

Margulla con Verne en Canarias

LA SEMANA DEDICADA A LAS "LETRAS" EN NUESTRO CENTRO, EL IES TABLERO I "AGUAÑAC", FUE LA OPORTUNIDAD DE ROMPER FALSOS MITOS, O IDEAS EQUIVOCADAS, PONIENDO DE MANIFIESTO QUE LAS CIENCIAS Y LA LETRAS NO DIVIDEN CONOCIMIENTO, APRENDIZAJE, SINO QUE VAN DE LA MANO INSPIRANDO A NUESTRO ALUMNADO

"Margulla con Verne en Canarias" fue un proyecto elaborado por el alumnado de Cultura Científica de 1º Bachillerato dirigido a alumnado de 1ºESO, con la intención de promover aprendizajes encaminados a conocer, respetar, valorar y proteger el patrimonio cultural y natural de nuestras islas; pero además, fomentar un clima de convivencia positiva a través del Aprendizaje Cooperativo, en el que el respeto y el diálogo en la toma de decisiones y la creatividad fundamentan el proyecto.

A partir del libro de Julio Verne, Veinte mil leguas de viaje submarino, se diseñó un juego cuyo reto era completar de forma correcta, a través de un mapa donde se representaban las Islas Canarias, la ruta entre islas de una tripulación a bordo del Nautilus. Los equipos tenían normas que cumplir para evitar penalizaciones y retos que alcanzar para lograr completar la ruta y llegar al destino. No era fácil, porque el capitán Nemo (un alumno disfrazado), también participaba del juego para añadir emoción y dificultar la travesía de nuestras tripulaciones.

Desarrollo del proyecto

Alumnado de 1º Bachillerato

En primer lugar se hace un visionado de animaciones y películas. Se tratan de adaptaciones de la obra de Julio Verne; una vez formados siete equipos se encargan, a partir de fragmentos de la

obra, de recabar aquellos que pudieran adaptarse para realizar pequeñas representaciones teatrales, con dos o tres personajes.

Además de seleccionar los textos, cada equipo tiene asignada una de las siete islas, teniendo que buscar información de especies marinas características, así como elementos del relieve y culturales identificativos de cada una de ellas.

Nuestro centro está constituido por edificios independientes, comunicados por pasillos exteriores; cada equipo tiene asignado un edificio, representando una isla, que tendrá que decorar con los diseños que realicen a partir de la información recogida. Estos diseños se elaboraron con materiales reciclados como cartones, plásticos, pasta de papel, etc. y representarán la fauna marina, los relieves, símbolos culturales, etc. Asimismo, crearán mapas con las siete islas, rompecabezas, jeroglíficos, etc., diseñados para resolver retos y así alcanzar el objetivo final.

Un elemento fundamental del juego es el Nautilus. Con material reciclado, se construyeron tres modelos del submarino, ya que en cada sesión en la que se desarrolló el juego había tres tripulaciones realizándolo, siguiendo rutas diferentes. Los tres submarinos se construyeron mediante la cooperación de dos o tres equipos del alumnado de Cultura Científica.



Cada equipo tendrá asignada una tripulación formada por alumnado de un grupo de 1º ESO, al que tendrán que informar de las normas del juego, pero también animar en sus logros para completar la travesía.

En cada edificio, que representa una isla, el equipo hará un "microteatro", una breve representación de un fragmento de la obra a modo de pista.

Otro elemento interesante es el capitán Nemo, personaje interpretado por un alumno de uno de los equipos de Cultura Científica, que exige de manera imperativa a las tripulaciones la búsqueda de algún objeto que ha perdido: una brújula, cartas de navegación, prismáticos, etc., escondidos en algunos baúles, ubicados en zona ajardinada de la zona de juego. La intención es despistar a las tripulaciones, hacerles perder tiempo desviándolas de su ruta.

El juego

El juego consiste en que cada tripulación identifique la isla en la que está y a la que tiene que dirigirse, señalando sobre el mapa la ruta que sigue y completándola en el menor tiempo posible. Es obligatorio visitar todas las islas y habrá tantas rutas como equipos de alumnado de Bachillerato, es decir, cada equipo diseña una ruta que tendrá que resolver la tripulación de 1º ESO que se le asigne en su submarino

correspondiente. Habrá pues, en nuestro caso, tres Nautilus surcando los fondos oceánicos de las islas en cada sesión, guiados por el equipo de 1º Bachillerato que tengan de referencia. Para determinar su ruta se valdrán de pistas que les ofrecerán en pequeños microteatros, jeroglíficos, rompecabezas, o adivinanzas, averiguando la isla en que están y la siguiente a la que tienen que llegar hasta completar el recorrido por las siete islas. De vez en cuando, una voz del capitán Nemo captará su atención, desviándolos de su ruta, pero tendrán que ayudarlo a recuperar sus objetos, y después volver para completar la ruta. El equipo que lo logre en el menor tiempo posible será el ganador. Asimismo, se valorará el número de aciertos en los distintos retos, descontando tiempo.

Alumnado 1º ESO

En el período escolar que se lleva a cabo la actividad, desde las diferentes materias ya se han trabajado criterios relacionados con la temática del juego, o bien, como ocurre en Biología y Geología, están desarrollándose. Es una excelente oportunidad para acercar al alumnado al mundo natural desde nuestro entorno, que abarca un patrimonio único y excepcional y que debe ser conocido, valorado, protegido y conservado. Estos grupos son muy receptivos al aprendizaje a través de la gamificación; otra razón más para seleccionar este nivel, es la necesidad de favorecer un



tránsito adecuado al alumnado procedente de Primaria, desde metodologías que promuevan la convivencia positiva trabajando la cooperación, respeto, diálogo y tolerancia.

En nuestro centro, con cuatro grupos de 1º ESO, se asigna a cada uno una sesión lectiva para la actividad. Cada grupo se divide a su vez en tres tripulaciones y cada una tiene asignado un equipo de 1º bachillerato que les explica las normas, los ayuda y guía en el desarrollo y anima en la conquista del objetivo: completar su travesía en el menor tiempo posible.

Conclusión

El proyecto logró un alto grado de satisfacción en los niveles implicados. Las razones han sido el esfuerzo y trabajo creativo desarrollado por el alumnado de 1º Bachillerato desde la cooperación; por otro lado, la participación activa y entusiasta del alumnado de 1º ESO. Esta oportunidad supuso una experiencia de convivencia positiva, acercando alumnado de diferentes niveles que aúnan esfuerzos para lograr un éxito del que todas y todos son partícipes.



Vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=s13NcCNat8g>

Documentos

http://www.elresumen.com/libros/20000_leguas_de_viaje_submarino.htm

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/656610.pdf>



Bibliografía

"20.000 leguas de viaje submarino", Julio Verne.
Editorial RBA LIBROS, S.A.2018
ISBN: 978-84-2721-373-9