



PROGRAMA



CONOCIENDO AL OCÉANO



CHARLAS

DURACIÓN: 45 MIN APROX

**EDAD: 1º A 6º PRIMARIA (PUEDEN ADAPTARSE
LOS CONTENIDOS A OTRAS EDADES)**

**CONTENIDO: ¿QUÉ SON? GENERALIDADES
CURIOSIDADES IMPACTOS SOBRE EL MEDIO
MARINO ¿QUÉ PUEDES HACER TÚ?**

1

TIBURONES Y RAYAS

2

TORTUGAS MARINAS

3

BASURAS MARINAS

4

PLANTAS Y ALGAS MARINAS

5

CETÁCEOS

6

CORALES

TALLERES

DURACIÓN: 45 MIN APROX.

TALLERES PARA PONER EN PRÁCTICA LOS CONTENIDOS TRATADOS EN LAS CHARLAS.

LAS CHARLAS Y TALLERES PUEDEN DESARROLLARSE JUNTOS O POR SEPARADO.

¡NOS ADAPTAMOS A VUESTRAS NECESIDADES!

ALGUNOS EJEMPLOS:

1

INVESTIGADOR DE TIBURONES Y RAYAS:

APRENDEMOS A DIFERENCIAR LAS DISTINTAS MANERAS DE REPRODUCCIÓN DE ESTOS ANIMALES, LOS HUEVOS DE CADA ESPECIE Y PARTICIPAR EN UN PROYECTO CIENTÍFICO. PARA ELLO, VEREMOS DE CERCA DIFERENTES HUEVOS, APRENDEREMOS A TOMAR MEDIDAS Y CLASIFICARLOS, TODA UNA EXPERIENCIA QUE PERMITE CONOCER MÁS DE CERCA ESTOS INCREÍBLES ANIMALES.

2

ENCUENTRA LA TORTUGA:

TRAS UNA BREVE EXPLICACIÓN SOBRE ESTA ESPECIE Y SUS PARTICULARIDADES, DESARROLLAMOS UN JUEGO EN EL QUE LOS ALUMNOS DEBEN ENCONTRAR LAS TORTUGAS QUE LES PLANTEAMOS, PONIENDO EN VALOR EL CONTENIDO TRATADO EN LA EXPLICACIÓN Y UTILIZANDO MECANISMOS DE BÚSQUEDA CON EL MATERIAL PROPORCIONADO, PODRÁN PONERSE EN EL PAPEL DE PROFESIONALES QUE TRABAJAN CON ESTAS ESPECIES DE UNA MANERA FÁCIL Y DIVERTIDA.

3

QUIZ DEL MUSEO DEL MAR:

APOYADOS EN UNA PRESENTACIÓN, REALIZAMOS POR EQUIPOS PREGUNTAS Y JUEGOS PARA PONER EN JUEGO SUS CONOCIMIENTOS SOBRE EL MEDIO MARINO, NOS APOYAMOS EN EL MUSEO DEL MAR PARA QUE CONOZCAN DE CERCA LOS TEMAS PLANTEADOS, UNA MANERA DIFERENTE DE CONOCER EL MAR Y LAS ESPECIES QUE LO HABITAN.

PRESUPUESTO

LOS BENEFICIOS OBTENIDOS SIRVEN PARA CUBRIR COSTES DE PERSONAL Y DESPLAZAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD, PROYECTOS Y MATERIALES DE LA ASOCIACIÓN.

TAMBIÉN PUEDES REALIZAR DONACIONES, CONSÚLTANOS.

PARA PROGRAMACIONES ANUALES Y/O CICLOS DE CHARLAS, CONSÚLTANOS.