



IES MARE NOSTRUM



CUADERNO ACTIVIDADES JARDÍN DE LOS SENTIDOS

Vanessa Castaño Sanz
Juan Damasceno Llorca Barberá
Patricia Espinosa Sánchez
Noelia Illán Conesa
Francisco José Pastor Perucho
Verónica García Gil

Curso 2024-2025



ACTIVIDAD 1 "Recorriendo los sentidos en 8 mesas de cultivo"

1. OBJETIVO

- Fomentar el uso responsable del entorno natural y valorar su diversidad.
- Identificar diferentes tipos de plantas por sus características morfológicas y sensoriales.
- Estimular los cinco sentidos a través de la interacción con el medio vegetal.
- Desarrollar actitudes de respeto, cuidado y observación del medio ambiente.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la reflexión crítica sobre el uso del tiempo libre y las tecnologías.

2. JUSTIFICACIÓN

Vivimos en una sociedad dominada por las pantallas y el ritmo acelerado. Esta actividad busca reconectar al alumnado con su entorno natural más cercano a través de una experiencia sensorial directa. El jardín de los sentidos les permitirá observar, tocar, oler e incluso saborear distintas plantas en un recorrido guiado, favoreciendo el aprendizaje vivencial, el respeto por la naturaleza y el bienestar emocional. Además, se fomentan competencias como la curiosidad científica, la educación ambiental y la cooperación grupal.

Competencias clave del currículo de la ESO trabajadas:

1. **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC):** A través de la apreciación estética del jardín, la observación de colores, formas, olores.
2. **Competencia ciudadana (CC):** Se fomenta el respeto por el entorno y el compromiso con su cuidado, desarrollando actitudes responsables hacia la sostenibilidad.
3. **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** Promueve el autoconocimiento y bienestar emocional mediante la desconexión digital, el uso de los sentidos y la reflexión personal.
4. **Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** A través del reconocimiento de especies, estructuras vegetales y relaciones ecológicas entre plantas y polinizadores.
5. **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** Durante las fases de observación, explicación, reflexión y puesta en común de experiencias vividas.



6. **Competencia digital (CD) (de forma crítica):** No se fomenta el uso de dispositivos durante la actividad, pero se trabaja de forma transversal el pensamiento crítico sobre su uso excesivo.
7. **Competencia en conciencia y responsabilidad medioambientales (CRMA):** Directamente desarrollada al conectar con el entorno, fomentar el respeto a la biodiversidad y generar conciencia ecológica.

ODS trabajados en la actividad:

- **ODS 3: Salud y bienestar:** Se promueve el bienestar físico, mental y emocional del alumnado al fomentar el contacto con la naturaleza y reducir el tiempo frente a pantallas.
- **ODS 4: Educación de calidad:** Se implementa una metodología activa, experiencial e inclusiva, fomentando aprendizajes significativos y competencias transversales.
- **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles:** Sensibilización hacia los espacios verdes como parte del entorno urbano o educativo, y la importancia de su mantenimiento.
- **ODS 12: Producción y consumo responsables:** Se fomentan hábitos responsables respecto al uso de plantas comestibles, aromáticas y recursos naturales.
- **ODS 13: Acción por el clima:** A través de la observación y reflexión sobre la biodiversidad vegetal y los polinizadores, se conciencia sobre el valor de preservar el entorno natural ante el cambio climático.
- **ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres:** Se trabaja la biodiversidad vegetal, la relación planta-insecto y la necesidad de conservar especies útiles y singulares.

3. RECURSOS

- 8 mesas de cultivo (una por tipo de planta)
- Rótulos explicativos para cada mesa (nombre común, científico, usos, curiosidades)
- Carteles para actividades sensoriales (preguntas, retos, pistas)
- Material para recogida de datos (cuadernos de campo, fichas o tablets si se considera en alguna parte)
- Guantes de jardinería y lupas (opcional)



4. DESARROLLO

Duración total aproximada: 1,5 a 2 horas.

Fase 1: Introducción (15 min)

- Breve explicación del proyecto y objetivos de la jornada.
- División del grupo en 8 subgrupos.
- Entrega de una ficha de observación con una pregunta clave por cada mesa (ej. ¿Qué aroma reconoces?, ¿Qué insecto ves?, ¿Cómo es la textura?).

Fase 2: Recorrido por las mesas de cultivo (8 estaciones, 10 min cada una) Cada subgrupo comienza en una mesa diferente y rota cada 10 minutos. Las mesas son:

1. **Aromáticas** (lavanda, romero, menta, tomillo)
 - Sentido principal: olfato
 - Actividad: identificar olores, usos en cocina o medicina.
2. **Comestibles** (fresas, lechugas, acelgas, albahaca)
 - Sentido principal: gusto
 - Actividad: ¿Qué parte de la planta se come? Cata sensorial.
3. **Plantas para polinizadores** (lavanda, salvia, caléndula)
 - Sentido principal: vista
 - Actividad: observar insectos, dibujar una flor atractiva para abejas.
4. **Crasas** (aloe, echeveria, sedum)
 - Sentido principal: tacto
 - Actividad: comparar texturas, retención de agua.
5. **Rosales**
 - Sentido principal: olfato y vista
 - Actividad: observar espinas, formas de flor, asociar con colores y emociones.
6. **Flores de temporada y bulbosas** (narcisos, tulipanes, pensamientos)
 - Sentido principal: vista
 - Actividad: relacionar colores y estaciones, dibujar su flor favorita.
7. **Plantas con características especiales** (carnívoras, plantas con mal olor, ortiga)
 - Sentido principal: curiosidad (olfato y tacto con cuidado)
 - Actividad: hipótesis sobre su estrategia de defensa/supervivencia.
8. **Mesa de integración sensorial**
 - Actividad final de reflexión sensorial: ¿Qué mesa te sorprendió más y por qué?



Fase 3: Cierre y evaluación (15-20 min)

- Puesta en común de descubrimientos.
- Mural participativo: cada grupo escribe/dibuja su planta favorita y una frase sobre su experiencia.
- Breve cuestionario de reflexión (anónimo).

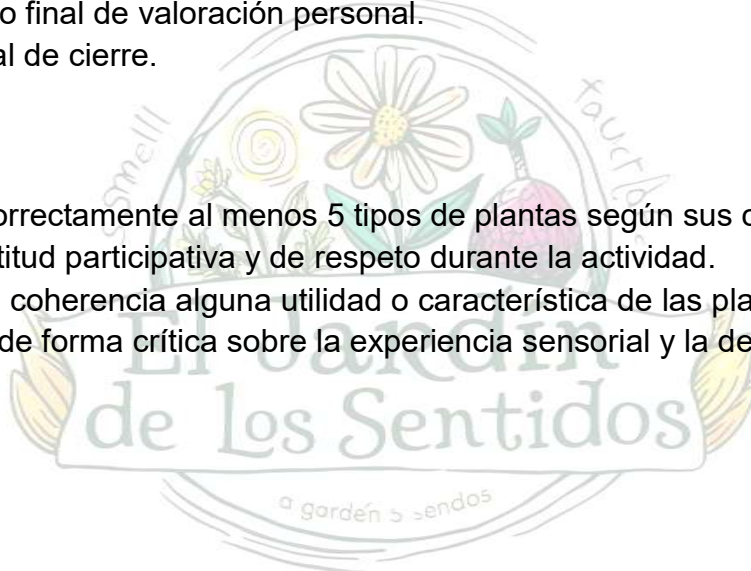
5. EVALUACIÓN

Instrumentos:

- Fichas de observación completadas durante el recorrido.
- Participación en actividades prácticas y reflexivas.
- Cuestionario final de valoración personal.
- Mural grupal de cierre.

Criterios:

- Identifica correctamente al menos 5 tipos de plantas según sus características.
- Muestra actitud participativa y de respeto durante la actividad.
- Explica con coherencia alguna utilidad o característica de las plantas observadas.
- Reflexiona de forma crítica sobre la experiencia sensorial y la desconexión digital.





ACTIVIDAD 2 “Ilustración botánica”

1. OBJETIVO

- Explorar diferentes técnicas y materiales de dibujo y pintura.
- Representar la realidad a través del trazo, el claroscuro y las escalas cromáticas.
- Utilizar diferentes técnicas de encajado y de escala para reproducir el modelo de la manera más eficiente.
- Comprender la importancia de la representación objetiva del modelo y diferenciar las utilidades del lenguaje visual en el ámbito académico.
- Valorar la adecuación del proceso de trabajo realizado según el objetivo a conseguir, realizando un proyecto particular basado en el estudio analítico de la forma y sus diferentes manifestaciones.

2. JUSTIFICACIÓN

- Dar a conocer la labor realizada por los alumnos de Jardinería y conocer diferentes tipos de especímenes, tanto autóctonos como autóctonos como foráneos.
- Sensibilizar al alumnado participante sobre la importancia de las plantas en diferentes contextos humanos (salud, farmacología, nutrición, bienestar emocional, etc.)
- Comprender la importancia de la ilustración como herramienta de investigación y divulgación científica, sobre todo antes de la invención de la fotografía.
- Desarrollar un proyecto artístico con fines descriptivos y secuenciar correctamente las diferentes partes del mismo para conseguir el objetivo deseado.
- Aprender las diferentes técnicas y manejo adecuado de los materiales artísticos relacionados con el proyecto.

3. RECURSOS

- Espacios: jardín y taller de plástica.
- Recursos humanos: docentes implicados y alumnos de Jardinería.
- Materiales: los básicos de dibujo y pintura: lápices de diferentes durezas, cuadernillo de dibujo o Sketchbook, goma de borrar, sacapuntas, etc. Opcionalmente, acuarelas y las herramientas adecuadas para trabajarlas.



4. DESARROLLO

En la sesión inicial, los alumnos recibirán información sobre ilustración botánica en el taller de Plástica. Se estudiarán tanto técnicas como materiales y se revisará el trabajo de diferentes artistas que se han dedicado a esta disciplina, haciendo hincapié en la labor científica y divulgativa en la cual participan con sus obras.

Durante un par de sesiones los alumnos participantes recibirán formación botánica por parte del personal técnico/alumnado de Jardinería sobre las plantas de cada una de las mesas. Durante estas sesiones, estudiarán los tipos de plantas y su naturaleza, así como las diferencias físicas de cada una de ellas. Durante estas sesiones, los alumnos elaborarán diferentes bocetos y recogerán muestras (si es posible) para poder guiarse en sus trabajos definitivos.

Por último, se dedicarán entre tres y cinco sesiones (dependiendo del grupo y de la complicación de los modelos seleccionados) para elaborar diseños botánicos de la planta que hayan seleccionado.

Al finalizar el trabajo, los resultados se expondrán para dar a conocer los diferentes especímenes del jardín así como los ejercicios artísticos elaborados.

5. EVALUACIÓN

Cada alumno presentará el proyecto completo como una suma de documentos elaborados desde el comienzo hasta la elaboración final del dibujo definitivo. Este dossier incluirá textos y apuntes (información sobre los especímenes), bocetos y pruebas elaboradas durante el proceso. Si se ha extraído información sobre alguna fuente externa al centro, se indicará bibliografía.

Se valorará en este caso si los documentos preparatorios han sido los adecuados y necesarios contrastándolos con el resultado final de la obra.

En cuanto a la obra final, se presentará en formato A4/A3 vertical con margen espacial de no menos de 1 cm y no más de 3 cm. Se valorarán los siguientes ítems:

- Adecuación de la composición al modelo escogido: debe contemplar una vista general del espécimen, su hoja, flor, fruto y/o semilla si los tuviera.
- Nombre técnico y común del mismo.
- Adecuación del soporte a la técnica escogida.
- Parecido con el modelo escogido.
- Limpieza y claridad en la presentación.



ACTIVIDAD 3 “Explorando las plantas y sus usos en diferentes culturas”

1. Objetivos

- Identificar diferentes tipos de plantas y sus nombres en varios idiomas.
- Explorar y compartir conocimientos sobre remedios naturales según el país de origen.
- Desarrollar actitudes de respeto, cuidado y observación del medio ambiente.
- Fomentar el trabajo en equipo y la apreciación de la diversidad cultural a través de los usos tradicionales de plantas en distintas culturas.
- Promover la colaboración y el intercambio de conocimientos sobre las prácticas culturales y tradiciones de diferentes países.



2. Justificación

En un entorno educativo con un alto porcentaje de alumnado extranjero, es fundamental crear actividades inclusivas que faciliten la integración y el aprendizaje del idioma español. Esta actividad busca reconectar al alumnado con su entorno natural más cercano a través de una experiencia sensorial directa y un intercambio cultural.

Mediante actividades lúdicas y participativas, se fomenta la inclusión, el respeto por la diversidad y el aprendizaje activo, promoviendo un ambiente enriquecedor y colaborativo.

3. Recursos

- Plantas reales o muestras de plantas (hojas, flores, raíces).
- Tarjetas con imágenes y nombres de plantas en diferentes idiomas.
- Materiales para actividades sensoriales (aceites, infusiones, etc.).
- Cartulinas, marcadores, pizarras y material para dibujar.
- Jardín del instituto (zona nueva detrás del invernadero)
- Materiales para juegos (tarjetas, fichas, premios pequeños).
- Guías o fichas de actividades.



4. Desarrollo

Introducción (15 min)

- Presentación del objetivo de la actividad y breve explicación sobre la importancia de las plantas en diferentes culturas y remedios naturales.
- Mostrar algunas plantas y hablar sobre sus usos tradicionales en distintas partes del mundo.

Exploración sensorial y aprendizaje (30 min)

- Los estudiantes, en grupos, exploran un jardín o área con diferentes plantas, tocando, oliendo y observando.
- Cada grupo recibe tarjetas con nombres en varios idiomas y características de las plantas.
- Compartir conocimientos sobre remedios naturales y tradiciones culturales relacionadas.

Juegos finales (45 min)

Se realizarán los siguientes juegos en orden, fomentando la participación activa y el trabajo en equipo:

- **Bingo de Plantas:** Para reforzar conocimientos sobre las plantas vistas y sus usos.
 - Descripción del juego: Cada estudiante recibe una tarjeta de bingo con imágenes de diferentes plantas que han visto durante la actividad. El facilitador describe las características o usos de una planta, y los estudiantes deben marcar la planta correspondiente en su tarjeta. El primero en completar una línea o toda la tarjeta grita "¡Bingo!" y gana un pequeño premio.
 - Objetivo del juego: Reforzar el conocimiento adquirido sobre las plantas y sus características de una manera divertida e interactiva.
- **Carrera de Plantas:** Identificación rápida de plantas en el área.
 - Descripción del juego: Se colocan imágenes o muestras de diferentes plantas en un extremo del área de juego. Los estudiantes, en equipos, deben correr hasta el extremo, identificar correctamente la planta y regresar con la respuesta. El equipo que identifique correctamente más plantas en el menor tiempo gana.



- Objetivo del juego: Reforzar el conocimiento sobre las plantas y fomentar el trabajo en equipo.
- **Trivial de Plantas**: Preguntas de opción múltiple para evaluar lo aprendido.
 - Descripción del juego: Se preparan preguntas de opción múltiple sobre las plantas que han visto durante la actividad. Los estudiantes, en equipos, deben responder las preguntas. El equipo con más respuestas correctas gana.
 - Objetivo del juego: Evaluar el conocimiento adquirido de una manera divertida y competitiva.
- **Memoria de Plantas**: Emparejar imágenes con nombres.
 - Descripción del juego: Se crea un juego de memoria con tarjetas que tienen imágenes de las plantas por un lado y sus nombres por el otro. Los estudiantes deben emparejar las imágenes con los nombres correctos.
 - Objetivo del juego: Mejorar la memoria visual y el reconocimiento de plantas.
- **Caza del Tesoro**: Buscar pistas relacionadas con plantas en el jardín.
 - Descripción del juego: Se esconden pistas relacionadas con las plantas en diferentes partes del jardín. Los estudiantes, en equipos, deben seguir las pistas para encontrar "tesoros" (pueden ser pequeñas recompensas o más información sobre las plantas).
 - Objetivo del juego: Fomentar la observación y el trabajo en equipo mientras se aprende sobre las plantas.
- **Descubre la planta**: Representar plantas sin hablar.
 - Descripción del juego: Los estudiantes deben representar diferentes plantas sin hablar, mientras sus compañeros intentan adivinar de qué planta se trata.
 - Objetivo del juego: Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo, además de reforzar el conocimiento sobre las plantas.
- **Pictionary de Plantas**: Dibujar plantas para que otros adivinen.
 - Descripción del juego: Los estudiantes dibujan diferentes plantas en una pizarra mientras sus compañeros intentan adivinar de qué planta se trata.
 - Objetivo del juego: Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo, además de reforzar el conocimiento sobre las plantas.



Reflexión y cierre (15 min)

- Discusión sobre lo aprendido, la importancia de respetar y cuidar las plantas y valorar la diversidad cultural.
- Compartir experiencias y sensaciones durante la actividad.

5. Evaluación

Instrumentos:

- Rúbrica de evaluación que considere participación, creatividad, respeto, colaboración y comprensión de conceptos.
- Observación directa durante las actividades y juegos.





ACTIVIDAD 4 "APRENDIENDO A CULTIVAR"

1. OBJETIVO

- Fomentar el uso de sus propios productos y el aprendizaje de cómo funcionan los distintos cultivos para mejorar su autosuficiencia.
- Conocer cómo se cultivan distintas plantas de consumo humanas, sus necesidades hídricas, solares y nutricionales.
- Identificar distintos tipos de plantas y semillas y buscar información sobre ellas como su temporada de cultivo y recolección.
- Desarrollar y organizar las distintas fases de los cultivos generando un cuaderno de bitácora donde documentar todo el proceso.
- Fomentar actitudes de respeto, cuidado y observación de las plantas y del medio ambiente.

2. JUSTIFICACIÓN

Los alumnos y las alumnas cada día conocen menos la procedencia de todos los productos que consumen. A su vez, cada vez su dieta suele ser menos variada y utilizan cada vez menos frutas, verduras y hortalizas. Con este trabajo se busca conectar al alumnado de nuevo con el medio ambiente en general y las plantas en concreto, sus necesidades y cuidados. El alumno podrá aprender de manera práctica conforme desarrolle sus propios cultivos en cada temporada. Con la elección de sus propios cultivos fomentamos su curiosidad y su espíritu emprendedor.

El alumno a su vez deberá documentar todo el proceso usando medios digitales. Para ello tendrá que seleccionar distintas aplicaciones y métodos para su documentación

Competencias clave del currículo de la ESO trabajadas:

- a) **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC):** fomentando el uso de los sentidos para sus cultivos y para sus propiedades organolépticas una vez recojan los frutos de su trabajo.
- b) **Competencia ciudadana (CC):** fomentando el desarrollo sostenible y la autosuficiencia de los alumnos, así como compartir los conocimientos.
- c) **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** trabajando la importancia del funcionamiento óptimo del cuerpo y la mente con una buena nutrición. Concentrándose en sus cultivos y los posibles problemas que puedan surgir.



- d) **Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** trabajarán diferentes tipos de semillas, trabajarán cálculos, trabajarán necesidades hídricas y nutricionales.
- e) **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** trabajarán la corrección en sus exposiciones y en su cuaderno de bitácora.
- f) **Competencia digital (CD):** Todo el trabajo práctico se hace en casa, la parte de la documentación y edición de su trabajo se hace en el instituto.
- g) **Competencia en conciencia y responsabilidad medioambientales (CRMA):** aprenden que hay distintas variedades de frutas y verduras y aprenden a valorar la importancia que preservarlas.

ODS trabajados en la actividad:

- **ODS 3: Salud y bienestar:** Se promueve el uso de fruta y verdura de temporada que mejora la nutrición del alumnado y con ello su salud.
- **ODS 4: Educación de calidad:** Se implementa una metodología activa, experiencial e inclusiva. Se fomentan su creatividad y originalidad.
- **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles:** Se busca sensibilizar al alumno sobre los huertos urbanos, las plantas que le rodean y la sostenibilidad de sus acciones.
- **ODS 12: Producción y consumo responsables:** Se fomentan hábitos responsables respecto al uso de plantas comestibles, aromáticas y el uso de recursos naturales.
- **ODS 13: Acción por el clima:** Con el uso de esta actividad se conciencia sobre el valor de preservar el entorno natural ante el cambio climático.
- **ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres:** Se trabaja la biodiversidad vegetal, la variedad nutricional y la importancia del consumo de productos de temporada.

3. RECURSOS

- 5 macetas.
- Semillas de 5 plantas de consumo.
- Sustrato.
- Material de cultivo y jardinería.
- Ordenadores portátiles y aplicaciones de diseño y presentaciones.



4. DESARROLLO

Duración total aproximada: 2 meses.

Primeras semanas (2 sesiones por semana):

- Búsqueda de las frutas y hortalizas que el alumnado consume.
- Investigación sobre los requerimientos nutricionales e hídricos de cada una de esas plantas.
- Realización de una tabla por temporadas con cada una de esas plantas y sus necesidades.
- Visita al huerto del IES para preguntar dudas y conocer cómo se cultiva.

Fase de cultivo (cada alumno o alumna):

- Con el trabajo hecho anteriormente selecciona 5 plantas para ser cultivadas.
- El alumnado buscará semillas y los distintos materiales necesarios para realizar sus cultivos.
- El alumnado siguiendo la información recogida anteriormente plantará sus cultivos y cuidará sus plantas.
- El alumnado realizará fotos y vídeos documentando todo el proceso de sus cultivos.

Fase de presentación (cada alumno o alumna):

- Con la documentación gráfica el alumnado realizará su propio cuaderno de bitácora en clase.
- El alumnado incluirá toda la información en su cuaderno digital, ya sea positiva o negativa si algo no funcionara correctamente.
- El alumnado recogerá los frutos de su siembra.

5. EVALUACIÓN

Instrumentos:

- Rúbrica.

Criterios:

- Tiene un registro con información de al menos 5 plantas.
- Demuestra creatividad, originalidad y emprendimiento.
- Realiza un cuaderno de bitácora con información bien seleccionada y documenta con imágenes y vídeos de buena calidad el mismo.
- Reflexiona sobre la importancia de consumir de temporada y de km cero.



ACTIVIDAD 5 "Mitología y botánica: una historia viva"

1. OBJETIVO

- Fomentar el uso responsable del entorno natural y valorar su diversidad.
- Identificar diferentes tipos de plantas por sus características morfológicas y sensoriales.
- Estimular los cinco sentidos a través de la interacción con el medio vegetal.
- Desarrollar actitudes de respeto, cuidado y observación del medio ambiente.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la reflexión crítica sobre el uso del tiempo libre y las tecnologías.
- Conocer los mitos clásicos asociados a la botánica.
- Respetar las distintas manifestaciones culturales a través de la mitología clásica.

2. JUSTIFICACIÓN

Nuestra sociedad actual, aun siendo abierta culturalmente a nuevos conceptos en la era de las tecnología y la comunicación, no debe olvidar su historia y su pasado. Resulta de gran interés en este sentido conocer la mitología clásica, no sólo a través de textos originales, sino también a través de ejemplos vivos que existen en la naturaleza.

Competencias clave del currículo de la ESO trabajadas:

- a) **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC):** A través de la apreciación estética del jardín, la observación de colores, formas, olores.
- b) **Competencia ciudadana (CC):** Se fomenta el respeto por el entorno y el compromiso con su cuidado, desarrollando actitudes responsables hacia la sostenibilidad.
- c) **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** Promueve el autoconocimiento y bienestar emocional mediante la desconexión digital, el uso de los sentidos y la reflexión personal.
- d) **Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** A través del reconocimiento de especies, estructuras vegetales y relaciones ecológicas entre plantas y polinizadores.
- e) **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** Durante las fases de observación, explicación, reflexión y puesta en común de experiencias vividas.



- f) **Competencia digital (CD) (de forma crítica):** No se fomenta el uso de dispositivos durante la actividad, pero se trabaja de forma transversal el pensamiento crítico sobre su uso excesivo.
- g) **Competencia en conciencia y responsabilidad medioambientales (CRMA):** Directamente desarrollada al conectar con el entorno, fomentar el respeto a la biodiversidad y generar conciencia ecológica.

ODS trabajados en la actividad:

- **ODS 3: Salud y bienestar:** Se promueve el bienestar físico, mental y emocional del alumnado al fomentar el contacto con la naturaleza y reducir el tiempo frente a pantallas.
- **ODS 4: Educación de calidad:** Se implementa una metodología activa, experiencial e inclusiva, fomentando aprendizajes significativos y competencias transversales.
- **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles:** Sensibilización hacia los espacios verdes como parte del entorno urbano o educativo, y la importancia de su mantenimiento.
- **ODS 12: Producción y consumo responsables:** Se fomentan hábitos responsables respecto al uso de plantas comestibles, aromáticas y recursos naturales.
- **ODS 13: Acción por el clima:** A través de la observación y reflexión sobre la biodiversidad vegetal y los polinizadores, se conciencia sobre el valor de preservar el entorno natural ante el cambio climático.
- **ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres:** Se trabaja la biodiversidad vegetal, la relación planta-insecto y la necesidad de conservar especies útiles y singulares.

3. RECURSOS

- 8 mesas de cultivo, plantas y árboles del jardín
- Rótulos explicativos para cada mesa (nombre común, científico, usos, curiosidades)
- Material para recogida de datos (cuadernos de campo, fichas o tablets si se considera en alguna parte)



4. DESARROLLO

Duración total aproximada: 1,5 a 2 horas.

Fase 1: Introducción (15 min)

- Breve explicación del proyecto y objetivos de la jornada.
- División del grupo en subgrupos.
- Entrega de una ficha para el alumnado.

Fase 2: Recorrido por el jardín para localizar las plantas o árboles asociados a un mito clásico.

El alumnado deberá localizar en el espacio plantas o árboles que estén asociados a un mito clásico. Se le dará al alumno un dossier con aquellas historias que deben leer y más tarde deberán localizar la planta o árbol en cuestión. Podrán indicar en la ficha dónde está, qué aspecto tiene y si visualmente se puede relacionar con el mito.

Ejemplos de mitos:

-Perséfone y Hades: el mito de Perséfone, quien es raptada por Hades y se convierte en la reina del inframundo, está asociado con el granado. El granado, con sus muchas semillas, representa la fertilidad y la renovación de la naturaleza, la cual Perséfone trae de vuelta al mundo de los vivos cada primavera.

-Apolo y el ciprés: Apolo, el dios griego de la música, la luz y la profecía, está asociado con el ciprés. La leyenda cuenta que Apolo, al ver que su querido ciprés moría, lo convirtió en un árbol sagrado, símbolo de luto y duelo, pero también de la vida eterna.

-Dioniso y la hiedra: Dioniso, el dios griego del vino, la fertilidad y el teatro, está asociado con la hiedra. La hiedra, por su capacidad de trepar y su longevidad, se convierte en símbolo de inmortalidad y de la vida eterna, como la del dios Dioniso.

-Atenea y el olivo: la diosa protectora de héroes, hija de Zeus, también se asocia al olivo. Tras una disputa con Posidón por el patronazgo de Atenas, la diosa resultó vencedora e hizo brotar un olivo en la Acrópolis.

Fase 3: Cierre y evaluación (15-20 min)

- Puesta en común de descubrimientos.
- Aportaciones de nuevos descubrimientos.
- Breve cuestionario de reflexión (anónimo).



5. EVALUACIÓN

Instrumentos:

- Fichas de observación completadas durante el recorrido.
- Participación en actividades prácticas y reflexivas.
- Cuestionario final de valoración personal.

Criterios:

- Identifica correctamente al menos los cuatro mitos.
- Muestra actitud participativa y de respeto durante la actividad.
- Explica con coherencia alguna utilidad o característica de las plantas observadas.
- Reflexiona de forma crítica sobre la experiencia sensorial y la desconexión digital.

