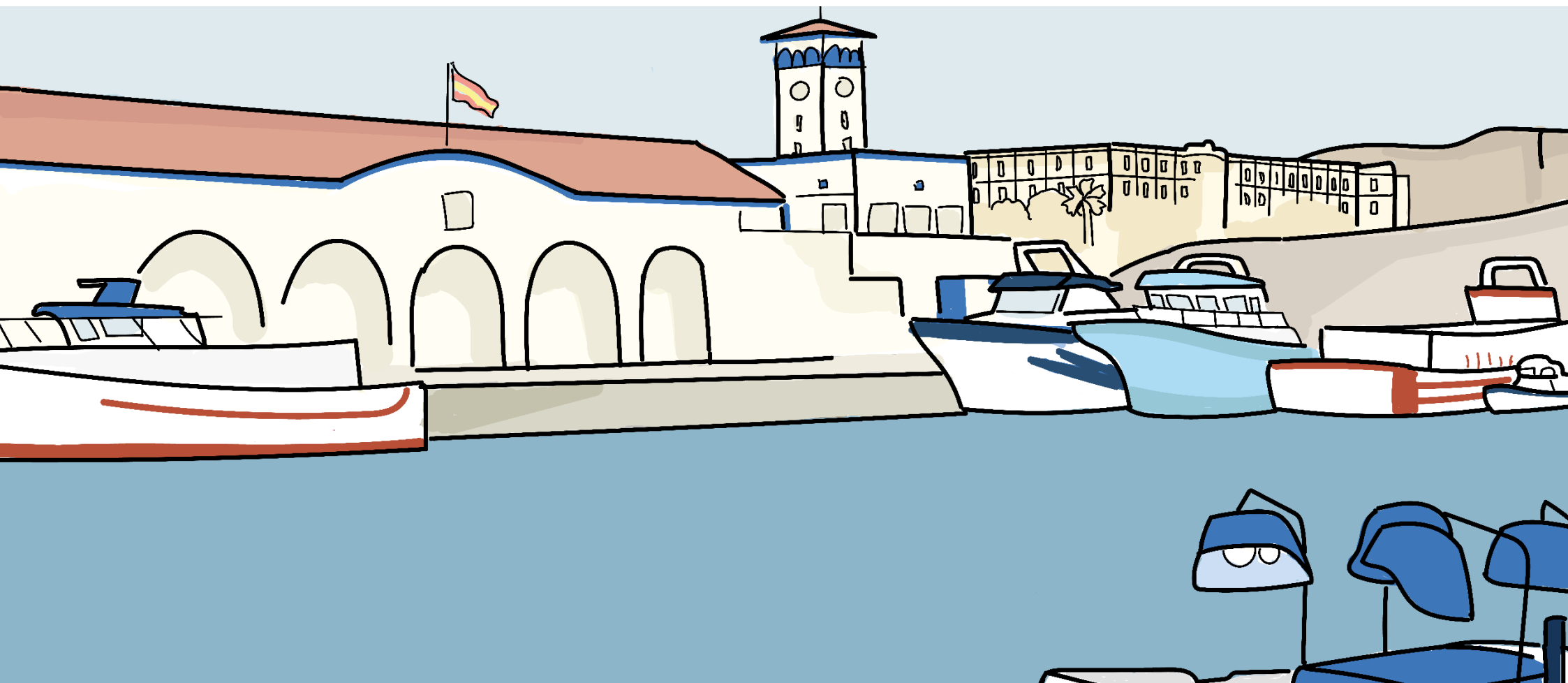




¿Proyecto "Conoce la pesca"?

Explicación sintética de un proyecto *divulgativo y educativo*



Con la gran ayuda de tres grandes anfitriones de **Cartagena**

Te ha contado esta historia **Candela**

Universitaria interesada en el mundo de la pesca

El sabio Ginés

Pescador jubilado de Santa Lucía

Concha

Hija de Ginés y madre de Manu. Pescadera en el mercado de Santa Florentina

Manu Chacho

Hijo de Concha y nieto de Ginés. El pescador más joven del puerto de Santa Lucía

Este documento está dirigido a cualquier persona que quiera contar con una visión general de este proyecto educativo y divulgativo, un proyecto que intenta ser versátil.

Espero que aprendas tanto de la comunidad pesquera de la ciudad de Cartagena como lo he hecho yo al documentar estos materiales, también espero que disfrutes como yo he disfrutado elaborando estos contenidos.

En definitiva, se trata de aprender para explicar lo aprendido y de intentar enseñar sin querer queriendo.

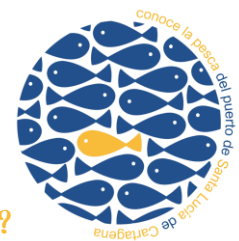
Te presento a los personajes que son vehículo de estos contenidos.



Este proyecto lo ha promovido el Ayuntamiento de Cartagena, apoyado por una asociación que se llama GALPEMUR. Ha colaborado en todo momento la Cofradía de Pescadores de Cartagena. Lo ha pagado con dinero de la Unión Europea y el Gobierno de Murcia. Algo tiene que ver también con todo esto el Gobierno de España. Todo esto te lo indicamos formalmente en la última página.

Toda esta historia se le ha ocurrido a Manuel C. Rodríguez Rodríguez. Para ello cuenta con la ayuda de estos personajes que te hemos presentado. Lo organiza todo Gracia M^a. Puga Vargas. Los dos forman un equipo que se llama Equipo Funàmbula. ¡Se me olvidaba! Las ilustraciones son de Paula Giraluna.

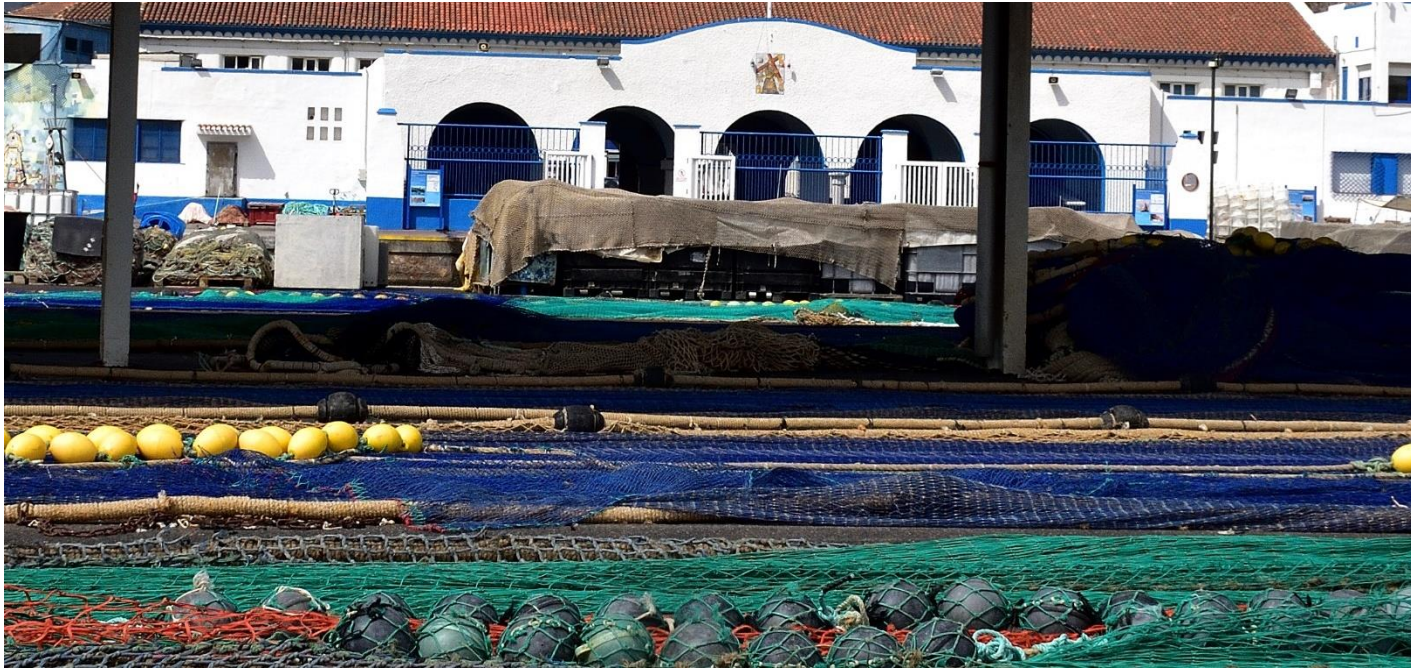
¿Qué es "Conoce la pesca"?



- [1. CONOCE LA PESCA EN 5' O MENOS, 4](#)
- [2. PAUTA DE APLICACIÓN. PROPUESTA, 5](#)
- [3. EPISODIOS Y CAPÍTULOS. ÍNDICE GENERAL, 6](#)
- [4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO, 8](#)
- [5. PROPUESTAS DE APLICACIÓN. VERSATILIDAD, 9](#)

VUELVE AL ÍNDICE DESDE CUALQUIER PÁGINA ⏪





4



1. “CONOCE LA PESCA” EN 5’, O MENOS

“Conoce la pesca” es un proyecto educativo y divulgativo que persigue como objetivo general el dar a conocer de una forma divertida la relación de un lugar y de una comunidad con su sector pesquero.

Cada “Conoce la pesca” es un proyecto específico. En este caso nos hemos centrado en la ciudad de Cartagena y en su puerto pesquero de Santa Lucía.

Para ello emplea tres instrumentos. Te explicamos en qué consiste cada uno de ellos.

1. **Serie documental de cuatro episodios.** A esta serie se suma un episodio cero que permite explicar en qué consiste este proyecto
2. **Cuaderno didáctico de cinco capítulos.** Estos capítulos hacen uso de juegos y actividades originales para poner en práctica todo lo aprendido. El manual de estilo de estos materiales plantea el uso de elementos visuales: fotografías e infografías.
3. **Guía didáctica docente.** Te ofrecemos un solucionario y una descripción de los objetivos de cada actividad y de las competencias que permite desarrollar. Se organiza alrededor de los **cinco capítulos**.



1+4 episodios
Más de 70 minutos



5 capítulos
199 páginas

¿Qué significa ...?

Capítulo. Cada una de las cinco unidades del cuaderno didáctico

Episodio. Cada una de las partes de la serie documental.

RECUERDA: Puedes consultar al autor y la coordinadora del proyecto para formular cualquier duda

¿Qué es
“Conoce la pesca”?



2. PAUTA DE APLICACIÓN. PROPUESTA

Esta pauta de aplicación se refiere a cada par de elementos de este proyecto: episodio y capítulo.

Son varias las cuestiones a destacar en la propuesta de la pauta de los contenidos de este proyecto:

1º. El profesorado tiene total libertad para hacer uso de estos contenidos, planteando su uso en base a su contexto educativo, a sus objetivos curriculares y a su manual de estilo docente.

2º. Ordenamos los contenidos en cinco capítulos, conteniendo cada capítulo actividades que numeramos, facilitando de este modo el desarrollo escalable y modulable de los contenidos.

3º. Si bien planteamos su uso en quinto y sexto curso de educación primaria, su uso puede emplearse en otros niveles, siempre en base a lo indicado en el punto primero.

4º. También creemos en el uso proactivo de los materiales por parte del alumnado y de sus familias, atendiendo al carácter lúdico de las actividades.

5º. Si bien los materiales están pensados para un posible uso independiente, nuestros personajes te ofrecen un patrón de esta pauta. Este patrón se indica al inicio de cada capítulo.

6º. Te indicamos los ejes de las actividades que asociamos a cada personaje. Observa los círculos.



3. EPISODIOS Y CAPÍTULOS. ÍNDICE GENERAL

EPISODIOS AUDIOVISUALES

Episodio 1
En Cartagena

Episodio 2
En el puerto

Episodio 3
En la lonja

Episodio 4
En el mercado

GUÍAS DOCENTES

Capítulo 1
El Sabio Ginés

Capítulo 2
En Cartagena

Capítulo 3
En el puerto

Capítulo 4
En la lonja

Capítulo 5
En el mercado

CUADERNO ALUMNADO

Capítulo 1
El Sabio Ginés

Capítulo 2
En Cartagena

Capítulo 3
En el puerto

Capítulo 4
En la lonja

Capítulo 5
En el mercado



Capítulo 1 El sabio Ginés

1. El sabio Ginés
Se anuncia la llegada de Candela y se hace una presentación de Ginés y su familia. En 3ª persona



Capítulo 2 En Cartagena

1. Candela en Cartagena
Candela narra su excursión por la Cartagena marítima y pesquera: desde el arsenal al faro de La Curra, pasando por el barrio de Santa Lucía

Capítulo 3 En el puerto

1. Candela en el puerto
Candela narra su excursión por el puerto de Santa Lucía y, gracias a un fotorreportaje, muestra los distintos espacios del puerto pesquero

Capítulo 4 En la lonja

1. Candela en la lonja
Candela continúa en el puerto de Santa Lucía, su atención se centra ahora en el funcionamiento de la lonja de pescado

Capítulo 5 En el mercado

1. Candela en el mercado
Candela narra su experiencia tras su visita a las pescaderías del mercado de Santa Florentina



2. Moviéndome en un barco
Manu nos habla de proa, popa...
3. ¿Qué es lo que es? Partes de un barco
Ponemos en práctica lo aprendido
4. Faro rojo o faro verde
¿Por qué esos colores?
5. ¿Qué es lo que es? Faro rojo-Faro verde

2. Los muelles del puerto
Conocemos el puerto, Manu quiere saber si hemos prestado atención al primer episodio
3. ¿Dónde está la flota?
Juego de estrategia en los muelles del puerto de Cartagena

2. Las matrículas de los barcos
Manu explica las listas de barcos y las provincias marítimas
3. ¿Qué es lo que es? Banderas
Geografía de la costa española
4. ¿Qué es lo que es? Matrículas
Ponemos en práctica lo aprendido

2. Artes de pesca
Manu nos explica una infografía creada sobre las artes de pesca en el mar
3. ¿Qué es qué? Barcos
Juego de estrategia para descubrir el barco de pesca misterioso de Santa Lucía

2. Rosa de los vientos Cartagena
Manu nos explica la rosa de los vientos del mar de Cartagena.
3. ¿Quién maneja mi barca?
Manu inventa un juego sobre los vientos de Cartagena



6. ¿Pescado, molusco, marisco?
Concha explica los tipos de pescado
7. ¿Qué es lo que es? Pescados
Ponemos en práctica lo aprendido

4. ¿Pescado, molusco, marisco?
Concha explica los tipos de marisco
5. ¿Qué es lo que es? Marisco
Ponemos en práctica lo aprendido

5. Tallas mínimas
Pezqueñines
6. Por amor al arte
Crucigrama intergeneracional sobre los anuncios del creador de la campaña "Pezqueñines"

4. ¿Qué pesca cada barco?
Relacionamos las modalidades de pesca con lo pescado
5. El mar necesita 3R
Sensibilización acerca de la huella de nuestros residuos

4. La etiqueta del pescado
Conocemos la trazabilidad
5. ¿Qué es qué? Pescado
Juego de estrategia para descubrir el pescado misterioso de Santa Lucía

7



8. El pósito de pescadores
Ginés explica la historia de los pósitos con fotografías antiguas
9. A propósito
Ponemos en práctica lo aprendido
10. Buscando pesquemon I
Seguimos pistas para fotografiar espacios relacionados
11. El lucero I
Construcción de un juego de agudeza

6. La dársena de botes
Juego de diferencias comparando la Cartagena portuaria de ayer y la de hoy
7. Buscando pesquemon II
Seguimos pistas para fotografiar espacios relacionados
8. El lucero II
Construcción de un juego de agudeza

7. Unos barcos con mucho arte
Juego "cazapalabras" de conceptos abordados visualmente y presentación de nuevos elementos
8. Buscando pesquemon III
Seguimos pistas para fotografiar espacios relacionados
9. El lucero III
Construcción de un juego de agudeza

6. Buscando pesquemon IV
Seguimos pistas para fotografiar espacios relacionados
7. El lucero IV
Construcción de un juego de agudeza

6. Muchas gracias, Candela
Un guiño (emocional) a las personas que han participado en este proyecto
7. Buscando pesquemon V
Seguimos pistas para fotografiar espacios relacionados
8. El lucero V. Completa el juego
Construcción de un juego de agudeza



5 capítulos
199 páginas



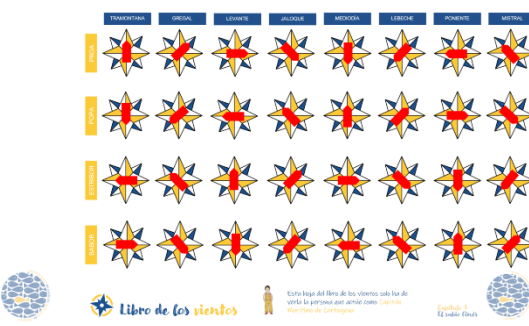
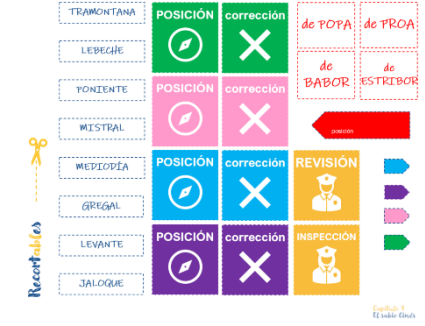
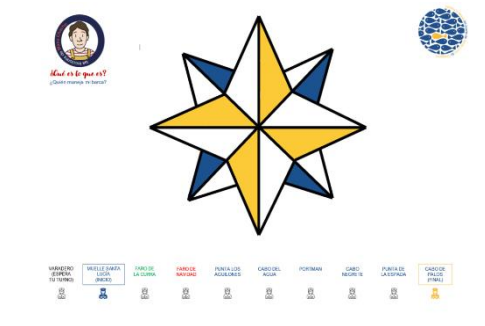
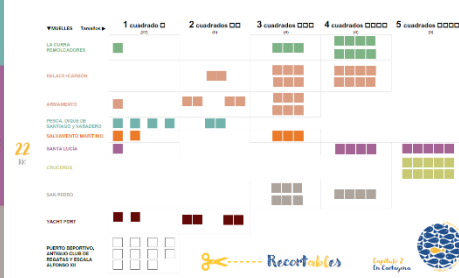
9. A propósito
Candela nos anima a investigar sobre los barcos que forman parte del juego "¿Dónde está la flota?"

10. A propósito
Identificamos los barcos de pesca de Santa Lucía empleando un registro muy interesante

11. ¿Qué es lo que es? Barcos en red
Ponemos en práctica lo aprendido

¿Qué es
"Conoce la pesca"?





4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Uno de los propósitos de este material es amenizar la divulgación a través del juego, creando propuestas originales de juegos analógicos que intentan socializar el juego y promueven la participación intergeneracional.

Entre las propuestas encontramos:

1. Crucigrama de las diferencias. Juegos de diferencias en base a la comparación de fotografías antiguas y actuales que enlazan con crucigramas.
2. ¿Dónde está la flota? Un juego de localización de la flota que convierte el puerto de Cartagena en un tablero de juego.
3. El lucero. Un juego de agudeza que emplea imágenes de pescados y mariscos, mezcladas con otros objetos.

4. Buscando pesquemon. Una propuesta de búsqueda de espacios relacionados con el mar y la pesca.
5. “¿Qué es qué? Barcos de pesca”, buscando entre los barcos la ficha misteriosa.
6. “¿Qué es qué? Pescado y marisco”, buscando entre pescados y mariscos la ficha misteriosa.
7. Contraseñas marítimas. Un juego para situar las banderas o contraseñas marítimas en la costa española.
8. ¿Quién maneja mi barca? Un juego para poner en práctica el conocimiento de la rosa de los vientos y la relación de los vientos con las partes de un barco.

La práctica totalidad de las actividades propuestas tienen formato de juego, indicamos aquí los más relevantes.



5. PROPUESTAS DE APLICACIÓN. LA VERSATILIDAD

Como hemos indicado en las páginas anteriores, es muy importante que el profesorado acceda a estos recursos de forma voluntaria, haciendo uso de los mismos con total discrecionalidad.

Para el profesorado que solicite una recomendación sobre la aplicación de los recursos, ofrecemos cuatro ejemplos de programas de aplicación. No existe ninguna recomendación prioritaria, sí es necesario indicar que el desarrollo a lo largo de un curso (5º o 6º) puede plantearse seleccionando actividades concretas por parte del profesorado, invitando a la proactividad del alumnado para el desarrollo del resto de actividades.

Otra posibilidad es plantear el uso de capítulos de forma aislada, en base al interés del profesorado. Por ejemplo, puede plantearse el uso de los capítulos 1 y 2 en un grupo de sexto o del capítulo 4 en un grupo de quinto. Aunque existen conexiones evidentes entre capítulos, los contenidos de cada episodio-capítulo se conciben como contenidos independientes.

Al margen del uso en el ámbito escolar, estos recursos son susceptibles de ser empleados por asociaciones, familias o por cualquier persona interesada por el mundo marítimo y pesquero de la ciudad de Cartagena.

En otro orden, los recursos pueden servir como material de inmersión, desarrollo y maduración de visitas didácticas. Si bien existen otras posibilidades, planteamos tres posibles visitas didácticas relacionadas con este proyecto: “Conoce la Cartagena que mira al mar” (tras el episodio 1 y el capítulo 2), “Conoce el puerto pesquero de Santa Lucía” (tras el episodio 2 o/y 3 y el capítulo 3 o/y 4), “Conoce el mercado de Santa Florentina” (tras el episodio 4 y el capítulo 5).

Por último, los materiales pueden servir para establecer sistemas de aprendizaje colaborativo intercentros, compartiendo la mirada del alumnado de cada centro. Para ello pueden compartir capturas de pesquemon, realizar pruebas que giren alrededor de los “pescapalabra” u organizar competiciones basadas en los distintos juegos: “Qué es qué”, “¿Dónde está la flota?”...



	Episodio 1 En Cartagena	Episodio 2 En el puerto	Episodio 3 En la lonja	Episodio 4 En el mercado	
	6º	6º	6º	6º	
	5º	5º	5º	5º	
	5º	6º	6º	6º	
	5º	5º	6º	6º	
 	Capítulo 1 El Sabio Ginés	Capítulo 2  En Cartagena	Capítulo 3  En el puerto	Capítulo 4  En la lonja	Capítulo 5  En el mercado



Este documento no es una guía docente del proyecto "Conoce la pesca del puerto de Santa Lucía de Cartagena", es un documento de presentación técnica. Pregunta a las personas que trabajan en el área de educación del Ayuntamiento de Cartagena si necesitas ampliar la información y, sobre todo, si tienes interés en contar con los materiales. Candela, Concha, Manu y yo esperamos que tanto tú como tu alumnado disfrutéis con estos materiales.



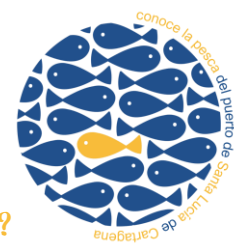
¡Recuerda! Una serie documental con **cuatro episodios** y un cuaderno didáctico con **cinco capítulos**

Ya sabes, cuentas con cuatro vídeos y cinco temas plagados de juegos y actividades



¡Qué no Manu! No llames vídeos a los episodios de la serie documental

¿Qué es "Conoce la pesca"?



Este es un proyecto promovido por el Ayuntamiento de Cartagena en el marco de la convocatoria de ayudas al amparo de la Estrategia de Desarrollo Local Participativo del Grupo de Acción Local de Pesca y Acuicultura de Murcia (GALPEMUR) del año 2020, dentro de las prioridades del Programa Operativo FEMP España para el período 2014-2020.



Este es un proyecto financiado por el Fondo Europeo Marítimo Pesquero (85 %) y la Consejería de Agricultura y Pesca de la Región de Murcia (15 %)



El proyecto cuenta con la colaboración de la Cofradía de Pescadores de Cartagena



Los recursos de este proyecto son obra intelectual de Manuel C. Rodríguez Rodríguez, siendo producidos por la empresa Equipo Funámbula S.L., previo encargo del Ayuntamiento de Cartagena, entidad propietaria de estos recursos.



Estos recursos son de acceso público, desarrollándose bajo licencia Creative Commons del tipo:

Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada

¿Qué significa esta licencia? Se autoriza la difusión de estos contenidos, citando al autor, a la empresa productora y a la entidad promotora, no haciendo un uso comercial de los contenidos y no modificándolos.

