



PROXECTO HÁBITOS SAUDABLES. CEIP PLURILINGÜE PONTE DO PORTO

1-.OBXECTIVO E XUSTIFICACIÓN:

Este proxecto ten como obxectivo que os nenos e nenas atopen una motivación para realizar actividades co fin de converterse nun hábito (según a RAG, s.m. aquilo que adoita facerse de maneira repetida) saudable (adx. Que é bo para a saúde, según RAG), para iso utilizaremos una temática relacionada co noso entorno e a literatura galega.

O fío condutor da actividade vai ser a “Costa da Morte”, máis concretamente, a zona que vai dende Cabo Vilán a parroquia de Camelle a través do libro “Volverás golfiño” de Andrea Maceiras. A obra conta a historia dunha nena chamada Iris que se ve obrigada a mudarse a casa do avó A Costa da Morte, para encontrar nas tardes de verán lendas de naufraxios, pantasmas e amor pola natureza enmarcada na inmensidade do noso mar que tantos misterios e segredos garda.

2-.PLANIFICACIÓN:

Para executar as tarefas e acadar os obxectivos propostos dividiremos a actividade en 3 partes diferenciadas e conectadas entre si: “o hábito”, “as xornadas” e “saída en bicicleta”.

a) “O hábito”:

Esta é a parte que se fará día a día, consiste en desprazarse arredor do patio do colexio de unha forma determinada segundo a semana na que nos atopemos. Cada clase saíra de forma independente e cando o mestre/a considere oportuno dando tantas voltas como poidan, tendo en conta o tempo e aptitude do alumnado.

Os tipos de desprazamento serán os seguintes:

1ª semana: camiñando.

2ª semana: correndo.

3ª semana: por parellas ou grupos cos ollos tapados acompañado de un guía que se pode ir cambiando cada volta.

4ª semana: en cadea humana, deberán ir unidos/agarrados toda a clase sen soltarse en todo o percorrido incentivando a colaboración entre todos/as.

*A partir da 5ª semana repetiremos ciclo ata o remate do proxecto.

b) “as xornadas”:

Como premio ao traballo do apartado anterior realizaranse 3 xornadas, onde, seguindo a cronoloxía do libro, desfrutarán de diferentes xogos. Os xogos, ademáis de intentar que os alumnos se adentren na historia da nosa personaxe protagonista,



buscarán concienciar sobre o medio ambiente, amosar a historia da nosa costa e os seus naufraxios que lle dan nome, etc.

Os xogos están descritos no Anexo 1, e estarán adaptados para cada idade.

As xornadas distribuíranse por ciclos:

1ª xornada: 22 de marzo, para o alumnado de Infantil, 1º e 2º de primaria.

2ª xornada: 22 de abril, 3º e 4º de primaria.

3ª xornada: 24 en maio (sen confirmar) 5º e 6º de primaria.

c) “Saída en bicicleta”:

Destinada para 4º, 5º e 6º. Saíremos dende o inicio do sendeiro na estrada do Faro Vilán e percorrermolo todo o ata “Cemiterio dos ingleses”, alí merendaremos e cabe a posibilidade de acercarse camiñando ata a “Praia de Trece”, para logo rematar no aparcadoiro de “Area maior”.

Durante o percorrido iremos amosando os distintos puntos que aparecen no libro e comparándoos cos reais , para iso utilizaremos as TICs que nos permitirán ver ambas imaxes in situ.

No desenrolo da actividade estaremos apoiados por Protección Civil e Policía Local para o control do posible tráfico que nos poidamos atopar.



3-. SEGUIMIENTO E CONTROL:

O patio cuberto do colexio estará decorado con un pasaporte xigante, onde iremos recontando cada semana as voltas realizadas por todas as clases pasándoas a unha escala en millas náuticas. Segundo as millas percorridas estamparase un selo no pasaporte, cada selo terá un valor que estará relacionado coa traxectoria da viaxe de catro barcos afundidos na nosa costa (HSM Serpent, Irish Hull, City of Agra e o Prestige). Para iso teremos catro selos que nos indicarán o rango no que nos desprazamos esa semana.

Exemplo de selo:



Exemplo pasaporte:



Anexo I:

*Todos os xogos terán as variantes necesarias para adaptalos tanto a idade como as necesidades do alumnado.

“ A chave”

Nun espazo determinado haberá agochada unha ou varias chaves que os participantes terán que atopar, esa chave é a que nos dará acceso a abrir o cofre na que se atopa Thomas (personaxe do libro) para iniciar a nosa aventura.

“O rescate da natureza”

Os xogadores e xogadoras atoparanse o arredor do campo de xogo, marcado nos máis pequenos pola circunferencia do paracaídas e nos máis grandes polo alcance da circunferencia da pelota de goma-espuma.



O obxectivo é coller as bolas de contaminación do centro da zona de xogo cando paracaídas ou a pelota no lo permita intentando que non nos toque.

“O faro”

Similar o “pomba branca-pomba negra”, ca diferenza de que a persoa que panda ten un chifre e unha lanterna (o faro), o resto de xogadores (barcos) só se poden mover se soa o chifre ou esta a lanterna acendida co obxectivo de chegar o faro.

Para os maiores, engadimos as rochas que son xogadores que se distribuirán por todo o espazo e quedarán quedos co obxectivo de entorpecer o desprazamento dos barcos. Nesta ocasión os barcos irán cos ollos tapados orientándose co son do faro, ca dificultade de que as rochas farán o son do vento.

“Naufrexio + colorear”

Para os máis pequenos, deberán cruzar de un lado o outro sen “naufragar” por un circuíto que os levará ata colorear o seu propio Faro Vilán. Este debuxo serviranos posteriormente para seguir navegando e a topar as pezas do tesouro agochada entre as rochas da nosa costa.

“Recoller chapapote”

Formando equipos, crearán unha tripulación sobre un “bote” de papel de periódicos co obxectivo de desprazarse por todo o espazo sen tocar nada máis que o papel e recollendo chapapote (bolsas e papeis de cor negro), co misterio de que debaixo de calquera mancha poden atopar un tesouro (axudas para a navegación do bote) ademais de limpar a nosa fermosa costa. Gañará o equipo que máis chapapote limpe.

“Fundir á flota”

O mítico xogo de mesa pasado a realidade, con 2 equipos e un campo dividido en 2 partes por unha rede opaca (quitamedos). Consistirá en lanzar un canón (pelota goma-espuma) de un lado a outro da rede para intentar darlle o opoñente (barco rival) que permanecerá inmóbil ata que a pelota toque o chan (auga). Cada vez tira un equipo gañando o equipo que quede con máis barcos.