

GUADARRAMA RÍO DE ARENA RÍO DE ARENA

Programa de Educación Ambiental
en el Parque Regional del Curso Medio
del Río Guadarrama y su entorno

PROGRAMA FINANCIADO POR



Dirección General de Sostenibilidad
y Gestión Forestal
CONSEJO ISLA DE MEDIO AMBIENTE
AGRICULTURA E INTERIOR



Unión Europea
Fondo Europeo de Desarrollo Regional
El crecimiento de la Unión Europea



DESARROLLADO EN



ACTIVIDAD: "CAMINANDO POR LA VIDA"

PÚBLICO DESTINATARIO: escolares de 1º y 2º curso de Educación Secundaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS ACORDES A LOS DESTINATARIOS

- Entender el concepto de movilidad sostenible en un sentido amplio: desde los medios de transporte más limpios, hasta los modelos de ciudad que favorecen formas de desplazamiento más responsables.
- Concienciar sobre la responsabilidad individual que todas las personas tenemos para avanzar hacia una movilidad sostenible.
- Motivar a la acción colectiva y al trabajo en red para construir y habitar poblaciones más aptas para la movilidad sostenible, y por tanto, más responsables con el planeta y la biodiversidad que lo habita.

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- La historia de la movilidad del ser humano.
- Medios de transporte y su contribución a la contaminación y al cambio climático.
- Contaminación en las ciudades: contaminación acústica y atmosférica, islas de calor y efectos en la salud.
- Medios de transporte en la ciudad.
- Vehículos eléctricos: impactos ambientales.
- Caminabilidad de las ciudades: ciudades compactas vs ciudades dispersas.
- Dispersión urbanística, carreteras, destrucción de hábitats: impactos en la biodiversidad (breve introducción, se ahondará en salida al Parque Regional).

DESARROLLO Y TEMPORIZACIÓN

Duración total: 1 hora y 20 minutos.

Presentación del programa educativo e introducción de la temática de la actividad (10 min). Breve descripción del equipo educativo, del Parque Regional del Curso Medio del Río Guadarrama y su entorno, y de la temática del taller.

Juego 'Mobility & Co' (60 min). Todos los contenidos del taller se abordarán a través de un divertido juego inspirado en el famoso juego 'Party & Co'. La clase se dividirá en 4-5 equipos, y cada uno tendrá que pasar una prueba (mímica, telepatía, patata caliente, dibujar...), en la que se pondrán a prueba sus conocimientos sobre movilidad sostenible. Al finalizar las pruebas, si entre todos los participantes han cooperado para responder las preguntas correctamente, construirán un cartel que desvelará una ciudad con un modelo de movilidad sostenible.

Despedida y evaluación (10 min). Recordaremos la fecha de la salida urbana o de campo (si se ha reservado), y los requerimientos para el desarrollo de la misma. El alumnado y el/la docente realizarán la evaluación de la actividad, recogiendo sus impresiones así como propuestas de mejora.

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

- Cuestionario de evaluación para el docente.
- Ficha de evaluación para el alumnado.
- Observación directa del alumnado: grado de participación, reflexiones finales, etc.

RECURSOS HUMANOS: 2 educadoras ambientales por clase.

MATERIALES ESPECÍFICOS

- Presentación digital.
- Juego 'Mobility & Co'.