


ADEAIC



UNIDAD DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

BANDERA AZUL EN LA PLAYA





Elaborado por:
Ana Pérez-Montero Gómez
Marta Casillas Cabana
Ilustraciones:
Alberto Yuste Abad
ADEAC
C/General Lacy, 3, Portal 1, 1ºB
28045 Madrid
banderaazul@adeac.es
www.banderaazul.org

ÍNDICE:

1. Introducción.....	4
2. Competencias educativas.....	6
3. Objetivos curriculares.....	10
4. Contenidos curriculares.....	13
5. Tratamiento de los contenidos transversales.....	18
6. Metodología.....	19
7. Atención a la diversidad.....	20
8. Secuenciación de las actividades.....	22
Tema 1: ¿Qué es la playa?.....	23
Tema 2: ¿Quién vive en la playa?.....	24
Tema 3: Calidad de aguas de baño.....	25
Tema 4: Accesibilidad para todos y todas.....	26
Tema 5: Socorrismo y Primeros Auxilios.....	27
9. Conclusión	28
10. Webgrafía.....	29
Sesiones para 1º y 2º Primaria.....	30
Sesiones para 3º y 4º Primaria.....	47
Sesiones para 5º y 6º Primaria.....	67
Sesión Complementaria Juegos Sensoriales (1º, 2º y 3º Primaria).....	83
Sesión Complementaria Juego de Rol sobre gestión de la playa (4º, 5º y 6º Primaria).....	86
Recortables.....	93

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

Con motivo del 30 aniversario de Bandera Azul, la Asociación Ambiental del Consumidor (ADEAC), os ofrece esta Unidad Didáctica dirigida principalmente a alumnos/as de Educación Primaria (EP).

Se trata de una Unidad Didáctica desarrollada por profesores y para profesores, fundamentada en el currículo escolar vigente, que da respuesta a las necesidades e intereses de la comunidad educativa.

Dado que un gran número de escolares de nuestro país destina parte de sus vacaciones estivales a veranear en las playas de nuestras costas, conocer en profundidad el ecosistema natural de las mismas, los elementos que viven y conviven en ellas y las normas de seguridad y convivencia que debemos tener presentes siempre que estemos en ellas, nos servirá de gran ayuda para que, en un futuro no muy lejano, el respeto hacia dicho entorno natural sea mayor por parte de toda la ciudadanía.

La temática tiene un carácter curricular centrado en contenidos propios del área de Ciencias de la Naturaleza según la Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) y de carácter transversal según el Real Decreto 126/2014 por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Para su desarrollo proponemos las áreas de “Ciencias de la Naturaleza”, “Ciencias Sociales”, “Educación Artística” y “Valores sociales y cívicos”, aunque dado su carácter transversal, podría tratarse desde cualquier área del currículo.

1.2. Vinculación con el currículo de Primaria

Si tenemos en cuenta la finalidad de la EP establecida en la LOMCE en su artículo 7, la unidad didáctica que planteamos posee una estrecha relación:

“La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.”

De la misma manera, en su artículo 8, aparecen unas modificaciones del artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006, las cuales poseen una estrecha relación con las actividades que planteamos para su desarrollo:

“b) “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.”

h) “Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.”

j) “Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.”

La normativa legal en la que está basado el presente proyecto se corresponde con:

LOMCE 8/2013 del 9 de diciembre sobre Educación.

RD126/2014 del 28 de febrero sobre el currículo básico de EP.

LOE 2/2006 del 3 de mayo sobre Educación.

2. COMPETENCIAS EDUCATIVAS DEL CURRÍCULO

Al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, los niños/as adquieren las competencias del currículo que se pueden definir como las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Dichas competencias se especifican en el Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero en el artículo 2, y se refieren tanto a las habilidades como a las actitudes y su incorporación en el currículo, y permiten poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles para que todos los niños y niñas puedan ejercer la ciudadanía activa e incorporarse a la vida adulta de forma satisfactoria.

En definitiva, el fin último de estas competencias es el desarrollo integral y armónico de las personas y en mayor o menor medida, todas se trabajarán con esta unidad didáctica:

Comunicación Lingüística (CL): se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, de interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. Esta competencia permite al alumnado expresar sentimientos, pensamientos, emociones y opiniones, así como dialogar, formar un juicio crítico y ético sobre algo, generar ideas, estructurar el conocimiento y dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias tareas.

Se desarrolla y mejora la comunicación lingüística a través de la expresión oral de los contenidos a trabajar, la puesta en común de las nociones que los escolares tienen al respecto del ecosistema natural de las playas y sus elementos (tanto naturales como artificiales), así como la expresión escrita.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): la primera consiste en la habilidad para relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, para producir e interpretar distintos tipos de información, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana; mientras que la segunda se refiere al conocimiento del mundo físico que nos rodea y sus leyes físicas que permiten conocer mejor los elementos de la naturaleza y la influencia de las relaciones que mantiene los seres humanos con el espacio en el que viven.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabajará de diversos modos en las actividades planteadas al tener en cuenta medidas y cantidades adecuadas, el usos de materiales específicos y el cuidado del medio ambiente.

Competencia digital (CD): consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, para transformarla en conocimientos. Incorpora habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en diversos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia digital desempeñará un papel fundamental a medida que se avanza en los cursos de la EP, dado que serán los niños y niñas los que tengan que buscar y seleccionar información relevante para el conocimiento en profundidad del tema a estudiar, así como crear diversas composiciones y presentaciones al respecto con herramientas informáticas tales como procesadores de textos, capturas de imágenes, presentaciones, etc.

Competencia aprender a aprender (AA): supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de forma cada vez más autónoma y eficaz de acuerdo con los propios objetivos y necesidades. Se basa fundamentalmente en disponer de un sentimiento de competencia personal, de motivación y de confianza en uno mismo que posibilite el gusto por aprender.

La reflexión sobre los contenidos a trabajar y a desarrollar y el aprendizaje sobre los códigos de conducta, significado de las banderas en las playas, etc., supondrá el desarrollo de la competencia de Aprender a aprender.

Competencias sociales y cívicas (CSC): son el conjunto de habilidades necesarias para la convivencia. Los niños y las niñas aprenden a comunicarse con los demás y comprender lo que les transmiten, es fundamental para formar su dimensión social y para erradicar los prejuicios e imágenes estereotipadas de la realidad que les rodea.

Las competencias sociales y cívicas hacen hincapié en los valores de respeto y tolerancia hacia los demás, proporcionando un acercamiento de l alumnado al mundo de la discapacidad, al ser las playas Bandera Azul en su mayoría, playas accesibles.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE): se refiere a la adquisición de valores tales como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de uno mismo, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, y otros, además de la capacidad de elegir con criterio propio y de llevar adelante, las acciones y proyectos personales o colectivos en el ámbito personal, social y laboral.

El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor en los niños y niñas se potencia al hacerles partícipes en todo momento de las actividades planteadas y ofreciéndoles la posibilidad de expresar sus ideas y propuestas.

Conciencia y expresiones culturales (CEC): supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las diferentes manifestaciones culturales, artísticas y deportivas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

La competencia de conciencia y expresiones culturales se desarrollará a través de la conciencia global que a nivel de grupo-clase se generará al finalizar la unidad didáctica sobre las playas en general y en concreto sobre las playas Bandera Azul.



3. OBJETIVOS CURRICULARES

3.1. Objetivos curriculares de la Educación Primaria

Cuando hablamos de objetivos nos estamos refiriendo a aquello que se persigue, la meta a conseguir a nivel didáctico-educativo, es decir, aquello que pretendemos alcanzar al finalizar el proceso de aprendizaje.

A continuación se adjunta el listado de los objetivos de etapa en los está basada la programación de la presente unidad didáctica:

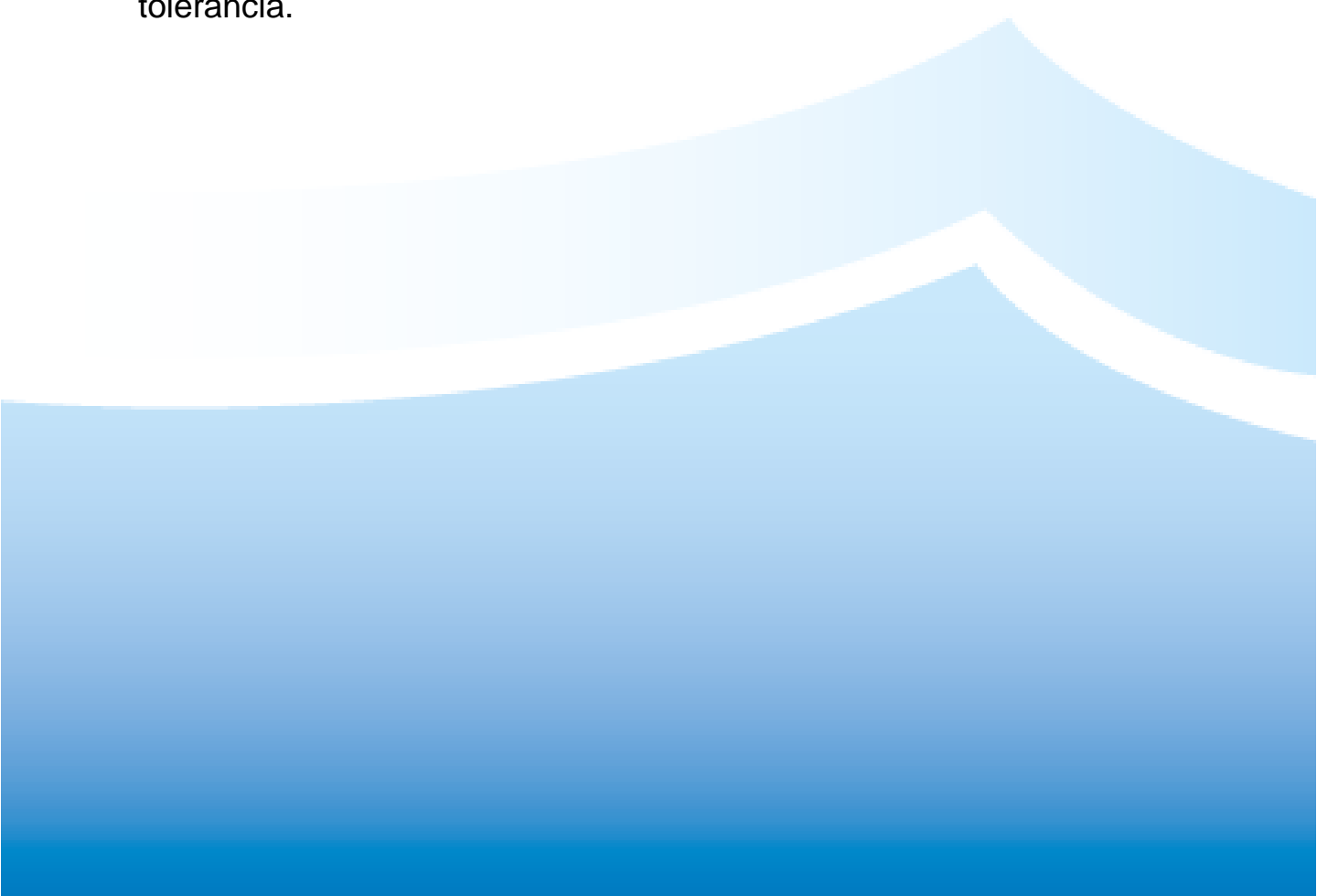
- a) Conocer y apreciar los valores y las **normas de convivencia**, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de **trabajo individual y de equipo**, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la **resolución pacífica de conflictos**, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y personales, la **igualdad de derechos y oportunidades** para todas las personas y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas y desarrollar hábitos de lectura como instrumento esencial para el aprendizaje del resto de las áreas.
- f) Adquirir en, al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las **Ciencias de la Naturaleza**, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización de las **tecnologías de la información** y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y **expresiones artísticas** e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la **higiene y la salud**, conocer y respetar el cuerpo humano, y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los **animales y plantas** y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus **capacidades afectivas** en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y el respeto a las normas para evitar accidentes de tráfico.

De todos estos objetivos planteados, la Unidad Didáctica que se plantea, favorecerá la consecución de los objetivos generales de la Educación Primaria: a, b, c, d, h, i, j, k, l y m.

3.2. Objetivos curriculares específicos de la unidad didáctica:

Con la presente propuesta didáctica, se persiguen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer los diferentes tipos de playas y las características y componentes del ecosistema.
 - Conocer las principales características y funciones de los seres vivos que habitan en las playas.
 - Explicar la influencia del comportamiento humano en el medio natural, identificando el uso de los recursos naturales que tenemos a nuestro alcance.
 - Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo en la puesta en práctica de las actividades propuestas.
 - Respetar el medio ambiente y analizar las consecuencias que tienen nuestras acciones sobre él.
 - Valorar el trabajo en equipo, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia.
- 

4. CONTENIDOS CURRICULARES

4.1. Contenidos curriculares de la Educación Primaria

Los contenidos son la otra cara de la moneda de los objetivos. Sin ellos no podemos formular los objetivos y dentro de la propuesta de asignaturas que realiza la LOMCE, encontramos una relación directa con cuatro de sus áreas:

Ciencias de la Naturaleza:

“Las Ciencias de la Naturaleza nos ayudan a conocer el mundo en que vivimos, a comprender nuestro entorno y las aportaciones de los avances científicos y tecnológicos a nuestra vida diaria.”

“En la actualidad, la ciencia es un instrumento indispensable para comprender el mundo que nos rodea y sus cambios, así como para desarrollar actitudes responsables sobre aspectos relacionados con los seres vivos, los recursos y el medioambiente.”

Ciencias Sociales:

“En las Ciencias Sociales se integran diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales y su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos. El objeto de las Ciencias Sociales en esta etapa es aprender a vivir en sociedad, conociendo los mecanismos fundamentales de la democracia y respetando las normas de la vida colectiva.”

Educación artística:

“El proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos.”

Valores sociales y cívicos:

“El área Valores Sociales y Cívicos contribuye a que el alumnado mejore su competencia para aprender y tener iniciativa, estimulando la motivación, el esfuerzo y las capacidades de reflexión, síntesis y estructuración. Les ayuda a enfrentarse a los problemas, experimentar y realizar proyectos en equipo, trabajar de forma independiente, tomar decisiones y generar alternativas personales.”

Del mismo modo, los **criterios de evaluación** se desprenden del RD 126/2014 y los específicos de dichas áreas, que mantienen una relación directa con la propuesta didáctica que les adjuntamos, son los siguientes:

Ciencias de la Naturaleza:

BT3 Los seres vivos:

1. Conocer la estructura de los seres vivos: células, tejidos, tipos, órganos, aparatos y sistemas: identificando las principales características y funciones.
2. Conocer diferentes niveles de clasificación de los seres vivos, atendiendo a sus características y tipos.
3. Conocer las características y componentes de un ecosistema.
4. Usar medios tecnológicos, respetando las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo, mostrando interés por la observación y el estudio riguroso de todos los seres vivos, y hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.

BT4: Materia y energía

1. Estudiar y clasificar materiales por sus propiedades.
2. Realizar experiencias sencillas y pequeñas investigaciones sobre diferentes fenómenos físicos y químicos de la materia.

Ciencias Sociales

BT1: Contenidos comunes

1. Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que supongan la búsqueda, selección y organización de textos de carácter social, geográfico o histórico, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo.

2. Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates.
3. Respetar la variedad de los diferentes grupos humanos y valorar la importancia de una convivencia pacífica y tolerante entre todos ellos sobre la base de los valores democráticos y los derechos humanos universalmente compartidos.
4. Participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social creando estrategias para resolver conflictos.
5. Valorar la cooperación y el dialogo como forma de evitar y resolver conflictos, fomentando los valores democráticos.
6. Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información, las ideas y presentar conclusiones innovadoras.

BT2: El mundo en que vivimos

1. Explicar qué es un paisaje e identificar los principales elementos que lo componen.
2. Explicar la influencia del comportamiento humano en el medio natural, identificando el uso sostenible de los recursos naturales proponiendo una serie de medidas necesarias para el desarrollo sostenible de la humanidad, especificando sus efectos positivos.

Educación Artística:

BT1: Educación audiovisual

1. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.

BT2: Expresión artística

1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características

2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos y alumnas.
5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.

Valores sociales y cívicos:

BT2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales

1. Expresar opiniones, sentimientos y emociones utilizando coordinadamente el lenguaje verbal y no verbal.
2. Utilizar habilidades de escucha y el pensamiento de perspectiva con empatía.
3. Emplear la asertividad.

BT3: La convivencia y los valores sociales

1. Participar activamente en la vida cívica de forma pacífica y democrática transformando el conflicto en oportunidad, conociendo y empleando las fases de la mediación y empleando el lenguaje positivo en la comunicación de pensamientos, intenciones y posicionamientos personales.
2. Comprender el sentido de la responsabilidad social y la justicia social empleando la capacidad de reflexión, síntesis y estructuración.
3. Comprender la importancia de la contribución de los ciudadanos a los servicios públicos y los bienes comunes a través de los impuestos realizando razonamientos críticos.
4. Realizar un uso responsable de los bienes de la naturaleza, comprendiendo e interpretando sucesos, analizando causas y prediciendo consecuencias.
5. Contribuir a la conservación del medio ambiente manteniendo una actitud crítica ante las faltas de respeto.

6. Valorar el uso responsable de las fuentes de energía en el planeta concienciándose del respeto del entorno y desarrollando la capacidad crítica hacia los acontecimientos que lo modifican.

7. Ser capaz de realizar primeros auxilios y tomar medidas preventivas valorando la importancia de prevenir accidentes domésticos.

4.2. Contenidos curriculares específicos del proyecto

Con la presente propuesta didáctica, se trabajarán los siguientes contenidos específicos:

- Las playas: tipos y características.
- Componentes de los ecosistemas de la playa.
- Seres vivos que habitan en las playas: características y funciones.
- Normas de conducta en las playas.
- El programa Bandera Azul en relación con los criterios de calidad de aguas de baño, accesibilidad y salvamento y socorrismo.

5. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

Referente a los elementos transversales del currículo, aparecen referenciados en el RD 126/2014 y son aquellos que se trabajarán en todas las áreas:

- La **comprensión lectora**: se trabajará a través de varios textos de carácter diverso.
- La **expresión oral y escrita**: se emplearán imágenes y textos para redactar y dar explicaciones sobre las diversas cuestiones planteadas.
- La **comunicación audiovisual**: se trabajará empleando imágenes de las lecturas u otras diferentes.
- El tratamiento de las **tecnologías de la información** y la comunicación: se va a buscar información en Internet sobre diversos autores, poemas, lecturas, etc.
- El **emprendimiento** a través de actividades que potencien en el alumno/a la creatividad, creando un mural.
- La **educación cívica** y constitucional a través de actividades y planteamientos que propicien la responsabilidad cívica por parte de los alumnos/as.

6. METODOLOGÍA

Toda intervención educativa dirigida hacia los alumnos y alumnas con el fin de trabajar los contenidos para alcanzar los objetivos, debe basarse en los siguientes **principios** pedagógicos:

- El aprendizaje debe ser significativo, partir del nivel de conocimientos previos y partir del nivel de desarrollo del niño/a;
- Tener presentes el principio de la actividad (adecuada estimulación y metodología activa) y el de motivación lúdica; principio de aprender a aprender; y principio de individualización (respetando el ritmo y los intereses de cada alumno/a), socialización y cooperación, fomentando la ayuda y el respeto mutuo.
- El aprendizaje debe también estar basado en la investigación, orientando al alumnado en el establecimiento de conclusiones y en la acción-participación, fomentando el protagonismo del alumnado en su aprendizaje así como la realización práctica.

Pero no basta con conocer estos principios y llevarlos a cabo, sino que debemos atender, asumir y utilizar del mismo modo, una **metodología** que sea globalizadora, motivadora, activa y participativa, individualizada y socializadora a partes iguales.

Partiendo del principio de globalización, pretendemos llevar a cabo un planteamiento interdisciplinar entre las distintas áreas, ya que la unidad didáctica ofrece muchas posibilidades.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La LOMCE en el Título II aborda el tratamiento a los alumnos/as que requieren determinados apoyos y atenciones específicas. La atención a la diversidad supone un concepto amplio de acción educativa, que intenta dar respuesta a las dificultades de aprendizaje; a las discapacidades sensoriales, físicas, psíquicas y sociales; a las minorías étnicas y religiosas; a los alumnos/as superdotados/as; a los inmigrantes y a cualquier otro tipo de necesidad educativa diferenciada y especializada.

Uno de los puntos básicos en que se fundamenta el sistema educativo español es este tipo de atención. Cada alumno/a tiene unas necesidades distintas debido a la presencia de múltiples factores personales y sociales (género, edad, etapa de desarrollo madurativo, motivación, intereses, procedencia socioeconómica y cultural, origen étnico, etc.) que han de ser satisfechas.

La LOMCE propone una escuela inclusiva y normalizada donde los alumnos/as estén integrados en el sistema ordinario (elaborando dentro del aula las adaptaciones necesarias a cada alumno/a) y a partir del cual se deben beneficiar al máximo, utilizando únicamente servicios excepcionales.

Las adaptaciones curriculares han de dar respuesta como mínimo a tres tipos de dificultades básicas del alumnado:

Las de acceso al currículo: en realidad no son adaptaciones, ya que su objetivo es el de facilitar el acceso físico del alumnado (barreras arquitectónicas, condiciones de sonorización e iluminación adecuadas), respetando el principio de igualdad de oportunidades.

Las de aprendizajes concretos: han de facilitar al alumnado el acceso a determinados conocimientos y capacidades concretas.

Las de capacidades generales: su misión es la de poner en situación de aprendizaje efectivo a aquellos alumnos o alumnas con N.E.E. que lo requieren de manera global y permanente

En nuestra propuesta didáctica tenemos muy en cuenta a este tipo de alumnos y alumnas, por lo que varias de nuestras actividades planteadas tienen en cuenta medidas de atención a la diversidad. Desde ADEAC y Bandera Azul estamos muy sensibilizados con el tema, por tratarse de uno de los criterios específicos de la Bandera Azul, la atención a personas con discapacidad.

Abordaremos el tema enfocado a las playas para conocer cuáles son las medidas que desde los ayuntamientos se llevan a cabo para conseguir que sus playas sean aptas para todas las personas.



8. SECUENCIACIÓN DE LAS SESIONES

A continuación se desarrolla la propuesta para que el profesorado pueda llevar a cabo la unidad didáctica en el aula. Al final de cada sesión pueden encontrarse las fichas que se entregarán al alumnado y sobre las que se trabajará.

Para facilitar la identificación de los distintos niveles de primaria, se ha utilizado el siguiente código de colores: **rojo: 1º y 2º primaria, amarillo: 3º y 4º de primaria y verde: 5º y 6º primaria.**

Las sesiones propuestas son de una hora de duración. En algunos casos se recomienda impartir dos sesiones seguidas para completar los contenidos de la actividad propuesta.

Las sesiones se estructuran en torno a tres grandes temas: el primer Tema pretende que el alumnado amplíe sus conocimientos sobre la playa como ecosistema natural; el segundo Tema trata sobre los seres vivos que viven en la playa y sobre la basura marina; y el tercer tema, que abarca tres Temas, sobre los criterios de concesión de Bandera Azul, en concreto sobre la calidad de aguas de baño, la accesibilidad y el salvamento y socorrismo.

Para cada tema se ofrece un texto explicativo y se han diseñado actividades adaptadas a 1º y 2º de primaria, 3º y 4º de primaria, y 5º y 6º de primaria. Al final ofrecemos una actividad extra para 1º, 2º y 3º de juegos sensoriales y para 4º, 5º y 6º que consiste en un juego de roles en torno a la gestión de la playa. Por último, proponemos al alumnado que visite playas Bandera Azul, rellenar una pequeña ficha de revisión de criterios.

Si se desea utilizar la presente unidad didáctica en Educación Infantil, se podrán adaptar las actividades a las características psicoevolutivas de esta etapa educativa.

Tema 1: ¿QUÉ ES LA PLAYA?

Las playas son elementos naturales, formadas por el depósito de arenas o rocas que han arrastrado los ríos en su camino al mar.

Desde la antigüedad, el ser humano ha utilizado las playas en su vida cotidiana. Actualmente muchas playas han sido transformadas en espacios de ocio, siendo uno de los principales destinos vacacionales.

Es por ello que se hace necesario establecer medidas para la correcta gestión y conservación de las playas. **Bandera Azul** es una de las iniciativas existentes, en favor de la sostenibilidad de las playas. Los municipios costeros solicitan de forma voluntaria participar en el programa Bandera Azul que la Asociación de Educación Ambiental y del Consumidor (ADEAC) gestiona y distingue a aquellas playas con una excelente gestión ambiental.

Bandera Azul promueve la limpieza de las playas urbanas, mediante la existencia de papeleras, contenedores de recogida selectiva, servicios de limpieza y existencia de WC. También promueve la conservación de los espacios naturales de la playa, tales como las dunas, mediante la delimitación de espacios y posibles usos de la playa, a la vez que promueve medidas de conservación de especies animales y vegetales.

Bandera Azul establece 29 criterios, algunos de los cuales deben cumplirse a nivel municipal, por ejemplo la organización de al menos cinco actividades de educación ambiental en el municipio. Una de estas actividades debe celebrarse en la playa. También se exige que se cumpla con la legislación vigente, que existan planes de emergencia y de tráfico y que se fomente la movilidad sostenible.

Tema 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

La playa y el mar son el hogar de infinidad de seres vivos, con características muy diferentes. En la playa y en el mar se diferencian muchos hábitats. En la playa las condiciones de alta insolación y salinidad hacen necesario que las especies vegetales y animales presenten adaptaciones específicas tales como hojas espinosas para evitar el calor o portes redondeados en las plantas. España tiene una gran extensión de litoral, bañado por diferentes mares lo que da lugar a una gran biodiversidad de especies y hábitats, cuyo conocimiento y conservación resultan de gran importancia.

La **contaminación marina** es una de las mayores amenazas ambientales para nuestro planeta. En la última década la cantidad de residuos en el mar ha aumentado exponencialmente, debido al desarrollo de plásticos y otros materiales de larga descomposición y alta flotabilidad. La basura marina afecta negativamente a los hábitats marinos y a las especies que habitan en ellos. Algunos animales marinos confunden los plásticos con comida y mueren al ingerirlos. Los plásticos duros pueden provocar heridas en animales marinos. La basura marina circula por los océanos y se ha llegado a acumular en lo que se llama la Isla de la Basura en medio del Pacífico. En ocasiones, la basura marina llega a nuestras playas por efecto del olaje y es importante retirarla, al igual que es muy importante evitar que lleguen más residuos al mar.

Es vital concienciar a la ciudadanía de este importante problema ambiental y ofrecer soluciones en las que puedan participar. En primer lugar, fomentando el adecuado depósito de los residuos y cuidado de las costas. En segundo lugar, participando en limpiezas voluntarias que se llevan a cabo principalmente en la temporada de verano en nuestras playas. En tercer lugar, reduciendo la generación de tantos residuos plásticos y ofreciendo alternativas.

Tema 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Bandera Azul surgió en 1987 con el objetivo de impulsar el cumplimiento de la Directiva Europea de Calidad de Aguas de Baño que establece la realización de muestreos periódicos en las zonas de baño. Bandera Azul es un programa internacional que se desarrolla en 49 países, entre ellos en España donde hay alrededor de 600 playas con Bandera Azul. El programa también está disponible para puertos deportivos y embarcaciones turísticas sostenibles.

Bandera Azul promueve el desarrollo sostenible de nuestras costas. Para que una playa sea galardonada con Bandera Azul, debe cumplir con unos treinta criterios, relacionados con la gestión ambiental de la playa, la información y educación ambiental ofrecidas en la playa, la seguridad y los servicios en la playa, la accesibilidad y la calidad de sus aguas de baño.

Para determinar la calidad de las aguas de baño, las Comunidades Autónomas toman muestras de agua en las playas a lo largo de todo el verano. Las muestras se trasladan a laboratorios autorizados donde se realizan análisis físico- químicos y microbiológicos de algunos parámetros indicadores de contaminación. Los resultados de estos muestreos deben exponerse en las playas con Bandera Azul.

A partir de las muestras de los cuatro últimos años, la calidad de aguas de baño de las playas se califica como excelente, buena, suficiente o insuficiente. Las playas con Bandera Azul deben haber obtenido una calidad de aguas de baño excelente la temporada de baños anterior.

En la siguiente web puede encontrarse información detallada por Comunidades Autónomas de la calidad de sus aguas de baño:

<http://nayade.msc.es/>

Por otro lado, también es obligatorio para Bandera Azul que en el municipio exista una depuradora que funcione correctamente, conforme a la Directiva Europea de Aguas Residuales Urbanas. Las depuradoras tratan las aguas residuales antes de ser vertidas al mar.

Tema 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Otro de los requisitos para que una playa pueda tener Bandera Azul es que sea accesible para todas las personas, incluyendo personas con discapacidad: motora, visual, auditiva o intelectual. Una excepción a este criterio son las playas salvajes en las que es imposible llevar a cabo acciones para adaptar la playa.

Para que una playa sea accesible es necesario que los accesos y servicios de la playa, tales como aparcamientos, WC y otros estén adaptados. El recorrido de una persona desde el aparcamiento o acceso a la playa hasta el agua debe estar libre de **barreras arquitectónicas**. Actualmente se habla de playas **inclusivas** como aquellas playas que incluyen a todas las personas.

En las playas con Bandera Azul pueden encontrarse: plazas de aparcamiento reservadas para personas con discapacidades, rampas de acceso, pasarelas más anchas, WC con dos barras a los laterales, zonas de sombra reservadas a personas con discapacidades y sillas anfibia. Con todo ello se pretende que las personas con discapacidades puedan disfrutar plenamente de la playa.

En algunas playas con Bandera Azul se ofrecen actividades específicas para algunos colectivos como las personas con discapacidades psíquicas, o dispositivos sonoros para personas con discapacidades visuales.

Es importante fomentar entre los alumnos y alumnas el respeto a la diversidad y defender la igualdad de oportunidades para todas las personas.

Tema 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

En la actualidad, el salvamento y socorrismo unido al conocimiento de técnicas de primeros auxilios, presenta múltiples variantes, las cuales pueden ser llevadas a la escuela sin ningún problema.

La Ley Orgánica de Mejora de Calidad Educativa y más específicamente, alguna comunidad autónoma, hace referencia a los primeros auxilios como un tema transversal que debería de tratarse desde todas las áreas del currículo de Primaria.

Para que una playa tenga Bandera Azul, debe existir en ella un equipo de salvamento y socorrismo, con suficientes recursos humanos y materiales para atender a los visitantes, así como un equipo de primeros auxilios.

Bandera Azul pretende crear una cultura de prevención en las playas para concienciar a los usuarios sobre la peligrosidad de los espacios acuáticos y evitar ahogamientos, así como sobre los peligros de la sobre exposición solar.

Es importante que todas las personas tengan nociones básicas de primeros auxilios, incluso que sean capaces de realizar una maniobra de Respiración Cardio Pulmonar (RCP) que se puede aprender con técnicas sencillas.

Igualmente es importante que se conozcan los protocolos de emergencia como por ejemplo llamar al 112, servicio que coordina los recursos de emergencias en todo el territorio nacional.

9. CONCLUSIÓN

“Lo que escucho lo olvido, lo que escribo lo recuerdo, y lo que hago lo aprendo”. Si trasladamos estas palabras de McLuhan a la etapa educativa de Primaria en las que he hemos centrado el proyecto, encontramos una enorme relación con la forma en que nuestros alumnos aprenden de forma significativa trabajando y adquiriendo los contenidos de forma práctica, ya que a estas edades “todo debe pasar por las manos”, según Wallon.

En ningún momento olvidamos que lo que realmente da sentido y justifica lo dicho hasta aquí, es sin lugar a dudas los alumnos. Nos hemos adaptado a ellos, a sus diferencias individuales y a sus ritmos de trabajo y hemos conseguido como primer objetivo de todos, extraer lo mejor de sí mismos para ayudarles de ese modo a desarrollarse y desenvolverse de forma autónoma en la sociedad que les rodea. Se trata al fin y al cabo, de enseñarles y ayudarles a ser felices.

10 .WEBGRAFÍA

Toda la información sobre Bandera Azul en España puede encontrarse en: www.adeac.es

Si se desea información sobre el programa a nivel internacional:
www.blueflag.global

Para una relación completa de hábitats y especies marinos en España:
http://www.mapama.gob.es/es/costas/publicaciones/guia_interp_habitats_web_tcm7-270736.pdf

Para ampliar las actividades sobre discapacidad, os recomendamos:
<http://sid.usal.es/libros/discapacidad/6676/8-1/apreciamos-las-diferencias-orientaciones-didacticas-y-metodologicas-para-trabajar-sobre-la-discapacidad-en-educacion-primaria.aspx>

Para llevar a cabo experimentos sobre microplásticos:
<http://www.observadoresdelmar.es/documents/ProtocoloPlastico.pdf>

Para ampliar información y actividades sobre la Basura Marina:
<https://marinedebris.noaa.gov/sites/default/files/publications-files/SpanishMarineDebrisEdGuide.pdf>

Para aprender más sobre las Praderas Submarinas de Posidonia:
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/content/500dd30a-0b6a-4fb6-aae3-b8b6aadd33ed>

Para aprender más sobre fanerógamas marinas:
<https://famar.wordpress.com/divulgacion/material-informativo/>

SESIONES 1º 2º PRIMARIA



SESIÓN 1: ¿QUÉ ES LA PLAYA?

Nivel

1º y 2º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer qué es una playa y de qué elementos se compone.
- Identificar y valorar la playa como un espacio natural y como paisaje.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.

Recursos materiales

- Pizarra, papel continuo, rotuladores, tijeras, pegamento y recortables que pueden encontrarse al final de la Unidad Didáctica.

Desarrollo de la sesión

Primeramente preguntaremos al alumnado si han estado en la playa alguna vez, si recuerdan cómo se llamaba la playa, dónde estaba. Si era de arena o de piedras. El profesor anotará en la pizarra las palabras clave que vayan diciendo los alumnos y alumnas.

Intentaremos definir entre todos qué es una playa.

A continuación algunos vídeos para trabajar sobre la playa:

- Elementos de la playa: <https://www.youtube.com/watch?v=d0IkFISNY04>
- Pepa Pig en la playa: <https://www.youtube.com/watch?v=3oA8SgUG8aE>
- Caillou en la playa: https://www.youtube.com/watch?v=z8p_3xDteUQ
- Epi y Blas en la playa: <https://www.youtube.com/watch?v=AX1OKyD0CRI>
- Teo en la playa: <https://www.youtube.com/watch?v=wsDyqxmcbEs>
- Canción “vamos a la playa” con pictogramas:
<https://www.youtube.com/watch?v=W13WI3FPHTU>
- Canción de rock de la playa: https://www.youtube.com/watch?v=cAOm_1JO7Go

SESIÓN 1: ¿QUÉ ES LA PLAYA?

En la ficha a continuación vamos a diferenciar los elementos naturales de los elementos no naturales que se pueden encontrar en la playa. Si algún alumno o alumna no conoce alguna palabra de la ficha, la explicaremos para todos.

Entre todos, vamos a dibujar en el papel continuo una playa y pegar los recortables que se encuentran al final de la unidad didáctica. Repasaremos todos los elementos de los recortables, aunque debemos recordar que en la siguiente sesión nos centraremos en los animales marinos por lo que en esta sesión sería interesante centrarse en los otros elementos tales como las hamacas y sombrillas, barcos, torreta de vigilancia, etc. Este mural nos servirá de hilo conductor para toda la unidad didáctica. Sería interesante exponer el mural en la clase.



FICHA : ¿QUÉ ES LA PLAYA?

De los siguientes elementos que pueden encontrarse en la playa, **rodea con un círculo verde los que son parte de la naturaleza, y con un círculo rojo las que no lo son.**

Orilla

Barco

Erizo de mar

Ola

Duna

Espigón

Acantilado

Paseo marítimo

Alga

Colilla

Papelera

Colchoneta

Cangrejo

Rampa

Roca

Sombrilla

La playa nos gusta, es parte de la naturaleza, como el mar.

Debemos cuidarlos.

Siempre que vayas a la playa:

llévate todo lo que has traído.

deja la basura en las papeleras

y contenedores de papel, vidrio y envases



SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

Nivel

1º y 2º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer algunos de los animales que viven en las playas y en el mar.
- Apreciar los animales marinos.

Competencias clave

- Competencia en ciencia y tecnología.
- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

Recursos materiales

- Mural de la sesión anterior.

Desarrollo de la sesión

Comenzaremos la sesión repasando nuestro mural de la playa para identificar entre los recortables cuáles son animales, de qué animales se trata y cuáles son sus características principales.

Podemos hablar de las aves, como la gaviota, los peces y mamíferos como la ballena y el delfín.

Las anémonas, medusas, estrellas de mar, erizos, cangrejos y gambas son **invertebrados**, una categoría que engloba a muchos seres muy diferentes que comparten la característica de no tener huesos.

Algunos de estos animales viven en la orilla, otros en las rocas, otros en el mar a poca profundidad y a veces podemos verlos desde la playa y otros en el mar a mucha profundidad. Intentaremos ubicar cada animal donde vive.

(Soluciones para los animales de los recortables: ARENA: cangrejos ORILLA: cangrejos ROCAS: anémonas, cangrejos, erizos, estrellas de mar MAR POCO PROFUNDO: medusas, peces MAR PROFUNDO: medusas, peces, delfines).

SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

En la ficha a continuación podéis encontrar fotografías de más animales marinos y adivinar dónde viven. (SOLUCIONES PARA LOS ANIMALES DE LA FICHA: Tiburón en el mar a mucha profundidad, Tortuga en el mar a mucha y poca profundidad, Foca en las rocas, fuera del agua y en el mar a poca profundidad, Pulpo en las rocas debajo del mar, Caballito de Mar en el mar a poca profundidad y Sardinas en el mar a bastante profundidad).

Se puede debatir con los alumnos y alumnas qué animales les gustan más y por qué, preguntarles si saben que hay animales que viven solos, como los pulpos, y otros en grupo, como las sardinas.

También adjuntamos un póster original en el que distintos tipos de residuos imitan animales marinos. Propondremos a los alumnos y alumnas que digan en voz alta qué residuos son y qué animales marinos imitan. Llevando esta ficha a sus hogares, los alumnos/as trasladarán el mensaje a sus familiares.

A continuación unos recursos musicales sobre animales marinos:

Canción de animales en el fondo del mar:

<https://www.youtube.com/watch?v=omkpNvrOJVE>

La orquesta de los peces:

<https://www.youtube.com/watch?v=X5kMrNg4Blw>

SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

LAS ESPECIES MÁS PELIGROSAS EN EL OCÉANO



ENVASE DE GALÓN

Origen: BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES Y PLAYAS.
Comportamiento: PUEDE SER INGERIDO POR MAMÍFEROS MARINOS CAUSÁNDOLES ENVENENAMIENTO Y DESNUTRICIÓN.
Espectativa de vida: 400 a 600 años.



BOTELLA DE REFRESCO

Origen: PLAYAS, CALLES DE CIUDADES Y BOTES.
Comportamiento: CAUSA SERIOS DAÑOS SOBRE FAUNA Y FLORA MARINA.
Espectativa de vida: 300 a 500 años.



TAPA DE BOTELLA

Origen: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: CAUSA PROBLEMAS DIGESTIVOS EN LA FAUNA MARINA.
Espectativa de vida: 300 años.

BOLSA DE PLÁSTICO

Origen: PLAYAS Y CIUDADES.
Comportamiento: COMO PARECE UNA AGUAMALA ES INGERIDA POR MUCHOS ANIMALES ENVENENÁNDOLOS.
Espectativa de vida: 35 a 60 años.

PARTES DE PLÁSTICO

Origen: PLAYAS Y CIUDADES.
Comportamiento: PUEDE SER INGERIDO POR ANIMALES Y ENVENENARLOS O DESNUTRIRLOS.
Espectativa de vida: DEPENDE DE SU CALIDAD.

ENVASE DE PAPEL ALUMINIO

Origen: PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: EFECTO ABRASIVO EN LOS ORGANISMOS QUE HABITAN EL LÉCHO MARINO.
Espectativa de vida: 10 años.



PILA O BATERÍA

Origen: CALLES DE CIUDADES.
Comportamiento: EL LÍQUIDO QUE DESTILA ES ALTAMENTE VENENOSO.
Espectativa de vida: MESES DE AÑOS.



ENVASES DE CARTÓN (LARGA DURACIÓN)

Origen: PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: TIENE UN EFECTO ABRASIVO SOBRE ORGANISMOS QUE HABITAN EL LÉCHO MARINO.
Espectativa de vida: 25 a 50 años.



BOLSA DE PAPEL

Origen: PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: EFECTOS NEGATIVOS EN LA DIGESTIÓN DE CRIATURAS MARINAS.
Espectativa de vida: 4 SEMANAS.



CONDÓN

Origen: INODOROS Y CALLES DE LAS CIUDADES.
Comportamiento: PUEDE SER INGERIDO POR OTRO ANIMAL Y CAUSARLE PROBLEMAS DIGESTIVOS.
Espectativa de vida: 30 años.



LATA DE ALUMINIO

Origen: CIUDADES Y PLAYAS.
Comportamiento: CORTADAS Y LESIONES EN LA FAUNA MARINA Y NADADORES.
Espectativa de vida: 200 a 500 años.



COLILLAS DE CIGARROS

Origen: INODOROS, BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES.
Comportamiento: IMPIDE LA DIGESTIÓN DE ANIMALES QUE LAS TRAGAN.
Espectativa de vida: 10 años.



ANILLOS DE PLÁSTICO PARA BOTELLAS

Origen: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: ATRAPA FAUNA MARINA CAUSÁNDOLES SERIAS HERIDAS O LA MUERTE.
Espectativa de vida: 450 años.



GASOLINA Y ACEITE DE MOTOR

Origen: BOTES.
Comportamiento: SU TOXICIDAD DESTRUYE LOS HÁBITATS MARINOS.
Espectativa de vida: DEPENDE DE LA CANTIDAD DESCARGADA.



VIDRIO DE BOTELLAS

Origen: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
Comportamiento: CORTADAS Y SERIAS HERIDAS EN NADADORES Y FAUNA MARINA.
Espectativa de vida: MESES DE AÑOS.



ENVOLTURA DE ALIMENTOS

Origen: PLAYAS Y CALLES DE CIUDADES.
Comportamiento: SERIOS DAÑOS EN LA FLORA Y FAUNA MARINA.
Espectativa de vida: 20-30 años.

PAPEL ALUMINIO

Origen: PLAYAS Y CALLES.
Comportamiento: IMPIDE LA APROPIADA ALIMENTACIÓN DE CERTOS ORGANISMOS.
Espectativa de vida: 5 años.

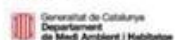


TOHALLA SANITARIA

Origen: PLAYAS, INODOROS Y BOTES.
Comportamiento: IMPIDE EL PROCESO DE DIGESTIÓN EN LOS ANIMALES QUE LA INGEREN.
Espectativa de vida: 25 años.

AL REDEDOR DEL MUNDO, 8 MILLONES DE TONELADAS DE BASURA LLEGAN AL MAR CADA AÑO. TODA ESTA BASURA ES GENERADA POR LA ACTIVIDAD HUMANA. ÉSTOS DESECHOS QUE NO SON RECICLABLES SON LANZADOS POR LOS INODOROS, EN LAS CALLES, EN BARRANCOS Y EN LAS PLAYAS HACIENDO TANGIBLE SU PODER DESTRUCTIVO SOBRE LA VIDA MARINA. PERO TÚ PUEDES HACER QUE ESTO DEJE DE PASAR.

LA BASURA DESCONTROLADA ES UNA AMENAZA EN LOS OCÉANOS



FICHA: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

Intenta adivinar dónde viven los animales de las siguientes fotos:



- ¿Sabías que Bob Esponja es un animal marino de tipo invertebrado?
- ¿Sabes qué animal marino es Patricio?
- ¿Y el malvado Sheldon Plankton?

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Nivel

1º y 2º de Primaria

Objetivos específicos

- Familiarizarse con los usos del agua y el proceso de depuración.
- Valorar la importancia del agua potable.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Social y cívica., Aprender a aprender. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Pizarra

Desarrollo de la sesión

Para iniciar la sesión haremos una lluvia de ideas en la que los alumnos y alumnas nos dirán palabras relacionadas con el uso del agua en las casas y las anotaremos en la pizarra.

A continuación veremos si algunas de las palabras de la pizarra pueden anotarse en el esquema del recorrido del agua de la ficha a continuación.

Posteriormente les preguntaremos si saben qué es una **depuradora**, si alguna vez han visto alguna. Podemos mostrar el siguiente vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=TC9d_2B5ZOU (primeros minutos) o este otro: <https://www.youtube.com/watch?v=DDrupTACddk>

Les explicaremos por qué es importante que el agua que bebemos y con la que cocinamos sea potable.

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Después explicaremos que el agua en la que nos bañamos en el mar también debe estar limpia y que las playas con Bandera Azul son playas con aguas limpias. Conversaremos sobre las playas en las que han estado, y si reconocen la Bandera Azul que aparece en la ficha a continuación.

Entre los recortables encontramos un tubo de ensayo que es el símbolo de muestreo de calidad de aguas de baño. Es el momento de situar este símbolo en la orilla de la playa de nuestro mural.

Si tenemos tiempo, el profesor/a puede mostrar al alumnado un experimento sencillo como el que se propone para los alumnos y alumnas de 3º y 4º:

Materiales:

Una botella de agua mezclada con arena, aceite, trozos de papel muy pequeños y cáscaras de pipa, un colador de cocina de malla ancha, una media o calcetín de tejido muy fino y dos recipientes para recoger el agua.

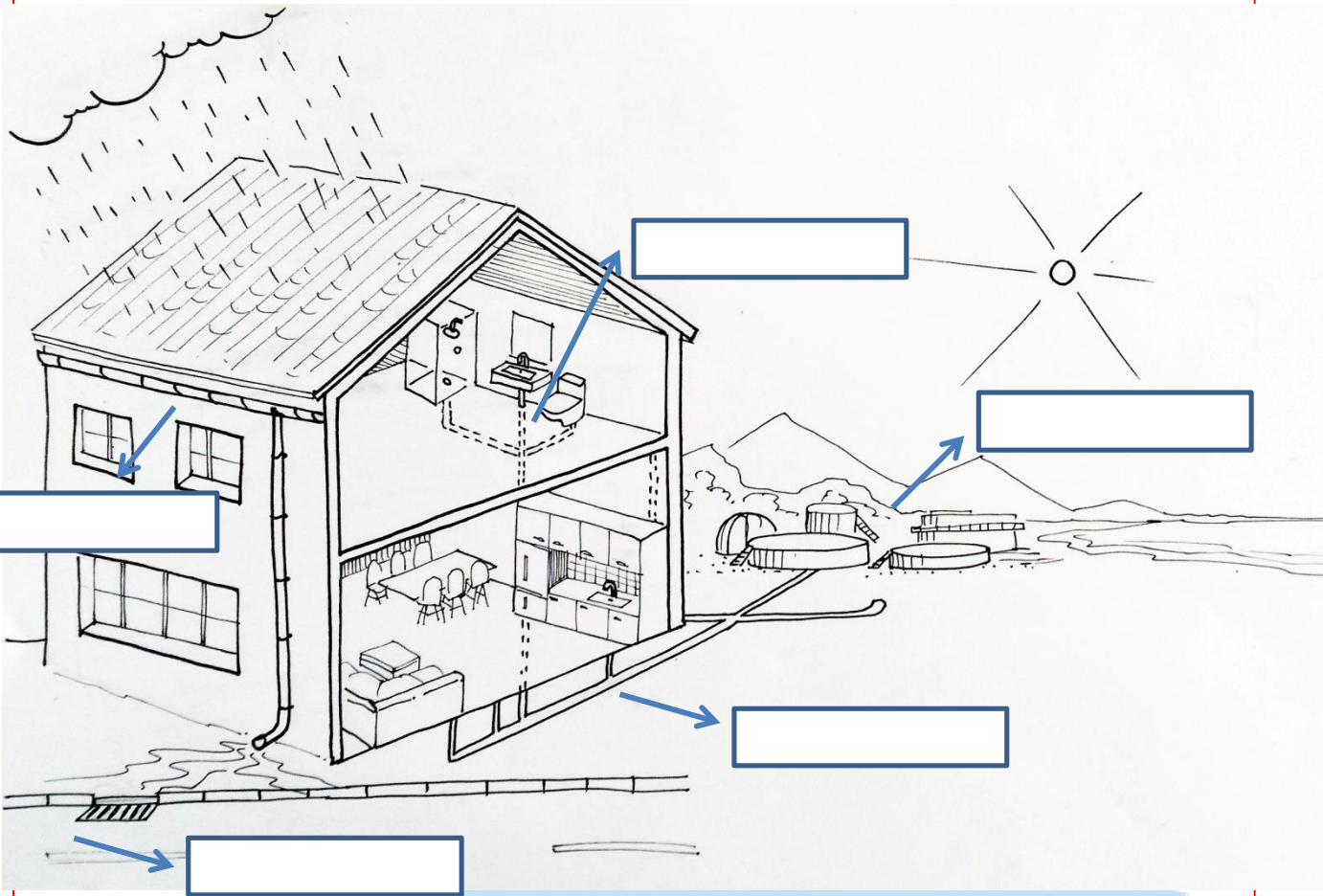
Para comenzar les explicaremos que la botella de agua con restos simboliza el agua que desechamos por el desagüe.

Verteremos casi toda el agua de la botella sobre el colador de cocina, que representa el primer filtro de la depuradora y veremos qué residuos retiene y cómo queda el agua que se recoge en el recipiente.

Seguidamente verteremos este agua en la media o calcetín y veremos qué retiene la media y cómo es el agua que se recoge en el segundo recipiente. Explicaremos que la media representa el segundo filtro de la depuradora.

FICHA : CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

En el siguiente esquema, anota los nombres que faltan en los recuadros. Con un color azul, marca el recorrido que sigue el agua.



¿Sabías que si tiras objetos al wáter como rollo de papel o bastoncillos el trabajo de la depuradora es más difícil?

¿Sabías que las playas con Bandera Azul son playas con aguas limpias?

¿Has visto alguna vez una Bandera Azul como esta?



SESIÓN 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Nivel

1º y 2º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer los diferentes tipos de discapacidad y sus características.
- Tomar conciencia sobre cómo las personas con discapacidad visual realizan actividades en su vida cotidiana.

Competencias clave

- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Sociales y cívicas.

Recursos materiales

- Vendas, antifaces o cintas para los ojos para la mitad del alumnado.

Desarrollo de la sesión

Dividiremos a los alumnos/as en parejas. Una de las personas de cada pareja vendará los ojos al otro. El alumno o alumna con los ojos vendados simulará que tiene una discapacidad visual.

Por parejas, tendrán que salir de clase, llegar al baño y regresar hasta su sitio. El alumno o alumna que no tiene los ojos vendados guiará al otro. Después cambiarán los roles.

Al finalizar hablaremos sobre cómo se han sentido, qué les ha parecido más difícil y cómo les ha ayudado el compañero o la compañera.

Después les preguntaremos si han visto alguna vez una persona con discapacidad visual en la playa, o en silla de ruedas. Brevemente, explicaremos los diferentes tipos de discapacidad que existen.

SESIÓN 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Les contaremos que en las playas con Bandera Azul existen servicios para personas con discapacidades y les mostraremos los siguientes vídeos:

Baño adaptado: <https://www.youtube.com/watch?v=TKTmEmERTDE>

Proyecto playas para discapacitados visuales:
<https://www.youtube.com/watch?v=hRJYNdc3i-w>

De forma complementaria, en la ficha a continuación aparecen varias imágenes de servicios para personas con discapacidades para aprender sus nombres. (SOLUCIONES: sillas anfibia, plaza de aparcamiento reservada, muletas anfibia y dispositivo sonoro).

Si tenemos tiempo podemos lanzar algunas preguntas, como por ejemplo:

¿Por qué las sillas anfibia tienen ruedas?

¿Qué son las marcas de rayas blancas en el suelo en la plaza de aparcamiento reservada?

FICHA : ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS



SESIÓN 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Nivel

1º y 2º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer los diferentes colores de las banderas que indican el estado de la mar.
- Reflexionar sobre el potencial peligro que supone bañarse en mares agitados.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Sociales y cívicas. Aprender a aprender.

Recursos materiales

- Pinturas de color amarillo, rojo y verde.

Desarrollo de la sesión

Para iniciar la sesión, preguntaremos a los alumnos si recuerdan haber visto alguna bandera de algún color en la playa y cómo eran las olas ese día.

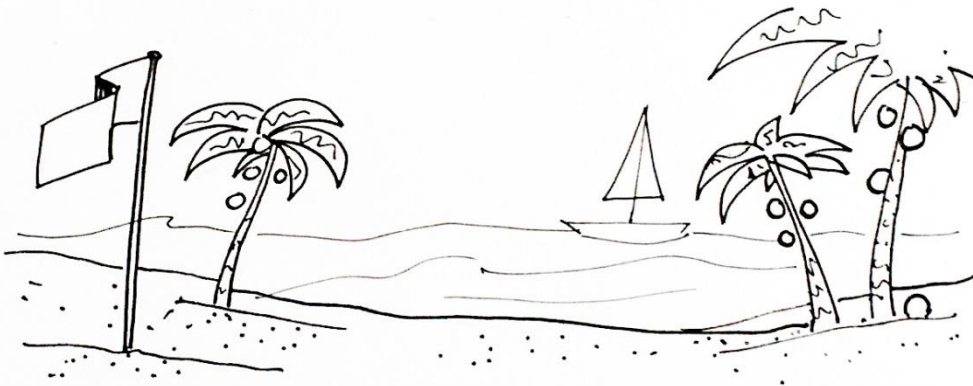
Seguidamente explicaremos el código de colores de las banderas de estado de la mar, que se corresponde con los semáforos: verde: mar en calma, amarillo: baño con precaución, rojo: baño prohibido. También explicaremos que el número de emergencias es el 112.

Colorearemos las banderas de estado de la mar correspondientes a las imágenes de la ficha a continuación. Explicaremos por qué es importante no bañarse si hay bandera roja en la playa y cómo los socorristas vigilan en las playas para que nadie se ahogue.

Después haremos un pequeño juego: el profesor hará de socorrista en una playa y sacará un color (verde, amarillo o rojo) y los alumnos deberán elegir la mímica correcta y representarla: verde: imitar que nadan en el mar, amarillo imitar que nadan en un mar con olas, exagerando los movimientos, rojo: quedarse quietos.

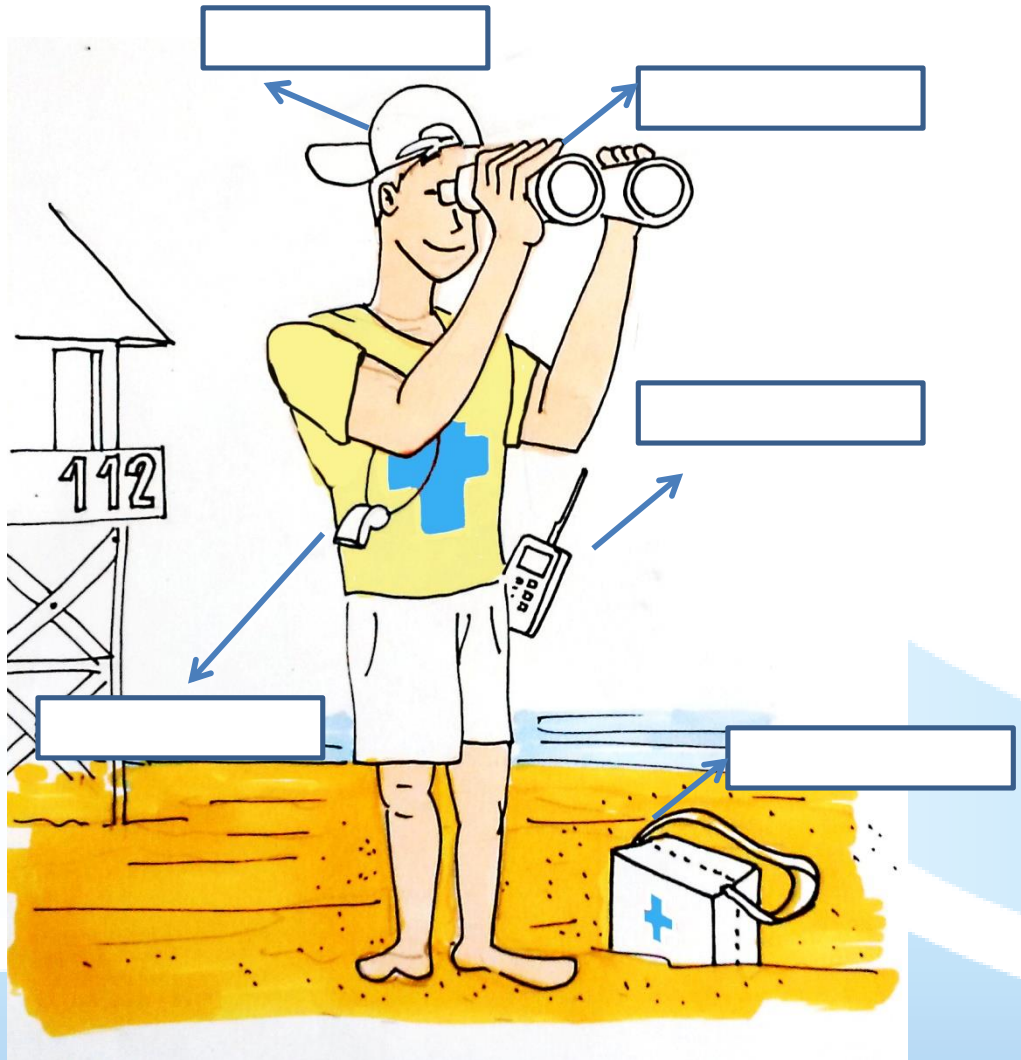
FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Colorea las banderas de estado de la mar según consideres.



FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

¿Sabes cuáles son las herramientas del socorrista y para qué sirven?



Recuerda:



Es mejor no bañarse solo,
avisa siempre a alguien.



Si no sabes nadar, recuerda ponerte tu chaleco de flotación.

SESIONES 3º 4º PRIMARIA



SESIÓN 1: ¿QUÉ ES LA PLAYA?

Nivel

3º y 4º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer los distintos tipos de playa que existen y los elementos que se puede encontrar en ellas.
- Valorar las playas como recursos naturales, paisajes y espacios de ocio; fomentar el cuidado y limpieza de las playas.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Conciencia y expresiones culturales.
- Sociales y cívicas.

Recursos materiales

- Papel continuo, rotuladores, tijeras, pegamento y recortables que pueden encontrarse al final de la Unidad Didáctica.

Desarrollo de la sesión

Comenzaremos la sesión con la ficha correspondiente, en la que se propone una definición de playa y un ejercicio para distinguir elementos naturales de elementos no naturales de la playa.

Para mostrar diferentes tipos de playas, os proponemos los siguientes vídeos: playas salvajes: <https://www.youtube.com/watch?v=UYoZVvjHvvk> y playas urbanas :<https://www.youtube.com/watch?v=m4PIZnySI8k>

Es interesante destacar los distintos componentes naturales de la playa: orilla, arena, rocas islas dunas, etc. frente a los componentes artificiales tales como los espigones.

Entre todos, vamos a dibujar en el papel continuo dos playas: una cerca de un pueblo o ciudad, con paseo marítimo, casas, aparcamientos, puerto, chiringuitos, etc .y otra alejada de la ciudad que sólo tenga arena, agua, dunas y bosque.

Después colocaremos los recortables en las playas y pensaremos cuál nos gusta más y por qué.

SESIÓN 1: ¿QUÉ ES LA PLAYA?

Para finalizar, podemos ver algunos vídeos sobre la playa:

Teo en la playa: <https://www.youtube.com/watch?v=wsDyqxmcbEs>

Mr Bean dibujos en la playa:

<https://www.youtube.com/watch?v=MbQcECz9K1w>

Bob el constructor- La playa en la ciudad:

<http://www.rtve.es/infantil/serie/bob-constructor/video/playa-ciudad/3932926>



FICHA : ¿QUÉ ES LA PLAYA?

La playa es la tierra que está junto al mar. Justo donde las olas tocan la tierra se llama orilla. Normalmente está llena de arena, pues los ríos que desembocan en el mar la han ido trayendo, pero también hay playas de piedras. En algunas playas la arena se acumula en la parte de atrás de la playa y forma dunas que son como montañas de arena con plantas.

Hay playas salvajes y playas urbanas.

Anota 10 cosas que pueden encontrarse en la playa:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Ahora rodea con un círculo verde las que son parte de la naturaleza, y con un círculo rojo las que no lo son.

La playa nos gusta, es parte de la naturaleza, como el mar.

Debemos cuidarlos.

Siempre que vayas a la playa:

llévate todo lo que has traído.

deja la basura en las papeleras

y contenedores de papel, vidrio y envases



SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

Nivel

3º y 4º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer algunos de los animales marinos, dónde viven y sus principales características.
- Tomar conciencia del problema ambiental de la basura marina.

Competencias clave

- Competencia en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender, Social y cívica, Comunicación lingüística.

Recursos materiales

- Mural de la sesión anterior.

Desarrollo de la sesión

A partir de los recortables de la sesión anterior, echando un vistazo a nuestro mural de playas, identificaremos cuáles son animales, de qué animales se trata y cuáles son sus características principales.

Podemos hablar de las aves, como la gaviota, los peces, y mamíferos como la ballena y el delfín, de cefalópodos como el pulpo, y de invertebrados entre los cuales encontramos: equinodermos (estrellas de mar y erizos), crustáceos (concha, cangrejo y gamba) y cnidarios (medusas y anémonas). Preguntaremos si saben dónde viven cada uno de ellos: bien en la arena, la orilla, las rocas, mar poco profundo o mar profundo.

(Soluciones para los animales de los recortables: ARENA: cangrejos ORILLA: cangrejos ROCAS: anémonas, cangrejos, erizos, estrellas de mar MAR POCO PROFUNDO: medusas, peces MAR PROFUNDO: medusas, peces, delfines).

Si queremos profundizar en las características de algunos extraños animales marinos, podemos trabajar con los dibujos animados de Bob Esponja:

<http://naukas.com/2010/08/16/aprende-zoologia-con-bob-esponja/>

SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

En la ficha a continuación podéis encontrar fotografías de más animales marinos y adivinar dónde viven. Si algún alumno o alumna no conocen alguno de los animales, les explicaremos cuál es. Se puede tratar de relacionarlos con conocimientos previos de los alumnos/as, por ejemplo, el beluga y la manta raya aparecen en la película “Buscando a Dory”.

(SOLUCIONES SOBRE DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES DE LA FICHA: Lenguado, en el mar, cerca de la orilla, se entierra en la arena, Beluga en el océano ártico a poca profundidad, Morena, en las rocas debajo del mar, Calamar, en el mar a profundidad variable, Merluza en el mar a mucha profundidad, Plancton en el mar a mucha profundidad, Tortuga en el mar a mucha y poca profundidad, Babosa en el mar a profundidad variable, Pez luna en el mar a mucha profundidad, Manta Raya en el mar a bastante profundidad y Tiburón en el mar a mucha profundidad,).

A continuación en la ficha se plantea la pregunta de qué pasaría si la playa y el mar se llenan de basura. Hablaremos de por qué es importante que no haya basura en las playas y en el mar.

También adjuntamos un póster original en el que distintos tipos de residuos imitan animales marinos. Propondremos a los alumnos y alumnas que digan en voz alta qué residuos son y qué animales marinos imitan. Llevando esta ficha a sus hogares, los alumnos/as trasladarán el mensaje a sus familiares.

A continuación podemos ver con los alumnos/as alguno de los siguientes vídeos sobre contaminación marina:

La historia de una bolsa de plástico:

<https://www.youtube.com/watch?v=xQeNoSikBbk>

Spot motion de la tortuga, el tiburón y la basura marina:

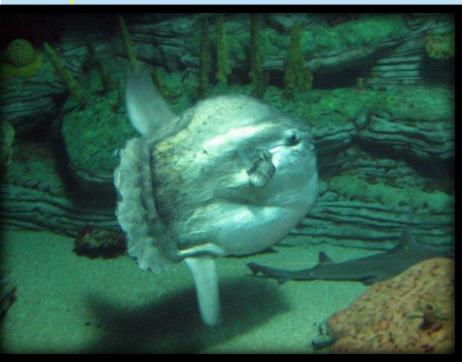
<https://www.youtube.com/watch?v=lrHlcMI9Cw8>

La contaminación y el mar:

<https://www.youtube.com/watch?v=MyQUV1UbBkY>

FICHA : ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

Intenta adivinar dónde viven los animales de las siguientes fotos:



FICHA : ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

¿Y si la playa y el mar se llenan de basura?

Si la playa se llena de basura, las plantas no pueden crecer, los animales que viven en ella tampoco pueden vivir allí y las personas que les gusta ir a la playa no están a gusto. Además las olas se llevan los plásticos al mar y allí a veces se los comen los animales marinos y se mueren.



¿Sabías que las algas en la playa no son suciedad?

Son plantas marinas que dan refugio a pequeños insectos de los que se alimentan animales más grandes como las aves.



FICHA: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

LAS ESPECIES MÁS PELIGROSAS EN EL OCÉANO



ENVASE DE GALÓN

ORIGEN: BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES Y PLAYAS.
COMPORTAMIENTO: PUEDE SER INGERIDO POR MAMÍFEROS MARINOS CAUSÁNDOLES ENVENENAMIENTO Y DESNUTRICIÓN.
ESPECTATIVA DE VIDA: 400 A 500 AÑOS.



BOTELLA DE REFRESCO

ORIGEN: PLAYAS, CALLES DE CIUDADES Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: CAUSA SERIOS DAÑOS SOBRE FAUNA Y FLORA MARINA.
ESPECTATIVA DE VIDA: 300 A 500 AÑOS.



TAPA DE BOTELLA

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: CAUSA PROBLEMAS DIGESTIVOS EN LA FAUNA MARINA.
ESPECTATIVA DE VIDA: 300 AÑOS.

BOLSA DE PLÁSTICO

ORIGEN: PLAYAS Y CIUDADES.
COMPORTAMIENTO: COMO PARECE UNA AGUAMALA ES INGERIDA POR MUCHOS ANIMALES ENVENENÁNDOLOS.
ESPECTATIVA DE VIDA: 35 A 60 AÑOS.

PARTES DE PLÁSTICO

ORIGEN: PLAYAS Y CIUDADES.
COMPORTAMIENTO: PUEDE SER INGERIDO POR ANIMALES Y ENVENENARLOS O DESNUTRIRLOS.
ESPECTATIVA DE VIDA: DEPENDE DE SU CALIDAD.



ENVASE DE PAPEL ALUMINIO

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: EFECTO ABRASIVO EN LOS ORGANISMOS QUE HABITAN EL LECIO MARINO.
ESPECTATIVA DE VIDA: 10 AÑOS.



PILA O BATERÍA

ORIGEN: CALLES DE CIUDADES.
COMPORTAMIENTO: EL LÍQUIDO QUE DESTILA ES ALTAMENTE VENENOSO.
ESPECTATIVA DE VIDA: MALES DE AÑOS.



ENVASES DE CARTÓN (LARGA DURACIÓN)

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: TIENE UN EFECTO ABRASIVO SOBRE ORGANISMOS QUE HABITAN EL LECIO MARINO.
ESPECTATIVA DE VIDA: 25 A 50 AÑOS.



BOLSA DE PAPEL

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: EFECTOS NEGATIVOS EN LA DIGESTIÓN DE CRIATURAS MARINAS.
ESPECTATIVA DE VIDA: 4 SEMANAS.



COLILLAS DE CIGARROS

ORIGEN: INODOROS, BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES.
COMPORTAMIENTO: IMPIDE LA DIGESTIÓN DE ANIMALES QUE LAS TRAGAN.
ESPECTATIVA DE VIDA: 10 AÑOS.



ANILLOS DE PLÁSTICO PARA BOTELLAS

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: ATRAEA FAUNA MARINA CAUSÁNDOLES SERIAS HERIDAS O LA MUERTE.
ESPECTATIVA DE VIDA: 450 AÑOS.



GASOLINA Y ACEITE DE MOTOR

ORIGEN: BOTES.
COMPORTAMIENTO: SU TOXICIDAD DESTRUYE LOS HÁBITATS MARINOS.
ESPECTATIVA DE VIDA: DEPENDE DE LA CANTIDAD DESCARGADA.



PAPEL ALUMINIO

ORIGEN: PLAYAS Y CALLES.
COMPORTAMIENTO: IMPIDE LA APROPIADA ALIMENTACIÓN DE CIERTOS ORGANISMOS.
ESPECTATIVA DE VIDA: 5 AÑOS.



VIDRIO DE BOTELLAS

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: CORTADAS Y SERIAS HERIDAS EN NADADORES Y FAUNA MARINA.
ESPECTATIVA DE VIDA: MESES DE AÑOS.



ENVOLTURA DE ALIMENTOS

ORIGEN: PLAYAS Y CALLES DE CIUDADES.
COMPORTAMIENTO: SERIOS DAÑOS EN LA FLORA Y FAUNA MARINA.
ESPECTATIVA DE VIDA: 20-30 AÑOS.



TOHALLA SANITARIA

ORIGEN: PLAYAS, INODOROS Y BOTES.
COMPORTAMIENTO: IMPIDE EL PROCESO DE DIGESTIÓN EN LOS ANIMALES QUE LA INGEREN.
ESPECTATIVA DE VIDA: 25 AÑOS.

AL REDEDOR DEL MUNDO, 8 MILLONES DE TONELADAS DE BASURA LLEGAN AL MAR CADA AÑO. TODA ESTA BASURA ES GENERADA POR LA ACTIVIDAD HUMANA. ÉSTOS DESECHOS QUE NO SON RECICLABLES SON LANZADOS POR LOS INODOROS, EN LAS CALLES, EN BARRANCOS Y EN LAS PLAYAS HACIENDO TANGIBLE SU PODER DESTRUCTIVO SOBRE LA VIDA MARINA. PERO TU PUEDES HACER QUE ESTO DEJE DE PASAR.

LA BASURA REPRESENTADA EN ESTAS IMÁGENES SON LAS MÁS COMUNES EN LAS PLAYAS.

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Nivel

3º y 4º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer el proceso de depuración.
- Valorar la importancia del agua potable.

Competencias clave

- Matemática, ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Una botella de agua mezclada con arena, aceite, trozos de papel muy pequeños y cáscaras de pipá, un colador de cocina de malla ancha, una media o calcetín de tejido muy fino y dos recipientes para recoger el agua.

Desarrollo de la sesión

Primeramente explicaremos a los alumnos/as a dónde va a parar el agua que utilizamos y se va por los desagües.

Se puede mostrar el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=2ERcliftWc>
<https://www.youtube.com/watch?v=ezetKKA9dnA>

Para explicar a los alumnos/as el proceso de depuración, os proponemos el siguiente experimento sencillo:

Para comenzar les explicaremos que la botella de agua con restos simboliza el agua que desechamos por el desagüe.

Verteremos casi toda el agua de la botella sobre el colador de cocina, que representa el primer filtro de la depuradora y veremos qué residuos retiene y cómo queda el agua que se recoge en el recipiente.

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Seguidamente verteremos este agua en la media o calcetín y veremos qué retiene la media y cómo es el agua que se recoge en el segundo recipiente. Explicaremos que la media representa el segundo filtro de la depuradora.

Por último compararemos el agua que quedó inicialmente en la botella con el agua obtenida en el último recipiente tras pasar por los dos filtros

En la ficha a continuación los alumnos/as nombrarán las fases de una depuradora. (SOLUCIONES: de izquierda a derecha y de arriba abajo: Tamizado, Decantado, Tratamiento, Secado de Lodos). Investigaremos juntos dónde se encuentra la depuradora más cercana a nuestro municipio.

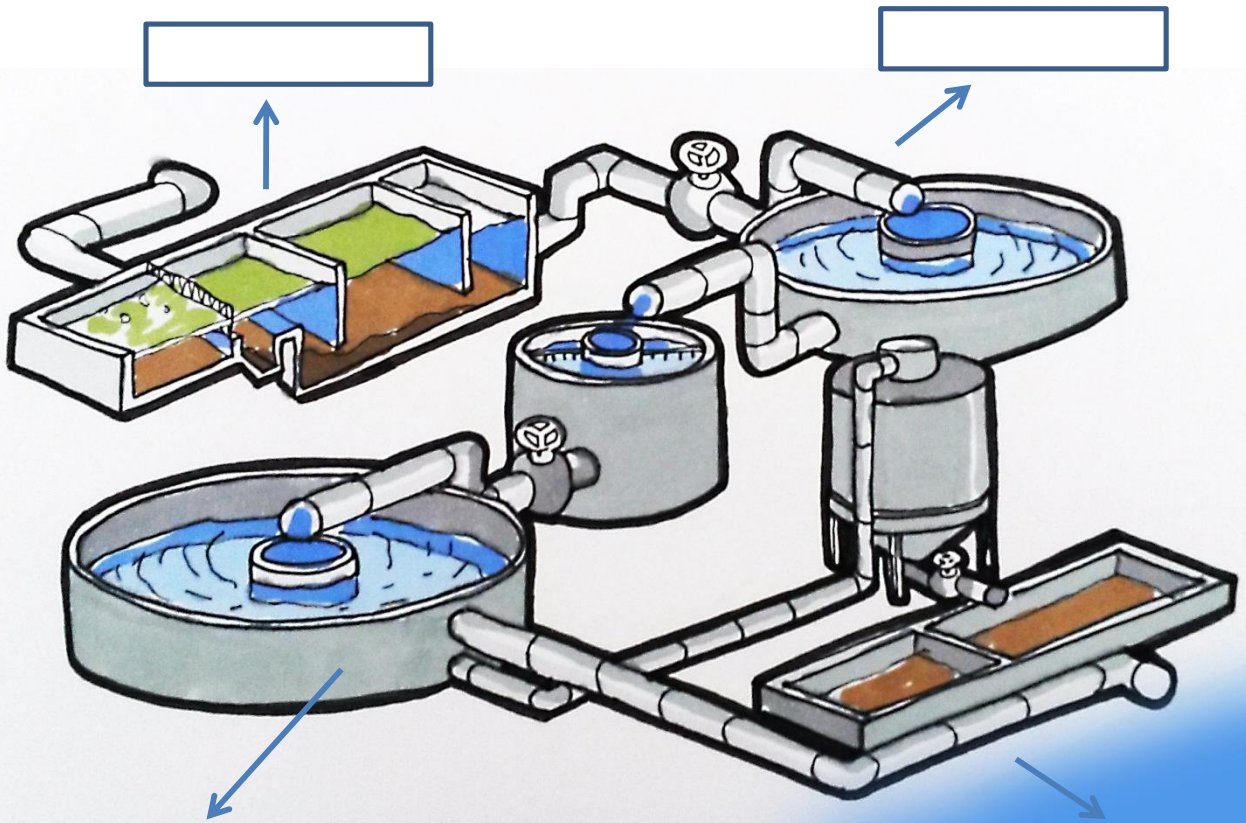
Para finalizar explicaremos que los municipios con playas con Bandera Azul tienen depuradoras que funcionan correctamente y por eso las aguas de estas playas tienen una calidad excelente.

Entre los recortables encontramos un tubo de ensayo que es el símbolo de muestreo de calidad de aguas de baño. Es el momento de situar este símbolo en la orilla de la playa de nuestro mural.

Si nos encontramos en el litoral, investigaremos si las playas que tenemos más cercanas tienen Bandera Azul y explicaremos que la presencia de Bandera Azul indica que las aguas en las que nos bañamos están limpias. Si nos encontramos lejos del litoral, preguntaremos a los alumnos/as si las playas en las que han estado tienen Bandera Azul.

FICHA CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

A continuación los elementos de una depuradora, Investiga cómo se llaman cada uno de ellos.



Investiga dónde está la depuradora más cercana a tu municipio

Investiga cuál es la playa Bandera Azul más cercana a tu municipio

¿Sabes qué es un emisario submarino?

SESIÓN 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Nivel

3º y 4º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer qué son las barreras arquitectónicas y cómo se superan.
- Tomar conciencia de cómo las personas con discapacidad motora realizan actividades en su vida cotidiana.

Competencias clave

- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Sociales y cívicas.

Recursos materiales

- Sillas de la clase.

Desarrollo de la sesión

Dividiremos a los alumnos y alumnas en equipos de tres. Uno de las personas del equipo se sentará en su silla y simulará que tiene una discapacidad motora. Las otras dos simularán que son las ruedas de su silla de ruedas.

Por equipos, tendrán que salir de clase, al pasillo y regresar hasta su sitio.

Al finalizar hablaremos sobre cómo se han sentido, qué les ha parecido más difícil y qué limitaciones les planteaba la silla.

Hablaremos de qué significan barreras arquitectónicas.

Después les preguntaremos si han visto alguna vez persona en silla de ruedas en la playa y debatiremos sobre qué les podría resultar más difícil y sobre qué les gustaría hacer a estas personas en la playa.

SESIÓN 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Les contaremos que en las playas con Bandera Azul existen servicios para personas con discapacidades y les mostraremos los siguientes vídeos:

Baño adaptado: <https://www.youtube.com/watch?v=TKTmEmERTDE>

Proyecto playas para discapacitados visuales:

<https://www.youtube.com/watch?v=hRJYNdc3i-w>

Se puede trabajar con los alumnos y alumnas el tema de las barreras arquitectónicas en el colegio a partir del cuestionario de la ficha a continuación. Los alumnos y alumnas recorrerían el colegio para buscar respuesta a las preguntas planteadas. De vuelta en clase, se pondrán en común las respuestas y se harán propuestas de mejora.

FICHA : ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

¿Mi cole es accesible?

En la clase:

➤ ¿La anchura de la puerta es suficiente para que entre una silla de ruedas?

.....

➤ ¿El espacio entre los pupitres es suficiente para una silla de ruedas?

.....

➤ ¿La altura a la que están las estanterías permite que una persona en silla de ruedas alcance los objetos que hay en ella?

.....

➤ ¿la altura a la que está la pizarra es adecuada para todos?

.....

En los pasillos:

➤ ¿Hay ascensores para subir de una planta a otra?

.....

➤ ¿Existe rampa de acceso en la entrada al colegio?

.....

➤ ¿Crees que una persona en silla de ruedas podría llegar a todas las zonas del colegio por sí sola?

.....

En los patios:

➤ ¿Hay juegos adaptados?

.....

➤ ¿Las papeleras están a una altura adecuada?

.....

➤ Si hay fuentes para beber, ¿están a una altura adecuada?

.....

➤ ¿Se accede al patio por escaleras? ¿hay rampas?

.....

FICHA : ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Puntuaciones

Por cada respuesta positiva, se suma un punto. Si el numero total de puntos es:

De 0 a 5: Lo sentimos, tu cole no es accesible para personas con movilidad reducida.

De 5 a 8: Tu cole está algo adaptado pero una persona en silla de ruedas encontraría dificultades en algunos sitios.

Más de 8: ¡Enhorabuena! Tu cole es muy accesible.

Ahora piensa en tu casa, ¿qué obstáculos encontrarías si fueses en silla de ruedas?

.....

.....

.....



SESIÓN 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Nivel

3º y 4º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer las banderas de estado de la mar, el material y las responsabilidades de los socorristas.
- Reflexionar sobre los potenciales peligros presentes en las playas.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Sociales y cívicas. Aprender a aprender

Recursos materiales

- Pinturas de color amarillo, rojo y verde.

Desarrollo de la sesión

Comenzaremos la actividad con la ficha a continuación, coloreando las banderas de estado de la mar: verde: mar en calma, amarillo: baño con precaución, rojo: baño prohibido. Repasaremos que todos los alumnos conocen este código. También explicaremos que el número de emergencias es el 112.

Después, con la ficha siguiente, trabajaremos sobre los materiales que utiliza el socorrista y para qué los utiliza. Así hablaremos sobre los potenciales peligros de la playa: a partir de la gorra hablaremos de la sobreexposición solar, a partir del tubo de rescate, que hace la misma función que un salvavidas, hablaremos de los ahogamientos, a partir del botiquín, de las heridas y cortes que pueden producirse en las rocas y de paso hablaremos sobre la necesidad de llevar chanclas si andamos sobre las rocas en la playa.

En esta ficha encontramos también unos dibujos de distintas situaciones. En parejas se pueden preguntar un alumno a otro lo que harían si fueran socorristas. Al final de la sesión pondremos en común las respuestas y si la mayoría son correctas, les diremos que pueden ser socorristas porque han sabido cómo actuar.

SESIÓN 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

SOLUCIONES:

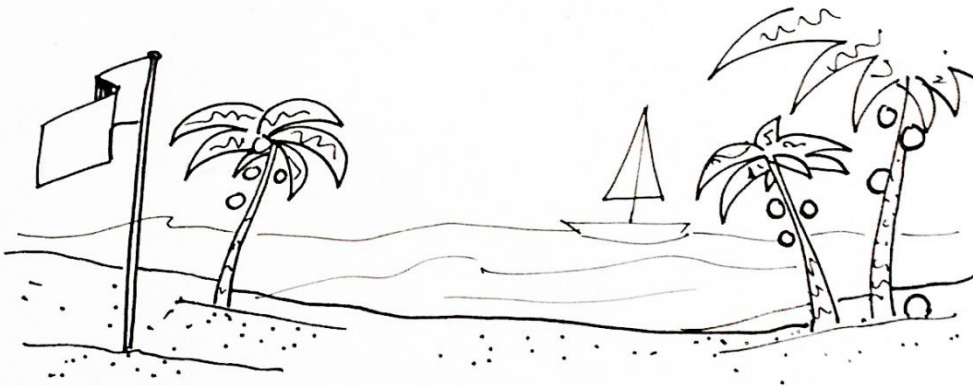
En la primera situación aparece un bañista al que le ha picado una medusa, El socorrista debe ayudar al bañista a desplazarse hasta el puesto de salvamento y socorrismo y limpiar la zona con agua dulce. Si la picadura es grave y se ha producido una reacción alérgica, aplicar la crema correspondiente y derivarlo al centro de salud más cercano.

En la segunda situación aparece un niño que se ha perdido. El socorrista debe primero preguntarle su nombre y si sabe dónde están sus padres. Si no lo sabe, debe llevarlo al puesto de salvamento y socorrismo y utilizar la megafonía para dar el aviso.

En la tercera situación una persona está pidiendo auxilio en el agua, parece que se está ahogando. El socorrista debe llamar al 112 y posteriormente entrar al agua con algún material de apoyo a rescatarla.

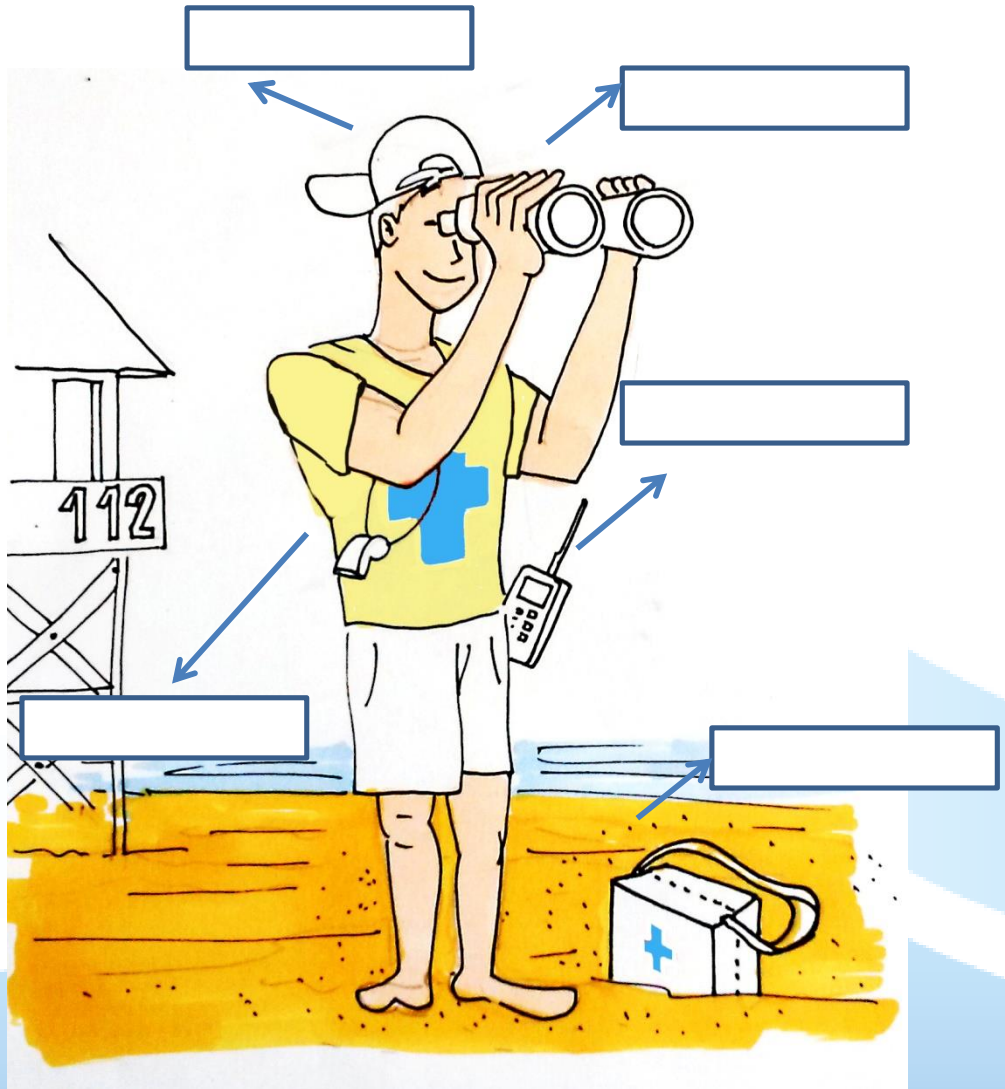
FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Colorea las banderas de estado de la mar según consideres.



FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

¿Sabes cuáles son las herramientas del socorrista y para qué sirven?



Recuerda:



Es mejor no bañarse solo,
avisa siempre a alguien.



Si no sabes nadar, recuerda ponerte tu chaleco de flotación.

FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Ante las siguientes situaciones, ¿qué harías tú si fueses socorrista?



SESIONES 5º 6º PRIMARIA



SESIÓN 1: ¿QUÉ ES UNA PLAYA BANDERA AZUL?

Nivel

5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer y valorar los distintos tipos de playa que existen.
- Conocer el programa Bandera Azul para playas.
- Reflexionar sobre cómo la necesidad de una gestión sostenible de las playas.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Conciencia y expresiones culturales.
- Aprender a aprender.

Recursos materiales

- Papel continuo, rotuladores, tijeras, pegamento y recortables que pueden encontrarse al final de la Unidad Didáctica

Desarrollo de la sesión

Entre todos, vamos a dibujar en el papel continuo dos playas: una cerca de un pueblo o ciudad, con paseo marítimo, casas, aparcamientos, puerto, chiringuitos, etc .y otra alejada de la ciudad que sólo tenga arena, agua, dunas y bosque.

Después colocaremos los recortables en las playas y pensaremos cuál nos gusta más y por qué.

Seguidamente trabajaremos con la ficha a continuación en la que se explica brevemente qué es Bandera Azul y se muestran los pictogramas del código de conducta expuestos en las playas con Bandera Azul. Trabajaremos en torno a los pictogramas de Bandera Azul, haciendo preguntas a los alumnos y alumnas para comprobar si entienden su significado.

Por último pensaremos si las playas que hemos dibujado podrían tener Bandera Azul.

FICHA : ¿QUÉ ES UNA PLAYA BANDERA AZUL?

¿Qué es la Bandera Azul para playas?

La Bandera Azul es un premio que se da a algunas playas que se mantienen limpias y que tienen facilidades para todos de forma que las personas de todas las edades puedan hacer uso de ellas de una forma segura. Las playas con Bandera Azul pueden ser salvajes o urbanas.

A continuación un código de conducta con pictogramas que resumen los criterios que deben cumplir las playas para tener Bandera Azul:



Si ves una Bandera Azul en una playa significa que:

- el agua está limpia y la arena también está limpia.
- hay baños para no hacer pis ni caca en el mar.
- hay información sobre la naturaleza de la playa y sobre los servicios de la playa en un panel.
- las personas en silla de ruedas son capaces de llegar a la arena y al agua.
- hay normas para que los deportes o los barcos no molesten a los bañistas.
- hay socorristas que vigilan que nadie se ahogue.

Investiga si hay alguna playa con Bandera Azul en tu municipio o cerca de tu municipio:

.....

SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

Nivel

5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer algunos hábitats de la playa y las especies animales que viven en cada uno de ellos.
- Fomentar la limpieza y conservación de las playas.
- Reflexionar sobre el impacto de la basura marina.

Competencias clave

- Competencia digital
- Competencia en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender, Social y cívica, Comunicación lingüística

Recursos materiales

- Mural de la sesión anterior ,ordenadores.

Desarrollo de la sesión

En la playa hay distintos ambientes: arena seca, orilla, rocas, mar poco profundo y mar profundo y en cada uno de ellos se dan a su vez, distintas condiciones. Cada ambiente, con características diferentes se llama hábitat. En cada uno de estos hábitats viven distintos animales con distintas características, adaptados a estos distintos ambientes..

Proponemos a los alumnos/as que, en grupos, busquen en internet características y especies de los siguientes hábitats marinos: rocas supralitorales, arenas finas y aguas costeras. Para cada hábitat los alumnos/as recopilarán una fotografía, una definición y algunas especies animales o vegetales que conozcan y viven allí. En la ficha a continuación se describe brevemente el hábitat de las praderas de Posidonia, que puede servir de ejemplo para la búsqueda en Internet.

A continuación hablaremos sobre los hábitats representados en nuestro mural de playas. Y les haremos las siguientes preguntas:

- ¿Aparecen los hábitats que hemos investigado en nuestro mural?
- Si no aparecen, ¿dónde los podríamos ubicar?

SESIÓN 2: ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

En esta sesión, o si fuese necesario en una segunda sesión, trabajaremos el tema de la **basura marina**.

En la ficha siguiente aparece un póster original en el que distintos tipos de residuos imitan animales marinos. Propondremos a los alumnos y alumnas que digan en voz alta qué residuos son y qué animales marinos imitan. Llevando esta ficha a sus hogares, los alumnos/as trasladarán el mensaje a sus familiares.

Después debatiremos sobre el origen de la basura marina, si creen que los residuos vienen de los barcos o de la tierra.

Para profundizar en el tema, podemos comentarles que existe una isla en el océano flotando que está hecha de plásticos y basura arrojada al mar que se ha ido acumulando y su tamaño es más grande que España.

Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=uSeqX31fqMg>

<https://www.youtube.com/watch?v=7t0PRAUSzGY>(

<https://www.youtube.com/watch?v=7t0PRAUSzGY>

Por otro lado, una asociación medioambiental ha desarrollado un proyecto de recogida de basura marina en las playas, buceando o en barco. En su página web podéis consultar el resultado de los tipos de basura encontrados en las limpiezas que se han hecho alrededor de la costa española.

http://www.vertidoscero.com/Marnoba_AVC/result.htm

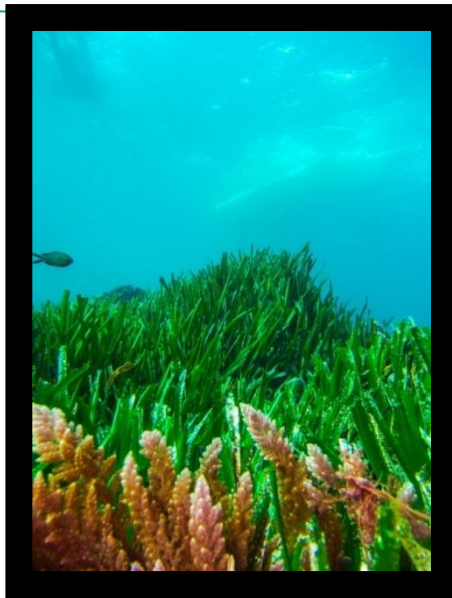
Testimonios de un grupo de niños/as que han participado en un proyecto de recogida de basura de la playa:

<https://www.youtube.com/watch?v=F98CzX5kQiY>

FICHA : ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

En algunos lugares del mar Mediterráneo, debajo del mar hay praderas de plantas acuáticas, parecidas a las algas, que se llaman **Posidonia** donde viven erizos, estrellas de mar y los peces cuando son alevines.

A veces parte de estas plantas, por ejemplo sus frutos llegan a la playa. Ello es señal de que el mar está sano y es rico en nutrientes.



Recuerda:

Biodiversidad significa riqueza de seres vivos. Cuanto más tipos distintos de seres vivos haya, más biodiversidad habrá y más importante será proteger y cuidar el lugar donde viven, o sea el hábitat. Los hábitats costeros son frágiles y sufren mucha presión porque a la gente le gusta vivir cerca del mar y a la mayoría nos gusta ir a la playa.

¿Sabías que...

Una bolsa de plástico tarda unos 50 años en descomponerse en el mar?

Una botella de plástico tarda 450 años en descomponerse en el mar?

Una pila tarda miles de años?

Una botella de cristal tarda también miles de años?

FICHA : ¿QUIÉN VIVE EN LA PLAYA?

LAS ESPECIES MÁS PELIGROSAS EN EL OCÉANO



ENVASE DE GALÓN

ORIGEN: BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES Y PLAYAS
COMPORTAMIENTO: PUEDE SER INGERIDO POR MAMÍFEROS MARINOS CAUSÁNDOLES ENVENENAMIENTO Y DESNUTRICIÓN
ESPECTATIVA DE VIDA: 400 A 600 AÑOS



PILA O BATERÍA

ORIGEN: CALLES DE CIUDADES
COMPORTAMIENTO: EL LÍQUIDO QUE DESTILA ES ALTAMENTE VENENOSO
ESPECTATIVA DE VIDA: MILES DE AÑOS



CONDÓN

ORIGEN: INODOROS Y CALLES DE LAS CIUDADES
COMPORTAMIENTO: PUEDE SER INGERIDO POR OTRO ANIMAL Y CAUSARLE PROBLEMAS DIGESTIVOS
ESPECTATIVA DE VIDA: 30 AÑOS



BOTELLA DE REFRESCO

ORIGEN: PLAYAS, CALLES DE CIUDADES Y BOTES
COMPORTAMIENTO: CAUSA SERIOS DAÑOS SOBRE FAUNA Y FLORA MARINA
ESPECTATIVA DE VIDA: 300 A 500 AÑOS



ENVASES DE CARTÓN (LARGA DURACIÓN)

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: TIENE UN EFECTO ABRASIVO SOBRE ORGANISMOS QUE HABITAN EL LECHO MARINO
ESPECTATIVA DE VIDA: 25 A 50 AÑOS



BOLSA DE PAPEL

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: EFECTOS NEGATIVOS EN LA DIGESTIÓN DE CRIATURAS MARINAS
ESPECTATIVA DE VIDA: 4 SEMANAS



LATA DE ALUMINIO

ORIGEN: CIUDADES Y PLAYAS
COMPORTAMIENTO: CORTADAS Y LESIONES EN LA FAUNA MARINA Y NADADORES
ESPECTATIVA DE VIDA: 200 A 500 AÑOS



COLILLAS DE CIGARROS

ORIGEN: INODOROS, BARRANCOS, CALLES DE CIUDADES
COMPORTAMIENTO: IMPIDE LA DIGESTIÓN DE ANIMALES QUE LAS TRAGAN
ESPECTATIVA DE VIDA: 10 AÑOS



ANILLOS DE PLÁSTICO PARA BOTELLAS

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: ATRAPA FAUNA MARINA CAUSÁNDOLES SERIAS HERIDAS O LA MUERTE
ESPECTATIVA DE VIDA: 450 AÑOS



TAPA DE BOTELLA

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: CAUSA PROBLEMAS DIGESTIVOS EN LA FAUNA MARINA
ESPECTATIVA DE VIDA: 300 AÑOS



PARTES DE PLÁSTICO

ORIGEN: PLAYAS Y CIUDADES
COMPORTAMIENTO: PUEDE SER INGERIDO POR ANIMALES Y ENVENENARLOS O DESNUTRIRLOS
ESPECTATIVA DE VIDA: DEPENDE DE SU CALIDAD



ENVOLTURA DE ALIMENTOS

ORIGEN: PLAYAS Y CALLES DE CIUDADES
COMPORTAMIENTO: SERIOS DAÑOS EN LA FLORA Y FAUNA MARINA
ESPECTATIVA DE VIDA: 20-30 AÑOS



PAPEL ALUMINIO

ORIGEN: PLAYAS Y CALLES
COMPORTAMIENTO: IMPIDE LA APROPIADA ALIMENTACIÓN DE CERTOS ORGANISMOS
ESPECTATIVA DE VIDA: 5 AÑOS



GASOLINA Y ACEITE DE MOTOR

ORIGEN: BOTES
COMPORTAMIENTO: SU TOXICIDAD DESTRUYE LOS HÁBITATS MARINOS.
ESPECTATIVA DE VIDA: DEPENDE DE LA CANTIDAD DESCARGADA



VIDRIO DE BOTELLAS

ORIGEN: CIUDADES, PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: CORTADAS Y SERIAS HERIDAS EN NADADORES Y FAUNA MARINA
ESPECTATIVA DE VIDA: MILES DE AÑOS



ENVASE DE PAPEL ALUMINIO

ORIGEN: PLAYAS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: EFECTO ABRASIVO EN LOS ORGANISMOS



TOHALLA SANITARIA

ORIGEN: PLAYAS, INODOROS Y BOTES
COMPORTAMIENTO: IMPIDE EL PROCESO DE DIGESTIÓN EN LOS ANIMALES QUE LA INGEREN

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Nivel

5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer el proceso de depuración.
- Tomar conciencia sobre la problemática de las aguas contaminadas para el medio natural y para el ser humano.

Competencias clave

- Matemática, ciencia y tecnología, Competencia digital
- Aprender a aprender, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Una botella grande llena de agua, arena y un kit de materiales para cada grupo de alumnos/as (haremos tantos kits como grupos de alumnos/as vayamos a hacer):
- Una botella de plástico de medio litro con tapón, a la que le habremos cortado previamente la parte inferior, un embudo pequeño, un filtro de café, una pajita ancha y un recipiente (por ejemplo, la tapa de una caja circular de CDs para grabar).

Desarrollo de la sesión

Haremos grupos de 7-8 personas. Explicaremos a los alumnos/as que vamos a aprender de dónde viene y dónde acaba el agua que llega a nuestros grifos. Para eso, primero leeremos un texto, y luego experimentaremos con los materiales que ponemos a su disposición.

El texto sobre el que trabajaremos es el que aparece en la ficha a continuación.

Una vez trabajadas las preguntas del texto, haremos el experimento. Daremos a cada grupo de alumnos/as un kit de materiales, y tras dejar que piensen, preguntaremos qué creen que representan los elementos utilizados en el experimento en el recorrido del agua.

SESIÓN 3: CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

Les daremos más o menos pistas sobre lo que representan los diferentes elementos del kit, hasta que averigüen lo que representan todos:

(SOLUCIONES: La botella cortada representa el retrete. El embudo con el filtro de café representa la depuradora. La pajita representa el río. El recipiente es el mar.

Pediremos a uno de los grupos que salga a la zona de la pizarra para probar su circuito con el agua.

Comprobaremos que los diferentes elementos están bien ensamblados y rellenaremos con agua la botella cortada que representa el retrete. Tras quitar el tapón de esta botella, observaremos qué ocurre: ¿Qué habría pasado si no existiera el filtro de café? ¿Habría llegado el agua “limpia” al final?

Después, dejaremos que los alumnos y alumnas debatan sobre el impacto de los seres humanos en los medios acuáticos. En los ríos y en el mar viven muchos seres vivos, podemos plantear las siguientes preguntas:

¿Es importante que el agua que vertimos los seres humanos en estos espacios naturales llegue limpia?

¿Qué creéis que les pasaría a los animales y plantas que viven allí si no hubiese depuradoras?

Para finalizar explicaremos que los municipios con playas con Bandera Azul tienen depuradoras que funcionan correctamente y por eso las aguas de estas playas tienen una calidad excelente.

Entre los recortables encontramos un tubo de ensayo que es el símbolo de muestreo de calidad de aguas de baño. Es el momento de situar este símbolo en la orilla de la playa de nuestro mural.

FICHA : CALIDAD DE AGUAS DE BAÑO

El agua que utilizamos y que tiramos.

Vamos a imaginarnos nuestro planeta sin las personas, solo con los animales, las plantas, los ríos y los lagos y la naturaleza... En la naturaleza, el agua, de lluvia cae sobre la tierra y sirve para nutrir a los árboles y las plantas. Lo que no es absorbido por la tierra, se acumula en los ríos, los lagos y las pozas, donde beben los animales, y fluye por ellos hasta desembocar en el mar, donde viven los peces y muchos otros seres vivos. En ese camino hasta el mar, el agua arrastra consigo otras cosas, como la arena, hojas muertas, tierra, piedritas...

*Pero en nuestro planeta también estamos nosotros, las personas, que también utilizamos agua: la que sale de nuestros grifos cuando los abrimos para beber, la que llega a nuestra ducha para lavarnos, la que llena nuestras cisternas del baño... Las personas hemos construido embalses para acumular el agua que necesitamos, y también **potabilizadoras**. Las potabilizadoras son sitios por los que pasa el agua antes de llegar a nuestras casas para "limpiarla" y que la podamos utilizar para beber, lavarnos, etc.*

*Además de utilizar agua limpia, las personas también ensuciamos el agua: al lavarnos las manos y ducharnos, al tirar de la cadena en el baño... Por eso también construimos **depuradoras**, para que el agua que usamos para beber, lavarnos y muchas cosas más, llegue limpia a los ríos y finalmente al mar, ¡porque ahí viven muchos animales y plantas!*

1. Leemos el primer párrafo del texto.

Escribe 2 sitios por los que pasa el agua desde que cae la lluvia hasta que llega al mar.

.....

2. Ahora vamos a leer el segundo párrafo.

¿Por dónde pasa el agua antes de llegar al grifo para quitarle cosas como las piedritas, la tierra o las hojas muertas que hay en los ríos?

.....

3. Leemos el tercer párrafo. Ahora, imaginamos una niña que acaba de tirar de la cadena en su casa, y el trozo de papel higiénico que ha utilizado se va por el retrete.

SESIÓN 4: ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Nivel

5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer el concepto de playas inclusivas.
- Reflexionar sobre las necesidades especiales de las personas con distintas discapacidades.

Competencias clave

- Comunicación lingüística
- Competencia digital
- Sociales y cívicas, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Cartulinas, rotuladores de colores.

Desarrollo de la sesión

Dividiremos a los alumnos/as en grupos de 5 para que diseñen una **campaña publicitaria de una playa inclusiva** en la que existen servicios para personas con distintas discapacidades. Para ello, primeramente les explicaremos los distintos tipos de discapacidades que existen y les mostraremos los siguientes vídeos:

Baño adaptado: <https://www.youtube.com/watch?v=TKTmEmERTDE>

Proyecto playas para discapacitados visuales:

<https://www.youtube.com/watch?v=hRJYNdc3i-w>

Cada grupo deberá buscar un lema, un cartel y exponer su campaña al resto de la clase. De forma adicional, se puede trabajar con los alumnos el tema de las barreras arquitectónicas en el colegio a partir del cuestionario de la ficha a continuación. Los alumnos recorrerían el colegio para buscar respuesta a las preguntas planteadas. De vuelta en clase, se pondrán en común las respuestas y se harán propuestas de mejora.

Al final de la ficha pueden trabajarse distintas afirmaciones, primeramente los alumnos responderán verdadero o falso y posteriormente se debatirán las respuestas.

FICHA : ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

¿Mi cole es accesible?

En la clase:

➤ ¿La anchura de la puerta es suficiente para que entre una silla de ruedas?

.....

➤ ¿El espacio entre los pupitres es suficiente para una silla de ruedas?

.....

➤ ¿La altura a la que están las estanterías permite que una persona en silla de ruedas alcance los objetos que hay en ella?

.....

➤ ¿la altura a la que está la pizarra es adecuada para todos?

.....

En los pasillos:

➤ ¿Hay ascensores para subir de una planta a otra?

.....

➤ ¿Existe rampa de acceso en la entrada al colegio?

.....

➤ ¿Crees que una persona en silla de ruedas podría llegar a todas las zonas del colegio por sí sola?

.....

En los patios:

➤ ¿Hay juegos adaptados?

.....

➤ ¿Las papeleras están a una altura adecuada?

.....

➤ Si hay fuentes para beber, ¿están a una altura adecuada?

.....

➤ ¿Se accede al patio por escaleras? ¿hay rampas?

.....

FICHA : ACCESIBILIDAD PARA TODOS Y TODAS

Puntuaciones

Por cada respuesta positiva, se suma un punto. Si el numero total de puntos es:

De 0 a 5: Lo sentimos, tu cole no es accesible para personas con movilidad reducida.

De 5 a 8: Tu cole está algo adaptado pero una persona en silla de ruedas encontraría dificultades en algunos sitios.

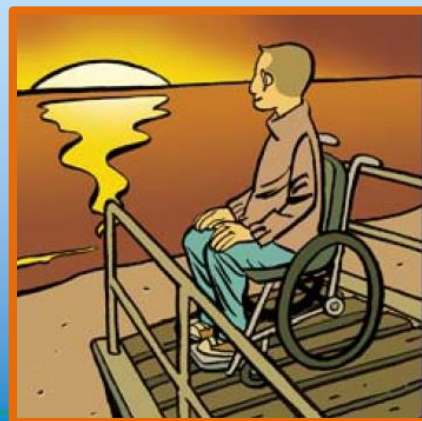
Más de 8: !Enhorabuena! Tu cole es muy accesible.

Responde verdadero o falso para las siguientes afirmaciones:

- Una persona discapacitada no puede ir a la playa.
- Una persona en silla de ruedas puede bañarse en la playa.
- Una persona discapacitada visual le es difícil encontrar el camino hasta el agua en una playa cualquiera.
- Hay playas en las que se ofrecen actividades para personas con discapacidad intelectual.

RECUERDA

Cualquiera podemos sufrir una discapacidad a lo largo de nuestra vida.



SESIÓN 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

Nivel

5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Conocer la importancia de saber tomar el pulso (a uno mismo y a un compañero).
- Conocer la importancia de los traslados en caso de accidente.
- Valorar la importancia del trabajo de los socorristas de playas.

Competencias clave

- Comunicación Lingüística
- Social y Cívica
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Pizarra, Colchoneta de gimnasia y reloj de pulsera o reloj de la clase.

Desarrollo de la sesión

Primeramente preguntaremos si alguna vez se han fijado en los socorristas de las playas. Entre todos intentaremos recopilar cuáles son sus funciones en la playa y las iremos anotando en la pizarra. Subrayaremos la de “salvar vidas” y “avisar a la ambulancia”.

A continuación les explicaremos que vamos a representar algunas de las funciones de los socorristas. La primera será saber si la persona accidentada en la playa tiene pulso o no, y la segunda, trasladar a una persona con dolor en una pierna desde el lugar donde se encuentra hasta donde pueda ser atendido por la ambulancia.

De manera individual, los alumnos aprenden a tomarse el pulso a ellos mismos y a sus compañeros (ver ficha a continuación).

En parejas primero y luego en grupos de tres, hacemos carreras con diferentes técnicas de traslado grupal como las que aparecen en las imágenes siguientes.

En grupos de 7 alumnos/as, cada uno se toma el pulso antes de la actividad y después de la carrera. Tienen que transportar a un compañero encima de una colchoneta y volver.

Finalizaremos la sesión explicando que las playas con Bandera Azul están vigiladas por socorristas profesionales.

SESIÓN 5: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

TÉCNICAS TRASLADO



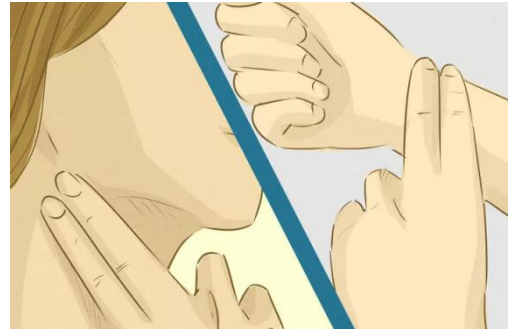
FICHA: SOCORRISMO Y PRIMEROS AUXILIOS

APRENDE A TOMAR EL PULSO

Usa tu dedo índice y el tercer dedo para encontrar tu pulso. No uses el pulgar, ya que tiene su propio pulso.

- Encuentra el pulso radial. También se le conoce como pulso de la muñeca. Usa las yemas de dos dedos. Sitúalas justo debajo de los pliegues de la muñeca en la base del pulgar. Presiona ligeramente hasta que sientas el pulso (la sangre latiendo bajo tus dedos). Si es necesario, mueve los dedos hasta que sientas el pulso.

- Encuentra el pulso de la carótida. Para sentir el pulso en la parte lateral del cuello, coloca dos dedos, de preferencia el dedo índice y el dedo corazón, en el hueco que se forma entre la tráquea y el músculo grande del cuello. Presiona ligeramente hasta que sientas el pulso.



Mide y registra el ritmo de tu corazón.

Usa un reloj de mano o cualquier reloj con segundero. Apunta la frecuencia del pulso, es decir, el número de pulsaciones por minuto. O calcula sólo durante 15 segundos y multiplica 4:

Tu pulso es: (pulsaciones en 15 segundos) x 4 = y (tu pulso cardíaco).

SESIÓN COMPLEMENTARIA: JUEGOS SENSORIALES

Nivel

1º, 2º y 3º de Primaria

Objetivos específicos

- Reconocer las sensaciones que provoca la playa.
- Disfrutar de la actividad física al aire libre.

Competencias clave

- Sociales y cívicas, aprender a aprender

Recursos materiales

- Aros, picas y toallas.

Desarrollo de la sesión

En esta sesión os proponemos crear un circuito de juegos sensoriales, bien en una salida a la playa, o en el patio, simulando que estamos en la playa. Previamente, deberemos informar a las familias para que traigan toallas ese día.

JUEGOS PARA REALIZAR EN LA PLAYA

Al llegar por la mañana al colegio les contamos a los niños/as que nos vamos a ir a la playa para hacer nuestra clase de "educación física".

Una vez que llegamos a la playa/ patio, lo primero que hacemos es sentarnos en la arena y empezamos a hablar con ellos, haciéndoles preguntas del tipo ¿Dónde estamos? ¿Venís mucho con papá y mamá? ¿Qué soléis hacer aquí?... (Mientras, el/la profesor/a de Educación Física irá montando el circuito).

Cuando hayamos terminado las preguntas, empezaremos con la sesión propiamente dicha, para ello tenemos diversas zonas:

ZONA 1: LOS CANGREJOS

Los niños/as se pondrán en fila frente a una pica y tendrán que ir andando como cangrejos (a 4 patas y hacia atrás) hasta la siguiente pica

SESIÓN COMPLEMENTARIA: JUEGOS SENSORIALES

ZONA 2: LOS AROS

En la arena hay distribuidos varios aros y los niños/as tendrán que ir saltando con los pies juntos de aro en aro sin pisar la arena de fuera de los aros, si lo pisan tendrán que volver a empezar el recorrido.

ZONA 3: EL TÚNEL

Con unas picas y un par de toallas se crea un túnel que los niños/as deberán cruzar reptando por debajo de las toallas.

ZONA 4: LA CROQUETA.

El profesor/a de Educación Física habrá hecho el recorrido del túnel de tal forma que los niños/as terminen el recorrido en la orilla del mar. Para esta prueba de la croqueta los niños/as se meterán en el agua para mojarse y una vez mojados se irán a la arena seca, se tumbarán en la área y empezarán a rodar sobre sí mismos (como una croqueta) de un punto a otro. Cuando terminen el recorrido se irán al mar a limpiarse de arena, y nos tumbaremos en las toallas.

RELAJACIÓN

Tumbados en la arena sobre las toallas, con los ojos cerrados, escucharemos el sonido del mar durante unos minutos. Después, despacito abriremos los ojos y nos incorporaremos (muy despacio para evitar mareos). Una vez que nos hayamos sentado todos y todas, aprovechamos para tomar el almuerzo. Cada niño/a cogerá la “basura” que haya generado y la depositará en los contenedores de la playa.

SESIÓN COMPLEMENTARIA: JUEGOS SENSORIALES

ALTERNATIVAS PARA HACER LOS JUEGOS EN EL PATIO

ARENA Y MAR

Se dibuja una línea en el suelo y se les dice a los niños/as que a un lado de la línea es la arena y al otro el mar, a profe va gritando “arena” “mar” y los niños/as tienen que ponerse al lado que corresponda.

BÚSQUEDA DEL TESORO

Acordonar un trozo de patio o en el arenero del colegio, si lo hay, para realizar una búsqueda de tesoros. (El profesor/a previamente habrá escondido conchas grandes, caracolas, material que nos podamos encontrar en la playa o juguetes con los que podamos jugar en la playa como palas, coches, rastrillos, etc. Los niños/as tendrán que buscar lo que hemos escondido (el profesor/a antes habrá hecho una lista con lo que se ha escondido). Adicionalmente, con arcilla o escayola podemos hacer “esqueletos de peces” y esconderlos también.

SESIÓN COMPLEMENTARIA: JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

Nivel

4º, 5º y 6º de Primaria

Objetivos específicos

- Reflexionar sobre los diferentes intereses que confluyen en la playa.

Competencias clave

- Comunicación lingüística, Aprender a aprender
- Sociales y cívicas, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Recursos materiales

- Material para disfrazarse (lo pueden aportar los alumnos) pizarra.

Desarrollo de la sesión

Al principio de la semana les contamos a los alumnos/as que en unos días, haremos un juego de roles. Se asignan los grupos de personajes (mayores, nietos, empresarios, ecologistas, pescadores, etc.), siendo el profesor/a el Presidente y el abuelo uno de los alumnos. Se leerá la presentación del juego de roles de la ficha a continuación. Se repartirá a cada alumno/a la información correspondiente al grupo que le ha tocado, para que la lean en casa y piensen cómo disfrazarse de forma sencilla y cómo podrán desarrollar los argumentos y propuestas durante el debate.

Unos días antes, les recordaremos a los padres/madres que los alumnos deberán venir disfrazados de acuerdo con el papel que les ha tocado.

PRIMERA PARTE: PRESENTACIÓN (10 min)

El día de la actividad, los alumnos/as se caracterizan y se vuelve a leer la presentación. Nuevamente, el tutor/a hará de Presidente y el alumno al que se le haya asignado el papel de abuelo, leerá su parte.

SESIÓN COMPLEMENTARIA: JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

SEGUNDA PARTE: DESARROLLO (35 min)

Empezaremos con el debate propiamente dicho, y cada grupo deberá defender su postura en el debate, que se estructurará siguiendo los 3 puntos propuestos en el orden del día de la reunión. El profesor irá anotando las principales conclusiones para cada punto en la pizarra.

TERCERA PARTE: REFLEXIÓN (10 min)

Se pide a los alumnos/as que dejen de lado el papel que les había tocado y que reflexionen por sí mismos, sobre las principales conclusiones anotadas en la pizarra:

¿Qué hemos aprendido sobre el cuidado del mar y la playa?

¿Qué medidas puede tomar un Ayuntamiento para el cuidado del mar y la playa?

¿Qué conductas creemos que es importante transmitir a los visitantes para el cuidado de este entorno?

FICHA : JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

PRESIDENTE:

Hola, soy el representante del Ayuntamiento y presidente del comité de playas del pueblo de Villa de Mar. Como sabéis, organizamos todos los años varias reuniones del comité de playas, antes de que lleguen los turistas que vienen de vacaciones. Así, se prepara el pueblo y las playas para el verano y para la llegada de los visitantes.

Ya se han hecho algunas reuniones para hablar del reciclaje de los residuos en las playas, de los socorristas, de los horarios para bañarse y para pescar, de la colocación de las boyas que delimitan la zona para bañarse, ¡y de muchas más cosas!

Pero este año, un abuelo de la Asociación de Mayores ha pedido participar en una reunión del comité playas, y le acompañan sus dos nietas y muchos niños y niñas del pueblo, porque quieren dar su opinión, y pedirnos la vuestra, sobre un tema que les parece muy importante.

Le paso la palabra a Amalio, de la Asociación de Mayores, que nos va a explicar el motivo por el que nos ha convocado.

Si os parece, vamos a empezar la reunión, con el siguiente Orden del Día:

¿Por qué es importante que haya diferentes seres vivos en la playa y en el mar?

¿Por qué creéis que ya no hay tantos seres vivos en el mar y en nuestra playa?

¿Cómo podemos cuidar la naturaleza, y más concretamente, el mar y la playa? ¿Y qué les tenemos que decir a los turistas y toda la gente que viene de fuera para cuidar, entre todos, la playa y el mar?

Como sabéis, las conclusiones de esta reunión se llevarán al Ayuntamiento para poner en marcha las medidas necesarias.

FICHA : JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

ABUELO:

Hola, soy Amalio, muchos de vosotros ya me conocéis. He venido acompañado por mis compañeros de la Asociación de mayores. Los abuelos del pueblo estamos preocupados porque desde hace tiempo vemos que ya no hay tantos animales ni vegetación en la playa. En nuestros tiempos era fácil encontrar muchos cangrejos diferentes en la arena, que se escondían en agujeros de la arena o entre las rocas cuando los perseguíamos. Las olas arrastraban algas de diferentes formas y colores y la arena estaba llena de ellas, ¡de niños jugábamos a lanzárnoslas! También había lapas pegadas a las rocas, no hacía falta alejarse de la orilla para verlas. ¡Y hasta había erizos de mar y por eso había que tener mucho cuidado con dónde se pisaba!

Y todo esto por no hablar de las plantas que crecían en las dunas y que están siendo pisoteadas.

Nos preocupa la desaparición de todos esos seres vivos, nuestra playa, el mar y el planeta que estamos dejando a nuestros nietos. Sabemos que todos esos animales y plantas son importantes. Por eso hemos pedido organizar esta reunión del comité de playas.

Mis nietas Laura y María también han hablado de este tema con sus amigos y amigas del pueblo, y por eso habéis venido muchos niños y niñas a esta reunión, ¡gracias a todos por asistir!

FICHA : JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

DEBATE

El abuelo y la Asociación de Mayores. (**ALGAS en la playa**)

1. Los seres vivos dependen los unos de los otros. Si desaparecen unos desaparecerán otros.
2. ¡Porque ya no hay algas! Siempre ha habido algas y plantas marinas que llegaban a la orilla y antiguamente veíamos pájaros que se alimentaban de los insectos que salían en esas algas. Ahora ya no se ven las algas y tampoco los pájaros.
3. Creemos que si los camiones del Ayuntamiento dejan de llevarse las algas, los pájaros volverán. Hay que dejar de llevarse las algas, y hay que decirles a los turistas que la playa es así y así nos gusta. ¡Si no les gusta la playa, pueden irse a la piscina o a la montaña, pero si vienen a la playa tienen que respetarla!

Los nietos y otros niños y niñas del pueblo. (**DUNAS en la playa**)

1. Las personas también somos parte de la naturaleza y dependemos de los animales y plantas para vivir.
2. ¡Porque ya no hay dunas! En la escuela hemos estudiado que algunos pájaros anidan al pie de las dunas. Y muchas plantas crecen también ahí, y ayudan a que no se vaya la arena.
3. Hay que decirles a las personas que van a la playa que por favor no pisen las dunas, para que puedan seguir creciendo las plantas y para no molestar a los pájaros. Por eso es mejor ir por otros caminos.

FICHA : JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

Pescadores. (**PECES en el mar**)

1. ¡Los peces son nuestro alimento y la pesca es nuestra forma de vida! Y el mar es dónde viven, donde comen y se reproducen. ¡Por eso hay que cuidar el mar y las especies que viven en él!
2. Los pescadores vemos que cada vez nos tenemos que ir más lejos para pescar, porque hay menos peces. ¡Algunos barcos son muy grandes, pescan demasiado y con algunas formas de pescar como la pesca de arrastre se matan peces que ni siquiera se comerán!
3. Hay que decirle a la gente que no compren peces más pequeños de lo permitido y que se informen bien de dónde y cuándo se han pescado.

Club de buceadores. (**Posidonia oceánica en el mar**)

1. Porque los humanos nos alimentamos de peces. Muchos peces se alimentan de zooplancton, que se alimenta de algas. ¡Si desaparece un eslabón de esta cadena trófica desaparecen los que se alimentan de él!
2. Porque ya no hay casi praderas de plantas marinas. Antes el fondo del mar estaba completamente cubierto por estas plantas y oxigenaban el agua. El nombre de estas plantas es Posidonia oceánica, y crecen allí donde el fondo del mar está bien cuidado, el agua limpia. Muchos organismos encuentran alimento y protección en estas praderas.
3. Nosotros vemos muchas veces anclas de barcos cerca de la costa donde parece que la pradera de posidonia oceánica se está recuperando... ¡pero las anclas las arrancan! Hay que pedir a los barcos que nunca echen el ancla cerca de la costa, donde haya praderas de plantas marinas.

FICHA : JUEGO DE ROL SOBRE GESTIÓN DE LA PLAYA

Empresarios: hoteleros, chiringuiteros. (**ALGAS en la arena**)

1. A los turistas les gusta ver animales, sobre todo si son bonitos, como los delfines, por eso hay que cuidarlos. ¡Mucha gente vive del turismo!
2. ¡Porque aunque las dunas y los montones de algas en la orilla sean importantes para los seres vivos, a la gente no le gustan! Las algas a veces huelen mal y molestan, no dejan que la gente camine a gusto, por eso piden al Ayuntamiento que las retire, ¡hay que respetar los gustos de la gente y cuidar el turismo! Y para rodear las dunas habría que caminar más, la gente lo que quiere es llegar a la playa cuanto antes, aunque sea atravesando las dunas.
3. Hay que decirles a los turistas que busquen playas salvajes si eso es lo que les gusta. Pero si vienen a la playa del pueblo, hay que darles un servicio, ¡esto no es una playa salvaje!

Grupo ecologista. (**Visión general**)

1. Todos los seres vivos son importantes, desde los más pequeños como un mosquito o los más feos como una araña, hasta los más grandes como la ballena y los más bonitos como un delfín. Todos tienen su función en el ecosistema.
2. ¡Porque no dejamos que la naturaleza haga su trabajo! Por ejemplo, las algas que llegan a la orilla atrapan la arena, y permiten que se vaya creando una pequeña duna que irá creciendo y evolucionando con el tiempo, a medida que el viento arrastra más arena. Sin montones de algas, no hay dunas, ¡y en los montones de algas y en las dunas viven muchos seres vivos!
3. Hay que respetar los lugares donde viven las diferentes especies que habitan en las playas y en el mar. Estos lugares reciben el nombre de hábitat. ¡Son las casas de los animales y las plantas! En la playa, las dunas y los montones de arena en la orilla son hábitats de muchas especies. El agua del mar es el hábitat de muchas otras.

Con todo lo que has aprendido, te sugerimos que seas nuestro Duende Azul por un día. Visita una playa con Bandera Azul y rellena la siguiente ficha:

NOMBRE DE LA PLAYA:

MUNICIPIO:

¿Ves la Bandera Azul?

¿Y un panel donde se explica qué es Bandera Azul?

.....

¿Está el agua limpia a simple vista?

.....

¿Encuentras servicios adaptados a personas con discapacidades?

.....

¿Ves a los socorristas? ¿Qué están haciendo?

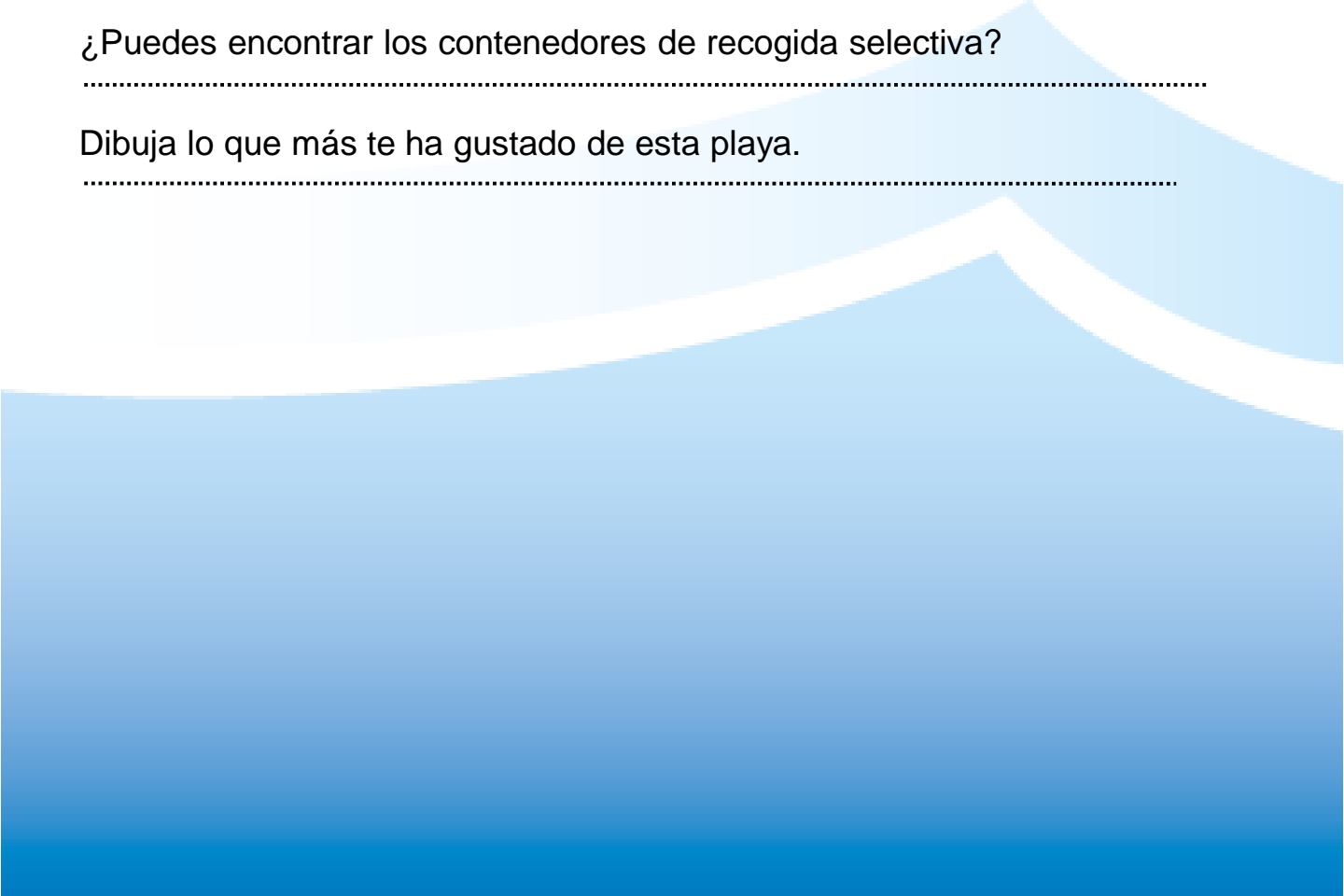
.....

¿Puedes encontrar los contenedores de recogida selectiva?

.....

Dibuja lo que más te ha gustado de esta playa.

.....



RECORTABLES



