



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.

Tipo de ruta: 1,2 km de recorrido lineal, dificultad baja. Se harán varias paradas largas a lo largo del recorrido para realizar dinámicas y juegos.

Presentación del programa educativo e introducción de la temática de la actividad (10 min). Se realizará un breve repaso del taller previo (y salida urbana, si se ha realizado), una descripción del entorno natural a visitar durante la salida (Bosque de Villaviciosa de Odón), y de los contenidos que se tratarán en la salida. Se explicará el concepto de ecosistema y haremos un repaso de los que conforman el Parque Regional.

Dinámica “Explorando el mapa” (55 min). A lo largo de este juego, iremos aprendiendo de forma interactiva con el entorno e inspirándonos en el universo del “Minecraft”, sobre la importancia, tanto para los seres humanos como para el resto de seres vivos, de los recursos naturales básicos que constituyen los ecosistemas: rocas, agua, suelo y vegetación.

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” (50 min). Por equipos, el alumnado deberá restablecer el equilibrio de los ecosistemas del Parque Regional, para lo que deberán renaturalizarlos. Para ello, al contrario que en el juego de “Minecraft”, deberán eliminar una serie de infraestructuras que constituirían un impacto ambiental, consiguiendo diferentes elementos naturales del Parque Regional (rocas, agua, suelo y vegetación). 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.

Vuelta al punto de encuentro (10 min). Haremos el recorrido de vuelta, sin paradas.

Despedida y evaluación (5 min). 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 POR PARTE DEL PROGRAMA: 2 educadoras ambientales por clase.

RECURSOS HUMANOS POR PARTE DEL CENTRO: 2 docentes por clase.

MATERIALES ESPECÍFICOS

- Folleto del Parque Regional.
- Láminas de ecosistemas del Parque Regional.
- Materiales juegos “Explorando el mapa” y “Guadacraft”: láminas, fichas, bloques de Minecraft, balizas...
- Evaluaciones.
- Bolis.