



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 5 – ABRIL DE 2008

“ORGANIZACIÓN DE UN CAMPAMENTO DESDE LAS CIENCIAS NATURALES Y LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL TERCER CICLO DE PRIMARIA EN LA PROVINCIA DE CÓRDOBA”

AUTORIA BENÍTEZ SILLERO, JUAN DE DIOS CABELLO VELASCO, ANA MARÍA
TEMÁTICA Educación Física y conocimiento del medio
ETAPA EP

Resumen

Dicho trabajo aborda la organización de un campamento para alumnos y alumnas de primaria en que se combinan diferentes, áreas de la educación primaria pero haciendo especial hincapié en las ciencias naturales y la educación física.

Palabras clave

Campamento, Ciencias Naturales, Educación Física, Primaria.

¿Qué se pretende?

Observando la realidad actual de nuestra sociedad, pronto nos damos cuenta del olvido que han sufrido determinados valores y pautas de comportamiento, lo que ha llevado a la incesante aparición de situaciones que hace pocos años creíamos totalmente utópicas.

Es por ello, que somos conscientes de la necesidad de ofrecer al alumnado experiencias positivas que le ayuden a comprender determinadas circunstancias (drogas, alcohol, racismo, etc...), así como de dotarles de los recursos necesarios para que puedan hacerles frente de forma exitosa.

En nuestra opinión, y considerando el evidente desentendimiento familiar, creemos necesario complementar la formación escolar con experiencias significativas, motivantes, formadoras y adaptadas a la situación real de los chicos y chicas, que les lleven a la valoración y adquisición de determinadas herramientas que facilitarán su integración social, como personas autónomas, autosuficientes, críticas, etc...

El proyecto que ofrecemos “**DISFRUTA EN LA NATURALEZA**”, va dirigido a un grupo de 50 alumnas y alumnos de 6° curso de Primaria.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 5 – ABRIL DE 2008

La propuesta se desarrollará durante 7 días (desde el lunes al domingo), de permanencia en el albergue de “Cerro Muriano” de Córdoba. Durante los cuales, se llevarán a cabo multitud de propuestas relacionadas con el turismo natural, rural, cultural, deportivo, recreativo, etc... dentro de un ámbito educativo y formativo, como se ha resaltado con anterioridad.

Estas propuestas girarán en torno a:

- _ Percibir y apreciar la naturaleza característica de la zona; flora, fauna, etc...
- _ Valorar y apreciar la vida al aire libre, adquiriendo un compromiso para conservar y cuidar los recursos que nos ofrece la naturaleza.
- _ Conocer y experimentar gran variedad de vivencias relacionadas con la recreación y el ocio en la naturaleza.
- _ Comprender la importancia de la cultura de la zona, apreciando su belleza y valor histórico
- _ Adquirir pautas de comportamiento relacionadas con la convivencia, mejorando las relaciones con las personas de su entorno.
- _ Valorar la necesidad de las normas de seguridad e higiene, respetándolas para poder disfrutar sin riesgos.
- _ Adquirir los recursos necesarios para desenvolverse satisfactoriamente fuera del ámbito familiar.
- _ Practicar diversas actividades plásticas y de expresión, cooperando con el resto del grupo
- _ Valorar la importancia de la fe, actuando de acuerdo a ella en las actividades cotidianas.

Propuesta de actividades

LUNES.

- ♣ 00.30 h. Salida del autobús de la puerta del colegio destino Córdoba.
- ♣ 09.00 h. Llegada al albergue y desayuno.
- ♣ 10.00 h. Distribución de las habitaciones, presentación de los profesores y formación de grupos. Además se expondrán las normas básicas a seguir para todos a lo largo del campamento.
- ♣ 13.30 h. Comida.
- ♣ 15.30 h. Talleres.
- ♣ 17.30 h. Merienda.
- ♣ 18.30 h. Fiesta acuática.
- ♣ 21.00 h. Cena.
- ♣ 22.00 h. Fuego de campamento.
- ♣ 23.00 h. Acostarse.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

MARTES

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.
- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Orientación: manejo de la brújula e interpretación de mapas.
- ♣ 11.00 h. Descanso.
- ♣ 11.30 h. Carrera de orientación: individual y por equipos.
- ♣ 13.30 h. Comida.
- ♣ 15.30 h. Cabuyería y construcción de un puente.
- ♣ 17.30 h. Merienda.
- ♣ 18.30 h. Continuación con la construcción del puente.
- ♣ 21.00 h. Cena.
- ♣ 22.00 h. Fuego de campamento; película, juegos de mesa, talleres, etc., a elegir por el alumno.
- ♣ 24.00 h. Acostarse.

MIÉRCOLES

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.
- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Salida del albergue del autobús hacia Córdoba.
- ♣ 10.00 h. Visita turística de la ciudad: la Mezquita; El Patio de los naranjos; El Alcázar; El puente romano.
- ♣ 13.00 h. Comida de pic nic en el parque Cruz Conde.
- ♣ 15.00 h. Visita a la Torre de la Calahorra; plaza emblemática, la Plaza del Potro; paseo por la Judería.
- ♣ 18.00 h. Vuelta al albergue y merienda.
- ♣ 19.30 h. Gymcana.
- ♣ 21.00 h. Cena.
- ♣ 22.00 h. Fuego de campamento; película, juegos de mesa, talleres, etc., a elegir por el alumno.
- ♣ 24.00 h. Acostarse.

JUEVES

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.
- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Salida en autocar al parque periurbano de Los Villares.
- ♣ 09.30 h. Senderismo por la sierra. Conocimiento e interpretación de la Naturaleza.
- ♣ 11.00 h. Descanso.
- ♣ 11.30 h. Continuación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- ♣ 13.30 h. Comida y tiempo libre.
- ♣ 17.30 h. Merienda.
- ♣ 18.30 h. Juegos en la naturaleza: Stalking y Kim.
- ♣ 20:00 h. Vuelta el albergue en autobus
- ♣ 21.00 h. Cena.
- ♣ 22.00 h. Fuego de campamento; película, juegos de mesa, talleres,etc., a elegir por el alumno.
- ♣ 24.00 h. Acostarse.

VIERNES

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.
- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Salida de los autobuses del albergue hacia Medina Azahara. Visita turística de la ciudad. Comida pic nic dentro de la ciudad.
- ♣ 16.00 h. Paseo a caballo en el Club Hípico. La merienda se servirá en pic nic.
- ♣ 21.00 h. Llegada al albergue y cena.
- ♣ 22.00 h. Fuego de campamento; película, juegos de mesa, talleres,etc., a elegir por el alumno.
- ♣ 24.00 h. Acostarse.

SÁBADO

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.
- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Salida del autobús hacia El Pantano de la Breña, situado en un pueblo llamado Almodóvar del Río. Allí realizaremos actividades de piragüismo y vela.
- ♣ 13.00 h. Comida pic nic en el pantano y tiempo libre.
- ♣ 16.00 h. Salida del autobús destino Almodóvar del Río. Visita a un castillo medieval que se encuentra en dicho pueblo en perfecto estado dominando el valle.
- ♣ 18.00 h. Vuelta al albergue y merienda.
- ♣ 19.00 h. Ultime los últimos detalles de las "obras" que cada uno ha ido haciendo en los talleres; preparar adornos para la fiesta de despedida; .confeccionarse los disfraces para la fiesta; etc.
- ♣ 21.00 h. Cena.
- ♣ 22.30 h. Orientación nocturna.
- ♣ 24.00 h. Acostarse.

DOMINGO

- ♣ 08.00 h. Levantarse y aseo personal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- ♣ 08.30 h. Desayuno.
- ♣ 09.00 h. Decoración del jardín donde se realizará La Fiesta de Despedida: adornos, exposición de fotos, pintura, cocina, collares, pulseras, máscaras, pelotas de malabares, etc.
- ♣ 12.00 h. Comienzo de la Fiesta: disfraces, canciones, juegos, entrega de regalos del amigo invisible,..
- ♣ 14.00 h. Comida en el jardín.
- ♣ 15.30 h. Entrega de premios a las mejores “obras” y un diploma con un regalito a cada niño para que tengan un recuerdo de este campamento.
- ♣ 17.00 h. Recoger todo, hacer las mochilas.
- ♣ 18.00 h. Despedida y regreso de cada colegio a su respectiva ciudad.

ELABORACIÓN DE CUADERNO DE CAMPAMENTO

En él se debe describir :

1. La zona de actuación con un dibujo esquemático.
2. Características de: el valle, el pueblo, montañas, puentes, etc.....
3. Recogida de hojas, pegadas al papel y contorneadas: bosque mediterráneo.
4. Reconocimiento de excrementos de animales: lince, búho real, águila, jabalí, cerdo.

Dentro del cuaderno del campamento se deberán especificar las actividades hechas cada día como si fuese un diario, ilustrado con dibujos y explicaciones al margen.

Anexo de Actividades

TALLERES:

- ⇒ De títeres: con cartones, cajas,... (reciclaje de papel); con guantes, telas, hilos,...
- ⇒ De manualidades: camisetas (teñidas, pintadas,...); collares y pulseras (con bolitas, palitos de colores e hilo transparente); botellas de sal de colores (con sal fina de mesa y tizas de colores); pelotas de malabares (con globos y arroz); máscaras de escayola (con vendas de escayola, periódico y pinturas); etc.
- ⇒ De fotografía: hacer fotos y revelado.
- ⇒ De cocina: sabrosas recetas, a elaborarlas y por supuesto... catarlas!!

FIESTA ACUÁTICA:

Se organizan en la piscina una serie de juegos.

- ⇒ Subido en chorro intentar coger el mayor numero de objetos que le lanzan sus compañeros sin caerse al agua.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- ⇒ Por parejas, subidos en una plancha, lucha para ver quien cae antes.
- ⇒ Pasillo de planchas, pasar corriendo sobre ellas. Intentar llegar al final manteniendo el equilibrio y sin caerse.
- ⇒ Intentar subir el mayor número de personas al tapiz sin caer.
- ⇒ Por equipos, conseguir llevar las pelotas de tú color a tú campo mientras un miembro de cada equipo intenta interceptar las pelotas subido al churro; dichos jugadores estarán situados en la mitad del campo. La única regla que existe es que los jugadores no se podrán mover.
- ⇒ 2 equipos: uno forma letras ó números y el otro las adivina.
- ⇒ Deberán situarse todos en círculo y tendrán que pasar un objeto al compañero sin encontrarse con el otro objeto que también participa en el juego.
- ⇒ Realizar el mayor ruido posible haciendo burbujas dentro del agua.
- ⇒ Baloncesto con pelota gigante: canasta, un barreño que esté situado en el bordillo.
- ⇒ Por equipos: llegar de un lado de la piscina al otro sentados cada uno en un flotador y entrelazados unos con otros.
- ⇒ Llenar el cubo: traspasar el agua de un cubo a otro situado cada uno en un extremo de la piscina trasportando sólo un vaso de plástico.
- ⇒ Carrera de caballos: uno hace de jinete y otro de caballo.
- ⇒ Aquaeróbic.

ORIENTACIÓN:

- ⇒ Interpretación del mapa: dejadles claro que el mapa es la representación gráfica del terreno sobre un plano. Cualquier cosa visible en el terreno puede ayudarle si está representada en el mapa. Para identificar mejor las distintas características y elementos del terreno representados en el mapa se imprimen en color los símbolos topográficos.
- ⇒ Interpretación de la brújula: describirles que se trata de una aguja magnética que uno de sus extremos siempre nos señala el norte magnético. Explicarles con qué fin se utiliza la brújula: para determinar un rumbo, para correr manteniendo el rumbo y para orientar el mapa.
- ⇒ Carrera de orientación individual: se colocan una serie de balizas distribuidas por los alrededores del albergue, tienen que estar un poco escondidas para que les resulte más difícil encontrarlas a simple vista, de modo que tengan que utilizar mapa y brújula para orientarse. Tendrán que encontrar siete balizas y ticar la letra que posee cada una de manera que al llegar a la meta hayan formado en la base de sus mapas la palabra "CAMPEÓN".
- ⇒ Carrera de orientación por equipos: se colocan unas diez balizas en la periferia del albergue. La dificultad de ser encontradas aumenta con respecto a la prueba anterior, queremos fomentar la colaboración de todos los del equipo. El mero hecho de ser una competición, hace que aumente la motivación. En cada baliza encontrarán un número que deben ticar. Cuando hayan encontrado las diez balizas correrán el equipo íntegro a la meta y enseñarán los 10 números ticados en el mapa al monitor, si la clave es correcta se abrirá el cofre del tesoro (un regalito especial para cada miembro del equipo vencedor).
- ⇒ Orientación nocturna: con ayuda de la luna y de las constelaciones (Casiopea, Osa Menor, Estrella Polar, Osa Mayor).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

CABUYERÍA Y CONSTRUCCIÓN DE UN PUENTE:

- ⇒ Cabuyería: aprendizaje de los siguientes nudos: rizo, vaca, tejedor o vuelta de escota, pescador, acortamiento o margarita, as de guía, ballestrinque, as de guía doble, nudos extremos (simple, en ocho), bulin.
- ⇒ Construcción de un puente: con ayuda de ramas gruesas y cuerdas, aplicar algunos de los nudos aprendidos: ballestrinque, as de guía, bulin,...

FUEGO DE CAMPAMENTO:

Después de un ajetreado día lleno de aventuras excitantes, es el momento de compartir lo vivido durante el día, hay un deseo enorme de comentar con detalle todo lo acontecido, de comunicar impresiones, cantar, alegrarse.

En el fuego de campamento el grupo experimenta un sentimiento de compañía y de seguridad.

Debe ser preparado a fin de no caer en la monotonía, y repetición de actuaciones. El equipo dirigente deberá tener preparadas canciones nuevas, representaciones distintas, historias de todo tipo, de temas.

Todos los días se realiza un fuego de campamentos con una actividad diferente cada día, pero si los niños tienen otras actividades para elegir si lo desean: películas, juegos de mesa, talleres, etc... .

VISITA A CÓRDOBA:

- ⇒ Mezquita Catedral: Es el monumento de Córdoba y puede considerarse como una de las mayores mezquitas del mundo Islámico, fruto de las ampliaciones que se realizaron a través de su historia. Erigida por Abd al-Rahman I entre los años 786 – 788 sobre una antigua basílica visigoda, presenta elementos arquitectónicos romanos, visigodos e Islámicos. Esta primera mezquita, compuesta de 12 naves respondía el esquema de las basílicas tardo romanas, levantándose arcadas superpuestas de herraduras y medio punto sobre columnas. En el siglo X Abd al-Rahman III amplía la Mezquita reforzando el muro norte y levantando un alminar que, tras la conquista cristiana es convertida en un campanario. De año 962 al 976 Al-Hakam II acomete la segunda ampliación, añadiendo 12 naves hacia el sur. La última ampliación se realiza a finales del siglo X cuando Almanzor añade 8 naves más. Es en ese momento cuando la Mezquita adquiere sus dimensiones definitivas: 23400 metros cuadrados. Tras la conquista Cristiana fue consagrada como Catedral en el año 1236.
- ⇒ El patio de los naranjos: Es la zona exterior de Mezquita donde los musulmanes llevaban acabo sus abluciones.
- ⇒ El Alcázar de los Reyes Cristianos: Edificio militar de estilo gótico; allí vivieron los Reyes Católicos en el periodo de la reconquista, donde recibieron a Cristóbal Colón antes del viaje a las Américas. Sus jardines son magníficos y posee piezas de considerable valor arqueológico: sarcófago y mosaicos romanos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Desde sus almenas se consigue una magnífica vista del río, el Puente Romano y los Jardines que lo rodean. Tiene varias torres, la del Homenaje y la de los Leones. Sus estancias están cubiertas con bóvedas. También conserva unos baños de tradición califal situados debajo del Salón de los Mosaicos.

- ⇒ Puente Romano: Compuesto por dieciséis arcos se cree que lo construyó el Emperador Augusto. En la mitad del puente se eleva una escultura a San Rafael del año 1651.
- ⇒ Torre de la Calahorra: Mandada construir por Enrique II de Trastámara en el año 1369 en la actualidad sede del museo de las tres culturas.
- ⇒ Plaza del Potro: Debe su nombre al caballo encabritado que remata una fuente Renacentista. Su primera mención histórica se remonta al siglo XV aludiendo a la existencia de un lugar “para herrar caballos” aunque la plaza no se comunicó con la Ribera ni tuvo fuente alguna hasta el siglo XVI. Está considerada en su conjunto como monumento arquitectónico- artístico. En ella se encuentra la posada del mismo nombre, el museo de Bellas Artes y el de Julio Romero de Torres.
- ⇒ Patios: En general las casas cordobesas se caracterizan por su articulación en torno a un patio, en aparecían además fuentes y plantas aumentando la sensación fresca tan necesaria la mayor parte del año, con la combinación de luz aire, agua y vegetación.

SENDERISMO:

- ⇒ La marcha constituye la base principal de esta modalidad deportiva, cuyo objetivo es el desplazamiento de un lugar a otro para realizar una actividad determinada. En nuestro caso la actividad ha realizar va ser reconocimiento e interpretación de la Naturaleza: fauna y flora típica de la zona.
- ⇒ Esta actividad se realizará en el parque periurbano de los Villares.

JUEGOS EN LA NATURALEZA:

- ⇒ Stalking: También llamado juego de pasar inadvertido. Consiste en transformar con el cuerpo las distintas formas que adopta la naturaleza, así la comprenderemos mejor. Antes se les dará a los alumnos ciertas referencias de cómo actúa la naturaleza: está quieta, salvo el agua; en ella predominan las líneas curvas; los colores dominantes son el verde y el marrón; no existen elementos brillantes, salvo el agua; donde mejor se delata una figura es en el horizonte; podemos no ser vistos, pero nuestra sombra sí.

Se les aconsejará que se pongan ropas de colores naturales, cubrirse todo o parte del cuerpo con ramas e incluso disimular las angulosidades del cuerpo (codos, manos, nariz, etc... con tizón de un corcho quemado).

Descripción del juego: un equipo se oculta (stalker) y otro (exploradores) intenta descubrir a cada uno de sus miembros.

El equipo stalker (los que se ocultan) tiene 5 minutos para hacerlo, a partir de ese momento el equipo de exploradores se situará en la línea de 100 metros. Cada miembro que descubran en esta línea vale 10 puntos.

Miembro stalker descubierto se pone en pie.

El equipo explorador puede estar en cada línea 2 minutos.

Stalker descubierto en la línea de 75 metros vale 7 puntos.

Stalker descubierto en la línea de 50 metros vale 5 puntos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Stalker descubierto en la línea de 25 metros vale 2 puntos.

Se suman los puntos conseguidos en cada línea y se dividen entre los miembros del equipo que hace de explorador.

A continuación cambian los papeles.

⇒ **Kim:** En realidad es un test de valoración de la memoria visual y retentiva.

1. Se toman 10 piezas de los objetos que portan los alumnos:

- Se les presenta durante 1 minuto.
- Se cubren los objetos y se les da otro minuto para escribirlos.
- Se les vuelven a mostrar durante otro minuto y se actúa de igual manera.
- Se les vuelven a mostrar durante un tercer minuto.

Valoración: Se anota el minuto en el que han conseguido el 100% de los objetos o en el minuto 3 el número que han recordado.

2. Se toman 10 piezas de entre los que se encuentran en el campo: piñas, piedras, etc. ... recogidas por los alumnos.

Desarrollo y valoración igual que en el caso 1.

3. Se toman 10 piezas solicitadas por el profesor.

- Se les presentan durante un minuto y se les conceden 30 segundos para recordarlas mentalmente.

- Ahora el profesor habrá quitado una pieza, presentando el nuevo conjunto durante 1 minuto y se les conceden 30 segundos para escribir el elemento ausente.

- Ahora el profesor añade 1 pieza nueva, presentando el nuevo conjunto durante 1 minuto y se les conceden 30 segundos para escribir el elemento nuevo.

Valoración: cada una de las pruebas valoran 10 o 0 puntos según se consigan o no. Si se hace por equipos la media de entre los componentes.

4. Se toman 10 piezas aleatoriamente.

- Se divide el espacio en el que se depositan los objetos en 4 cuadrantes. No tienen porqué tener el mismo número de piezas cada cuadrante.

- Se les expone cada cuadrante (en el orden que se quiera) durante 30 segundos y otros 30 segundos para retenerlos en la mente.

- A continuación deberán de escribir los objetos que recuerden.

Valoración: De 0 a 10 puntos, según el número de objetos recordado. Si se hace por equipos la media de entre los componentes.

VISITA A MEDINA AZAHARA:

Este conjunto arqueológico fue mandado construir por Abd al-Rahman III para albergar la sede de su gobierno. Esta amplísima construcción llegó a albergar hasta 12000 personas. Todos los organismos estatales del califato residían allí. Sus fastuosos salones y las riquezas de todo tipo que se encontraban en su interior la convirtieron en el escenario preferido para la recepción de las numerosas embajadas. Hoy en fase de reconstrucción nos da una idea de esta ciudad brillante, donde destaca su Salón Rico, sus terrazas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

ALMODOVAR DEL RIO:

Visita del castillo Medieval.

Actividades de piragüismo y vela en el Pantano de la Breña, pertenecientes a dicho pueblo.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Juan de Dios Benítez Sillero, Ana María Cabello Velasco
- Centro, localidad, provincia: IES Profesor Tierno Galván. La Rambla. (Córdoba)
- E-MAIL: juande_dios@hotmail.com