al proyecto para que puedan jugar con ellos.

3. Coger uno de los animales del mar y escribir su nombre en la pizarra. Señalar una de las voca-les de su nombre para que los niños digan en voz alta de cuál se trata. Hacer lo mismo con va-rios animales.

4. Realizar los soportes 7 y 8.

Tarea 8: Me comparo con un pez

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Aprender a aprender.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencia digital.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia corporal-cinestésica.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Para poder explicar la diferencia entre los animales marinos vertebrados e invertebrados sería interesante mostrar a los niños y niñas un pez, una almeja, una gamba o un cangrejo por dentro. Con el fin de que puedan apreciar bien las diferencias, sugerimos que el pez sea de buen tamaño, ya sea crudo o cocinado. El objetivo es abrirlo para que observen el esqueleto. Abri-remos también la gamba, la almeja o el cangrejo para que vean que no tienen esqueleto.

2. Solicitar a las familias, a través de una nota, imágenes de animales vertebrados e invertebra-dos. A medida que las vayan trayendo, las iremos clasificando y distribuyendo en sendas ca-jas.

3. Observar en clase una radiografía (la puede aportar algún alumno o alumna o buscarla en In-ternet) y explicar a los pequeños que lo que ven son los huesos, el esqueleto. Comparar esta imagen con el esqueleto de un pez.

4. Realizar los soportes 9 (leer la información del reverso), 10 (leer la información del reverso) y 11 (leer la información del reverso).

Tarea 9: Me divierto con Pulpín

Competencias clave:

• Conciencia y expresiones culturales.

• Comunicación lingüística.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia interpersonal.

Actividades:

Taller de manualidades

1. Cada niño y niña llevará a clase el cartón de un rollo de papel higiénico. Esta actividad se puede realizar en el rincón de la creatividad si existe. Formar un pulpo de la siguiente manera:

a) Pintar el cartón de color azul o morado. Una vez que esté seco, podrán adornar la parte in-ferior con puntitos, simulando las ventosas.

b) Hacer una bola con un buen trozo de papel higiénico y pintarla del mismo color que el cartón. Será la cabeza del pulpo, que colocaremos y pegaremos en la parte superior del ro-llo.

c) Cortar 8 tiras en la parte inferior del cartón, recortar más o menos hasta la zona decorada con puntitos. Estas tiras simularán los tentáculos. Doblar las tiras hacia fuera para poder dejar al pulpo sentado sobre los brazos. Por último, pegarle dos ojos y dibujarle la boca. Cada niño y niña tendrá su Pulpín y podrá llevarlo a casa.

2. Intentar que cada uno invente una historia sencilla con su pulpo. Formular preguntas para fa-cilitar esta actividad: “¿Dónde vive tu pulpo?, ¿quieres que se llame Pulpín?, ¿tiene herma-nos?, ¿qué come?, ¿cómo se llaman sus padres?”…

3. Realizar el soporte 12 (leer la información del reverso).

Tarea 10: Jugamos con el laberinto

Competencias clave:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Competencias sociales y cívicas.

• Comunicación lingüística.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Interpersonal corporal-cinestésica.

• Inteligencia interpersonal.

Actividades:

Sesión de psicomotricidad: El laberinto peligroso

1. Para realizar esta sesión de psicomotricidad es necesario contar con un espacio más o menos grande, como el patio del colegio. Un niño o niña representará el pez y el resto, tiburones. De-limitar dos zonas: una será el espacio que tiene que recorrer el pez esquivando a los tiburones y otra zona, el arrecife de coral, será la meta, a la que deberá llegar el pez. En esta última, se tiene que escribir con tiza en el suelo “ARRECIFE DE CORAL” y decorar con flores, anima-les marinos… de juguete.

2. El niño que hace de pez se colocará en el punto de salida y el resto permanecerá sin moverse a lo largo de todo el recorrido. El pez tendrá que llegar al arrecife de coral esquivando a los ti-burones.

3. Variantes del juego: los tiburones se podrán mover; se podrá dibujar en el suelo con tiza unos caminos que simulen un laberinto por donde debe ir el pez; si algún tiburón atrapa al pez, pa-sará a desempeñar el rol del pez.

4. Realizar el soporte 13 (leer la información del reverso).

Tarea 11: ¿Te atreves a jugar con el ritmo?

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Conciencia y expresiones culturales.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Aprender a aprender.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia musical.

• Inteligencia corporal-cinestésica.

Actividades:

1. Buscar alguna canción infantil sencilla cuya letra esté relacionada con los tiburones o con cualquier otro animal marino. Pedir a los niños y niñas que aprendan la letra y la canten reali-zando gestos alusivos a la canción.

2. Enseñar a los niños y niñas a producir música con el cuerpo. Preguntar: “¿Con qué partes del cuerpo podemos hacer música?”. Dejar que los pequeños se expresen libremente. Una vez es-cuchadas sus respuestas, ofrecerles algunos ejemplos: palmas con las manos, chasquidos con los dedos y la boca, zapateos, etc. Proponer algunas secuencias rítmicas producidas con dos o tres elementos del cuerpo.

3. Realizar el soporte 14.

Tarea 12: El momento de lengua

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Competencia digital.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Buscar adivinanzas, trabalenguas, disparates, poesías, etc. relacionados con la temática del proyecto: el mundo marino. Leerlos en voz alta para que los pequeños los aprendan, los dra-maticen, realicen dibujos alusivos… Dedicar un tiempo a la semana al trabajo con diferentes tipos de textos. Sería interesante que, en grupos, inventaran algún disparate, poesía o adivi-nanza.

Adivinanza:

Mi cuerpo es azul,

como el cielo y como el mar.

Salto, salto sin parar,

y tengo un agujerito para respirar.

(El delfín)

Disparate:

Un delfín color marrón

con un sombrero y un bastón.

2. Jugara describir animales marinos. El docente prestará la ayuda necesaria. Se puede ampliar la información sobre los delfines y los caballitos de mar solicitando a las familias que la aporten o buscándola en clase.

3. Realizar los soportes 15 (leer la información del reverso), 16 y 17.

Tarea 13: ¿Qué pez comerá más?

Competencias clave:

• Conciencia y expresiones culturales.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia corporal-cinestésica.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Buscar imágenes de peces y de plancton e imprimirlas. Cada niño y niña coloreará la imagen del pez que se le haya asignado y 2 o 3 organismos planctónicos.

2. Una vez coloreados, los recortarán con tijeras o punzón. Plastificar los peces y el plancton si es posible. Pegar en una de las caras del pez un imán adhesivo. Por la otra cara, se debe pegar con cinta adhesiva el extremo de un hilo elástico o cuerda fina. El extremo restante se pegará a un palito o depresor.

3. Colocar el plancton en una cajita. Cada niño y niña intentará “pescar” plancton con su pez para “alimentarlo”. Este juego se realizará en pequeños grupos (unos 3 niños y niñas). Los materiales de este juego se colocarán en el rincón de las matemáticas para que puedan jugar por equipos de mesa o acceder a él libremente. Esta actividad permitirá trabajar la psicomotri-cidad fina (destreza para coger el plancton) y contenidos matemáticos como: la numeración, el contaje, los cuantificadores más que-menos que…

4. Realizar el soporte 18.

Tarea 14: Nos convertimos en joyeros y joyeras

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia espacial.

Actividades:

1. Organizar una asamblea para informar a los niños y niñas sobre la relación entre los arrecifes de corales y las joyas. Si es posible, mostrarles, en el ordenador o en la pizarra digital, imágenes de los arrecifes de corales o algún documental que muestre cómo en un taller de joyería se utiliza el coral para hacer joyas (también se puede solicitar la colaboración familiar para aportar este material).

2. Vamos convertir a los niños y niñas en joyeros. Los pequeños formarán colgantes con pasta blanca moldeable, que se puede manipular con facilidad y, además, no necesita calor para en-durecerse. Una vez moldeados, los horadarán por su parte superior para poder introducir un cordón. Cuando esté seco, lo colorearán imitando los corales y les pintarán flores, lunares, ra-yas…

3. Realizar los soportes 19 (leer la información del reverso) y 20 (leer la información del reverso).

Tarea 15: Inventamos nuestra historia

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Aprender a aprender.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia corporal-cinestésica.

Actividades:

1. Utilizar dos dados de gran tamaño para esta actividad. En el primero, hay que pegar en cada cara la imagen de un animal marino y, en el otro dado, imágenes representativas de diferentes acciones: saltar, nadar, flotar, bucear, salir del mar, etcétera.

2. Jugar a contar historias todos juntos en asamblea. La maestra o maestro tirará primero el dado de los animales y, a continuación, el de las acciones. Según el animal y la acción que salgan, un niño o niña inventará una historia que aluda a ellos. La historia podría iniciarse con la frase: “En un lugar del mar….”, y finalizar diciendo: “…coralín, colorado este cuento ma-rino ha finalizado”. Intentar que participen todos y permitir que sean ellos quienes tiren los dados en sucesivas ocasiones.

3. El docente recogerá por escrito las diferentes historias contadas. Los niños y niñas podrán ayudar a escribir algunas palabras y realizar dibujos alusivos.

4. Dramatizar las historias.

5. Realizar el soporte 21.

Tarea 16: Mensajes en una botella

Competencias clave:

• Competencia lingüística.

• Aprender a aprender.

• Conciencia y expresiones culturales.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencias sociales y cívicas.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

Actividades:

1. Explicar a los niños y niñas que, hace mucho tiempo, los marineros y otras personas enviaban mensajes dentro de botellas que dejaban en el mar para que otros las encontraran y pudieran leer lo que había escrito. El docente puede escribir en una hoja de papel algún mensaje, enro-llarlo e introducirlo en una botella para que los pequeños lo observen. Proponer esta forma de comunicación entre los alumnos.

2. Pedir a cada alumno y alumna que lleve a clase una botella de plástico pequeña y que la adorne libremente en el rincón de “las manualidades”, de “ la creatividad”… Podrán utilizar pegatinas con motivos marinos, rotuladores permanentes o cualquier otro material.

3. Una vez decoradas todas las botellas, cada niño y niña escribirá su nombre en la suya y se determinará un lugar donde colocarlas. Este será el rincón de los “mensajes en una botella”. A partir de ahora, podrán mandar mensajes a sus amigos y amigas para fomentar, entre otros as-pectos, las relaciones sociales, la lectura y la escritura. El docente prestará la ayuda necesaria.

4. Realizar el soporte 22 (leer la información del reverso).

**BLOQUE 3: PERSONAJES DEL MAR**

Contenidos específicos: 3.1. Los personajes animados y mitológicos. 3.2. Los sentimientos: alegría, tristeza, enfado

Soportes implicados: 23, 24, 25 y 26

Tarea 17: ¡Vamos al cine!

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia digital.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

1. Visionar películas cuyos personajes vivan en el mar. Si en el cine hay alguna en ese momento, se puede organizar una excursión. Si no es posible, aconsejamos ver en el ordenador de la clase algún capítulo de “Bob Esponja”, “Buscando a Nemo”, “Buscando a Dory”, “La Sirenita”… Trabajar el título de la película analizando las consonantes, las vocales, las sílabas, escribirlo o copiarlo… Realizar un dibujo alusivo.

2. Confeccionar un disfraz de algún personaje animado. El de Bob Esponja, por ejemplo, se puede hacer con goma eva amarilla. Recortar dos rectángulos del mismo tamaño y unirlos por los laterales. La cara se puede hacer con goma eva o con fieltro.

3. Realizar el soporte 23.

Tarea 18: ¿Cómo te sientes?

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia digital.

• Competencias sociales y cívicas.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia naturalista.

Actividades:

El objetivo de esta actividad es trabajar las emociones con el alumnado.

1. Mostrar en asamblea imágenes de playas limpias y de playas sucias y contaminadas. Por ejemplo:

a) Playa llena de desperdicios.

b) Playa limpia donde los niños juegan con tranquilidad en la arena.

c) El mar limpio donde se vean peces y corales con claridad.

d) El mar con un barco que esté vertiendo combustible.

2. Conversar sobre cada una de las imágenes y observar las expresiones de los pequeños. Formu-lar algunas preguntas para que puedan expresarse bien. Pedirles que, delante de un espejo, pongan la expresión que les provoca la imagen: tristeza, alegría, enfado…

3. Realizar los soporte 24 (leer la información del reverso) y 25.

Tarea 19: Me convierto en el Neptuno de la clase

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Conciencia y expresiones culturales.

• Competencias sociales y cívicas.

• Aprender a aprender.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia naturalista.

Actividades:

1. Introducir a los niños y niñas en el mundo de la mitología de manera sencilla. Conversar sobre los personajes mitológicos, fundamentalmente sobre las sirenas y el dios Neptuno. Realizar una cola de sirena: dibujar la cola en una cartulina o en goma eva, recortarla y dejar que los niños y niñas la decoren (con la técnica del mosaico) pegando trocitos de papeles de colores. Además, se puede caracterizar a un muñeco como Neptuno colocándole una peluca y un rastrillo.

2. Dedicar un momento del día para que dos alumnos o alumnas se conviertan en Neptuno y en sirena. Serán los encargados de velar por el orden y la limpieza de la clase. Neptuno y la sirena se pondrán tristes si ven la clase sucia y desordenada. Por el contrario, si se mantiene limpia y ordenada, se pondrán muy contentos. Los roles de Neptuno y de la sirena podrán ser desempeñados por niños y niñas, sin distinción de sexo.

3. Realizar los soportes 24 (leer la información del reverso), 25 y 26.

**BLOQUE 4: LOS OCÉANOS**

Contenidos específicos: 4.1. Profesionales del mar: buzo y oceanógrafo. 4.2. Localización de los océanos

Soportes implicados: 27 y 28

Tarea 20: Nos convertimos en buzo y viajamos por los océanos

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia naturalista.

• Inteligencia intrapersonal.

Actividades:

Primera parte de la actividad:

1. Colocar en la pizarra la fotografía de un buzo y escribir su nombre: “BUZO”. Establecer un diálogo en el que se describa la imagen; se analice la ropa, los instrumentos o herramientas de trabajo; se compare su indumentaria con las de otras profesiones…

2. Solicitar a las familias objetos y prendas de vestir que nos puedan servir para que los niños y niñas se conviertan en buzos: aletas, tubo de buceo, guantes, brújula, etc. Observar en asam-blea lo que han aportado entre todos y vestir a algunos niños y niñas de buzo.

3. Visitar otras clases del centro escolar vestidos de buzo para explicar por qué están así equipa-dos y cuál es la labor del buzo.

Segunda parte de la actividad:

1. Colocar en un lugar visible un mapa físico donde se vean claramente los océanos. Observarlos y decir cómo se llama cada uno.

2. Cada niño y niña elegirá a qué océano quiere ir para trabajar como oceanógrafo.

3. El docente delimitará con tiza varios espacios en el suelo y escribirá los nombres de los océa-nos en ellos. Reproducirá música y cuando esta pare, dirá el nombre de un océano. Los niños y niñas que hayan elegido ese en concreto deberán colocarse en el lugar correspondiente. Repetir la actividad nombrando todos los océanos.

4. Realizar los soportes 27 (leer la información del reverso) y 28 (leer la información del reverso).

**BLOQUE 5: CONSERVACIÓN**

Contenidos específicos: 5.1. Animales en peligro de extinción. 5.2. Las piscifactorías

Soportes implicados: 29, 30 y 31

Tarea 21: Campaña de concienciación

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Competencias sociales y cívicas.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia naturalista.

Actividades:

1. Elaborar carteles para concienciar al resto del colegio del peligro de la contaminación de los mares y océanos.

2. Hacer dípticos donde se expongan medidas para evitar la extinción de los animales marinos. Para hacerlos, recogeremos todas las ideas que queremos reflejar en el díptico y la profesora o profesor las irá escribiendo en la pizarra. Cada niño y niña, ayudado por el docente, irá escri-biendo las frases elegidas. Podrían ser:

• Denunciar la pesca y venta de truchas, ballenas azules…, entre otros peces.

• Respetar el período de veda para pescar.

• No contaminar las aguas de los mares con basura, petróleo, plásticos…

• Tirar la basura al lugar adecuado cuando vamos de excursión.

• Denunciar la tenencia ilegal de animales marinos en peligro de extinción.

3. Los dípticos serán repartidos (dependiendo de las posibilidades) por las clases de infantil y por las de primaria. Además, los dípticos llevarán escrito un lema elegido por todos para apoyar el cuidado de los mares y el respeto por los animales marinos.

4. Realizar durante un tiempo las tareas necesarias para que el patio se encuentre limpio. Esta-blecer turnos al objeto de que grupos de 3 o 4 alumnos y alumnas se encarguen de recoger los objetos o la basura del suelo del patio (papeles de aluminio, cartones de zumos o batidos, bo-tellas de agua, papeles, etcétera). Es importante solicitar la colaboración de todos para que ti-ren los restos a las papeleras.

5. Grabar un vídeo en el que toda la clase exprese en voz alta el lema que hayan inventado para luchar por estos intereses.

6. Realizar los soportes 29 (leer la información del reverso) y 30.

Tarea 22: Vamos de excursión

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Competencias sociales y cívicas.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

• Competencia digital.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia naturalista.

Actividades:

Organizar una salida a un acuario o a una piscifactoría, dependiendo de las posibilidades del lugar donde esté ubicado el centro.

A) Actividades previas a la excursión:

1. Trazar un croquis del recorrido que van a realizar.

2. Preparar un cuaderno de campo para cumplimentar durante la excursión.

3. Buscar información sobre el lugar que van a visitar.

4. Acordar normas de comportamiento durante el trayecto y en el lugar de la excursión.

5. Hacer carnés identificativos.

B) Excursión.

C) Actividades posteriores a la excursión:

1. Confeccionar en clase un mapa conceptual que recoja lo que han aprendido los pequeños y pequeñas en la salida y lo que más les ha gustado.

2. Puesta en común: exponer toda la información recogida durante la salida (folletos, dípticos, fotografías…). Dejar que los niños y niñas los observen y comenten.

3. Los alumnos que hayan ido de excursión tratarán de explicar a los pequeños que no hayan podido, lo que han visto y lo que más les ha gustado.

4. Entregar un soporte con la silueta de animales marinos que han podido observar durante la salida, y con otros animales que no han visto. Pedir que coloreen solo los animales que había en el lugar de la excursión.

5. Entregar a cada niño y niña un folio con el enunciado: “DIBUJO LO QUE MÁS ME HA GUSTADO”. Utilizarán los materiales y técnicas plásticas que cada uno desee.

6. Si han llevado a la visita un cuaderno de campo y no lo han podido terminar, cumplimentarlo con los nuevos conocimientos adquiridos.

7. Confeccionar un álbum de fotografías incluyendo pies de fotos. El docente se encargará de imprimir las fotos realizadas durante la visita, las irá pegando en cartulinas y escribirá una frase alusiva a la imagen justo debajo de ella. Cada niño y niña dirá qué quiere que el docente escriba en el pie de foto.

8. Relacionado con todos los soportes, y más concretamente con el 29, 30 y 31.

Tarea 23: Nuestro museo del mar

Competencias clave:

• Comunicación lingüística.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

• Competencia digital.

• Aprender a aprender.

• Competencias sociales y cívicas.

• Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía.

• Conciencia y expresiones culturales.

Inteligencias múltiples:

• Inteligencia lingüístico-verbal.

• Inteligencia lógico-matemática.

• Inteligencia espacial.

• Inteligencia musical.

• Inteligencia intrapersonal.

• Inteligencia interpersonal.

• Inteligencia naturalista.

Actividades:

Fiestadel mar. Organizar en el aula una fiesta que cuente con un espacio para un museo, en él expondrán todos los trabajos realizados a lo largo del proyecto.

A)Proponer en asamblea la organización de la fiesta y conversar sobre las tareas, espacios y talleres que son necesarios. Los espacios o talleres que sugerimos son los siguientes:

• Zona de degustación.

• Museo del mar.

• Exposición de fotografías.

• Libro de visitas.

• Photocalldivertido.

• Objetos marinos.

• Zona de baile.

• Taller de pintacaras.

B)“Redactar” entre todos una carta informativa para las familias y todas aquellas personas que queramos invitar a la fiesta.

C)Preparar los siguientes espacios acordados:

1. Componer en papel continuo un mural del mar con un pez y un cangrejo, por ejemplo, para que puedan utilizarlo para el espacio del photocall.

2. Elaborar carteles divertidos para identificar cada una de las zonas.

3. Colocar todas las fotografías tomadas o recopiladas durante la investigación en el espacio destinado a la exposición de fotos.

4. Colocar, en la mesa de los objetos marinos, todos aquellos que han ido llevando a clase los alumnos a lo largo del curso. Escribir en cada objeto el nombre de su dueño.

5. Solicitar a las familias que aporten bizcochos, galletas, bombones… con formas de estrellas de mar, peces, conchas, etc. Todos estos alimentos podrán ser degustados en la zona correspondiente.

6. Tener preparadas todas las pinturas necesarias para el taller de pintacaras. Imprimir dibujos de motivos marinos para este taller.

7. En la zona de baile, los niños y sus familias podrán cantar y bailar todo tipo de música para amenizar la fiesta.

8. Diseñar un libro de visitas con una bonita portada y varias páginas en blanco para que los asistentes puedan dejar sus comentarios.

9. Preparar la zona de exposición de los trabajos realizados por el alumnado a lo largo del proyecto: alguna botella de los mensajes como muestra, una botella con el océano dentro, el juego de los peces con los imanes, el dado de los personajes marinos, el mural marino, todas las imágenes y objetos que hayamos ido recogiendo, cuentos, películas, disfraces utilizados, etcétera.

10. Colocar papeleras suficientes, especialmente en la zona de degustación.

D)El día de la fiesta disfrutar de cada uno de los espacios en compañía de los familiares. Al fina-lizar, se deben recoger los materiales y colocar todo en su sitio. Solicitar la colaboración de las familias y asistentes.