



## ACTIVIDAD: "GUADACRAFT – EL JUEGO DE LOS ECOSISTEMAS"

DESTINATARIOS: escolares de 5º y 6º curso de Educación Primaria.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS ACORDES A LOS DESTINATARIOS

- Dar a conocer los diferentes ecosistemas del Parque Regional y los elementos naturales que los conforman.
- Descubrir de dónde salen las materias primas que nos rodean y qué uso se puede hacer de ellas.
- Reflexionar sobre la problemática de la sobreexplotación de los recursos naturales y los impactos ambientales.
- Conocer el papel del ser humano en el estado ecológico de los ecosistemas, y en su regeneración.

### CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Concepto de ecosistema y recurso natural.
- Las materias primas y sus usos.
- Extracción de los recursos naturales y sobreexplotación de los ecosistemas.
- Regeneración de ecosistemas.
- Uso sostenible de los recursos naturales.

### DESARROLLO Y TEMPORIZACIÓN

Duración total: 2 horas y 30 minutos.

Presentación del programa educativo e introducción de la temática de la actividad (5 min). Se realizará un breve repaso del taller (y salida urbana) anterior, descripción del entorno natural a visitar durante la salida: "Bosque de Villaviciosa de Odón (El Monreal)" y de los contenidos que se tratarán en la salida. Se explicará el concepto de ecosistema, y conoceremos los principales que conforman el Parque Regional.

Dinámica "La lista de la compra" (20 min). Mientras caminamos hasta el punto donde desarrollaremos el juego principal, el alumnado irá buscando en el entorno aquellos elementos naturales que conforman el ecosistema en el que estamos.

Dinámica “Juego de los recursos” (45 min). Realizaremos una dinámica en la que estableceremos las bases del juego principal, el Guadacraft. Simulando el conocido juego “Minecraft”, y dividido en equipos, el alumnado, por fases, tendrá que conseguir la mayor cantidad de recursos naturales posible en un tiempo determinado, que utilizarán después para transformar en infraestructuras, para formar el mapa de ecosistemas del Parque Regional. Así, representaremos las desigualdades en la extracción de los recursos naturales y la problemática de la sobreexplotación de los ecosistemas y de los impactos ambientales. Además, se explicará el concepto de materia prima y cuáles son los usos que se hace de ellas.

Descanso (20 min). Se dejará un tiempo de descanso para que los/las alumnos/as tomen un pequeño almuerzo.

Dinámica “Guadacraft: el juego de los ecosistemas” (45 min). Cada equipo, deberá restablecer el equilibrio en los ecosistemas del Juego de los recursos, para lo que deberán renaturalizarlos, eliminando las diferentes infraestructuras construidas que constituyan un impacto ambiental y consiguiendo diferentes elementos naturales (materias primas, animales y plantas) del Parque Regional. De esta manera, hablaremos de la dificultad de regenerar los ecosistemas una vez se ha producido un impacto en ellos por la extracción de los recursos y su consecuente destrucción de hábitats. Analizaremos la forma en la que el ser humano puede contribuir para evitar esta problemática.

Despedida y evaluación (15 min). Vuelta al punto de encuentro. 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

- Folleto del Parque Regional.
- Láminas de ecosistemas del Parque Regional.
- Lámina materias primas.
- Láminas juego Guadacraft.
- Fichas juego de los recursos de Guadacraft.
- Bloques de elementos naturales.
- Balizas.
- Evaluaciones.
- Bolis.