

UNIDAD DIDÁCTICA DE SECUNDARIA

FICHA DE JUEGOS DE ANIMACIÓN



Campamento
de La Esperanza



© Birding Canarias Servicios Ambientales

C/ Doctor Jordán, 11
38470 – Los Silos
Tenerife – Islas Canarias (España)
Telf: 00 34 922 104 910
GSM: 00 34 606 157 296
info@birdingcanarias.com
www.birdingcanarias.com

Coordinación

Evelin Velázquez Velázquez
Juan José Ramos Melo

Textos

Evelin Velázquez Velázquez
Pedro González del Campo

Ilustraciones

Francisco Torrents / www.limico.es

Diseño y maquetación

Lilian Lorenzo / www.lilianlorenzo.com





INDICE

ACTIVIDADES DE SECUNDARIA

Actividad 1.- Carrera de orientación	4	
Actividad 2.- Corre que te como	5	
Actividad 3.- ¿De dónde son estos piratas?	6	
Actividad 4.- El murciélagos y la polilla	7	
Actividad 5.- El proyecto	8	
Actividad 6.- En la piel de un animal	9	
Actividad 7.- Escribe tu nombre	10	
Actividad 8.- Juego del gavilán y el canario	11	
Actividad 9.- La deforestación	12	
Actividad 10.- La lista	13	
Actividad 11.- La pirámide de la alimentación	14	
Actividad 12.- Las iniciales	15	
Actividad 13.- Los detectives	16	
Actividad 14.- Me pica	17	
Actividad 15.- Telaraña	18	

ACTIVIDAD 1

NOMBRE: CARRERA DE ORIENTACIÓN

1) DESCRIPCIÓN:

¿Eres capaz de recorrer el bosque y saber dónde te encuentras?. Lo que empezó como una práctica de entrenamiento militar, hoy en día se ha convertido en una práctica deportiva, y cuya práctica hoy en día atrae hasta los montes de la Esperanza a buena cantidad de aficionados.

2) OBJETIVOS:

El objetivo de las carreras de orientación es trabajar el sentido de la orientación, haciendo uso de los elementos dados para ello, y del conocimiento de las pistas que nos puede dar la naturaleza y el paisaje.

A la vez se trabajan valores como el trabajo en grupo, y la deportividad.

3) PARTICIPANTES:

Se forman parejas.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Con la ayuda de un mapa y una brújula, se trata de recorrer el bosque, y descubrir unos puestos de control o balizas en el terreno, que previamente han sido señalados con precisión en el mapa.

5) MATERIALES:

- Mapa topográfico detallado idóneo para la orientación.
- Brújula.

6) EVALUACIÓN:

Poner en común las dificultades encontradas por los participantes a la hora de realizar la prueba.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Los corredores deben realizar la prueba en silencio.

La asistencia entre los grupos está prohibida, salvo en el caso de accidentes.

El grupo que no encuentre algunos de los controles será eliminado.

Los participantes deben respetar las zonas cultivadas y las propiedades privadas.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE: CORRE QUE TE COMO

1) DESCRIPCIÓN:

Juego de persecución adoptando roles de la naturales para comprender la adaptación y la evolución.

2) OBJETIVOS:

Ver cómo en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio.

3) PARTICIPANTES:

Dos grupos de unas 8 personas.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se hacen dos grupos del mismo número de participantes (unos 8/10 es un buen número). Se diferencia un grupo de depredadores y otro de presas (con gorras unos y otros no por ejemplo). Dentro de cada grupo:

- Se venda los ojos a un participante.
- Se atan los pies (con cuerdas de diferente longitud) a 3 o más, para entorpecer el caminar.
- Se deja completamente libres a 1 ó 2.

Se delimita, bien clara, una zona de juego, así como una madriguera. Cuando comienza éste,

los depredadores intentan capturar a las presas. Las que vayan cogiendo serán llevadas a la madriguera, volviendo a por más. Al cabo de poco tiempo se para el juego, observándose que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados.

Después se reanuda sin vendas ni cuerdas, para ver quiénes son los mejor preparados en igualdad de condiciones.

5) MATERIALES:

Vendas para los ojos, cuerdas.

6) EVALUACIÓN:

Hacer una reflexión común acerca de la importancia de la adaptación al medio y estar libre de enfermedades e impedimentos en ella. Esto a su vez es la base de la evolución de las especies (comentar qué sabemos de ésta, ¿la fauna y flora es la misma ahora que hace 100.000 años?).

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Tener un entorno libre de obstáculos para correr.



ACTIVIDAD 3

NOMBRE: ¿ DE DÓNDE SON ESTOS PIRATAS?

1) DESCRIPCIÓN:

Cada grupo constituirá la tripulación de un navío pirata de los que navegan las aguas próximas a las islas, cada uno de distinta procedencia. Durante la noche, deberán abordar y conocer la procedencia de los barcos enemigos.

2) OBJETIVOS:

Servir de herramienta lúdica para introducir a los participantes a la piratería en Canarias.

3) PARTICIPANTES:

Cualquier cantidad.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se forman grupos. Cada equipo recibe un papel con el nombre del país de procedencia del barco pirata que tripulan.

El equipo deberá de repartirse las letras que componen el país entre las personas que lo forman.

Ejemplo : Italia.

Pedro la I, Raquel la A, Carlos la L,...

Puede que un mismo miembro del equipo deba llevar más de una letra.

En cartulina o papel, cada miembro pinta en grande la letra o letras que le corresponde, y la

coloca pegada a su cuerpo de manera que quede oculta.

Cada tripulación pirata, deberá de tener linternas, bolis y papel, y llevará pañoletas de un mismo color.

A golpe de silbato, los equipos se esconden y se ponen la pañoleta de color en la cabeza, a modo de bucanero.

Al siguiente silbato, comienza la búsqueda. Cuando uno ilumina al otro le tiene que decir al abordaje al rojo! (o al color de pañoleta que lleva). El de rojo comienza a contar en voz alta desde 385 hasta 375 descontando, mientras el pirata que ataca busca la letra en el cuerpo del rojo.

Una vez encontrada o acabado el tiempo de descuento, se alejan. El atacante apunta la letra y el color de la pañoleta del equipo al que corresponde, así hasta que toque de nuevo el silbato.

Si se iluminan dos a la vez comienzan a descontarse los dos a la vez hasta que se acabe el descuento y mientras se buscan los dos a la vez.

Las tripulaciones se volverán a juntar pasado un tiempo y deliberarán los países de procedencia



ACTIVIDAD 4

NOMBRE: EL MURCIÉLAGO Y LA POLILLA

1) DESCRIPCIÓN:

Juego de habilidad deportiva y cooperación.

2) OBJETIVOS:

Conocer mejor el mundo de los murciélagos, presentes en el pinar de La Esperanza.

3) PARTICIPANTES:

Todos, pero dividiendo en subgrupos para que sean 2 murciélagos (uno más alto que el otro para no chocar las cabezas) y 4 o 5 polillas.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se colocan todos/as en círculo, delimitando la zona de juego. En el centro se quedan algún participante, que hacen de murciélagos (con los ojos vendados), y los otros que hacen de polillas se ponen en círculo separados unos de otros. El primero trata de pillarlas a éstas. Para localizarlas, cada vez que grite “¡murciélagos!” (es la señal de sónar que envía), tienen que quedarse quietas y responder “¡polillas!” (la señal que vuelve). Las polillas que vayan siendo comidas (cogidas), van saliendo, hasta que el murciélagos haya capturado a todas.

5) MATERIALES:

Vendas para los ojos.

6) EVALUACIÓN:

Charlar de la habilidad de los murciélagos para cazar y sobre el maravilloso y extraño mundo de los murciélagos, cómo se guían, qué comen, dónde viven...

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Buscar un entorno llano, sin peligro en las caídas.

ACTIVIDAD 5

NOMBRE: EL PROYECTO

1) DESCRIPCIÓN:

Juego de roles en los que deberemos plantear una actuación sobre el entorno en el que nos encontramos.

2) OBJETIVOS:

Lo que influyen los puntos de vista que adoptemos a la hora de planificar el desarrollo de un lugar.

3) PARTICIPANTES:

Niños/as mayores, con capacidad de debatir y de trabajar en equipo.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se trata de observar el sugerente paisaje en que nos encontramos y de plantear la posibilidad de desarrollar un proyecto para este entorno. Cada grupo estudiará y planteará uno, pero desde la óptica que le sea asignada:

- Turística: con el fin de atraer al mayor número de visitantes (hoteles, zoos, parques de atracciones, apartamentos...).
- Campesina: es una zona necesitada de campos de cultivo.
- Hídrica: al ser una zona deficitaria en agua se puede plantear hacer una presa, embalse, charca de riego.
- Industrial: la zona reúne condiciones para montar algunas industrias: ver cuáles y dónde.
- Urbanística: en los pueblos vecinos hay demanda de casas, por lo que se puede construir una barriada o pueblo.
- Ecologista: debido a la riqueza natural, es bueno plantear una reserva o parque natural.

- Política: ¿qué puede ser políticamente más rentable y dar más votos: el crear puestos de trabajo, protección de la naturaleza, turismo...?

Tras el tiempo de estudio, un representante de cada grupo expone ante los demás su postura, argumentándola. Una vez vistos todos los puntos de vista, se pasa a votar:

- a. La propuesta que creamos ha sido mejor defendida.
- b. La propuesta que creamos es moralmente la que se debe adoptar (no tiene que coincidir con la anterior). No podemos votar a la nuestra.

5) MATERIALES:

Ninguno. En todo caso algo para apuntar las conclusiones de cada grupo.

6) EVALUACIÓN:

Lo difícil que es adoptar posturas: ¿A qué le daríamos prioridad, a las reservas de agua, a la creación de puestos de trabajo, a la conservación de la naturaleza...? Ver también cómo habitualmente no se planifican acciones concretas, sino que éstas vienen determinadas por la acción espontánea del hombre, o por la economía de mercado...

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Cada grupo (aunque no crea en lo que va a defender) deberá argumentar ante cualquier opinión su postura.

ACTIVIDAD 6

NOMBRE: EN LA PIEL DE UN ANIMAL

1) DESCRIPCIÓN:

Juego en el que cada participante adoptará un papel para ponerse en el lugar de un animal del entorno.

2) OBJETIVOS:

Conocer los animales del entorno del campamento para poder conservarlos.

3) PARTICIPANTES:

Individualmente (si son mayores). Si son más pequeños hacerlo en parejas, grupos reducidos...

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se asigna a cada uno un animal, insecto... de la zona (o bien lo escogen los propios niños/as). Se trata de retirarnos y recorrer la zona pensando tal y como lo haría el ser que nos haya tocado, como si "nos metiéramos en su piel":

- Hay que ver dónde dormiríamos.
- Qué comeríamos y dónde podemos encontrar los alimentos.
- Cómo defendernos de los animales que nos puedan dañar.
- Dónde se puede encontrar agua...

Después, cada uno/a explicará a los demás qué animal es y cómo se comportaría en el sitio específico que estemos (dando ejemplos concretos:

"Soy un lagarto. He encontrado que puedo descansar bien en este tronco seco a salvo de depredadores. Bajando por aquí, entre aquellas rocas, he comprobado que hay un lugar donde tomar el sol y calentarme porque tengo sangre fría y nece-

sito regular la temperatura recibiendo los rayos del sol...").

El juego se puede hacer también repitiendo animales (dando, por ejemplo, a cinco participantes el de "lagarto", a otros cinco el de "pinzón azul"...). Primero se investiga de forma individual, y después se reúnen todos los que sean del mismo, llegando a conclusiones comunes que después se exponen.

5) MATERIALES:

Ninguno.

6) EVALUACIÓN:

Las necesidades de cada especie, algunas diferentes y específicas, y otras comunes (agua...). Los comportamientos de cada ser, aunque nos puedan parecer a veces caprichosos, obedecen siempre a razones de supervivencia. Para poder subsistir en la naturaleza, influyen sobre todo tres factores:

- El conocimiento que tengamos de ésta.
- El instinto.
- Y, por qué no, la suerte.

Podemos hacer el esfuerzo de pensar desde nuestro punto de vista "humano". Nos imaginamos que nos perdemos en este bosque, y que tenemos que subsistir tres días hasta que nos encuentren, ¿dónde dormiríamos, qué comeríamos...?

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hacer una introducción a cada animal propuesto para que los participantes tengan unas pautas a seguir.

ACTIVIDAD 7

NOMBRE: ESCRIBE TU NOMBRE

1) DESCRIPCIÓN:

Se trata de dibujar, cada uno delante de sí, su nombre con piedras, trozos de palitos... (también se puede dibujar en el suelo, marcando con un palo, si éste es lo suficientemente blando). Es más fácil recordar los nombres cuando los vemos dibujados.

2) OBJETIVOS:

Que los participantes conozcan el nombre del resto del grupo.

3) PARTICIPANTES:

Cualquier cantidad.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Sentados en círculo cada uno habrá recogido piedras, palos u otros elementos del entorno para escribir su nombre con ellos. Se darán unos pocos minutos para hacerlo y al terminar, cada uno deberá leer en alto y por turnos el nombre de su compañero que tiene a la izquierda.

5) MATERIALES:

Materiales del entorno.

6) EVALUACIÓN:

Que cada uno haya aprendido algún nombre de un compañero que no conocía.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Respetar los turnos y levantarse al hablar.



ACTIVIDAD 8

NOMBRE: JUEGO DEL GAVILÁN Y EL CANARIO

1) DESCRIPCIÓN:

El gavilán es un cazador de aves (ornitófago). Se camufla perfectamente en el interior del bosque, esperando que alguna de sus presas pase volando para cazarlas tras una corta persecución de la que muy pocas aves escapan. A esto se expone el canario, candidato a convertirse en una de sus presas, y que a su vez se alimenta de semillas.

2) OBJETIVOS:

Este juego está orientado a que los alumnos descubran por si solos que en la naturaleza existe un equilibrio y que este es muy frágil.

3) PARTICIPANTES:

Se hacen dos grupos con un máximo de quince personas por grupo, unos representarán a los gavilanes y otros a los canarios.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

El juego consiste en que el equipo de canarios debe atravesar el sector del patio previamente establecido, hasta llegar a las tarjetas (ubicadas en el suelo) y que representan las semillas. Los gavilanes al acecho intentarán cazar a los canarios. Los canarios deben llevar un pañuelo colgando que deben recuperar los gavilanes.

El juego termina cuando los canarios cogen todas las semillas o cuando los gavilanes capturan todos los canarios. Si en 20 minutos no se ha terminado, se acaba igualmente.

5) MATERIALES:

- Un pañuelo
- 10 cartulinas pequeñas.
- Rotulador o colores para dibujar las semillas y alimento.

6) EVALUACIÓN:

Al final, como una puesta en común, se debe responder a las siguientes preguntas:

- 1.¿Qué sucedió con los canarios que fueron atrapados? ¿Por qué se los atrapó?
- 2.¿Qué pasaría si hubiese muchos gavilanes?
- 3.¿Si se capturasen todos los canarios, qué pasaría con los gavilanes?
- 4.¿Si no hubiese gavilanes, qué pasaría con las semillas?

FUENTE.- Adaptación del juego El Gavilán y La Paloma.- J.GARZÓN, F.TARRAGONA, F.F.PARREÑO. (2006). "Taller para aprender con las aves". Aula Verde. Revista de educación ambiental. Nº29. Consejería de Medio Ambiente y Educación. Junta de Andalucía.



ACTIVIDAD 9

NOMBRE: LA DEFORESTACIÓN

1) DESCRIPCIÓN:

Juego activo en el que necesitamos una zona en la que encontremos:

- un bosque frondoso,
- un bosque con pocos árboles,
- una explanada o claro sin árboles

2) OBJETIVOS:

Conocer los efectos de la deforestación y de la erosión del suelo, y de cómo los árboles contribuyen a fijar y proteger la cubierta vegetal (una zona desforestada, a la larga, terminará convirtiéndose en un desierto).

3) PARTICIPANTES:

Lo ideal son tres grupos de en torno a 5 componentes.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Vamos a intentar entender, con este juego, los efectos de la erosión. Lo desarrollaremos en tres fases:

- Bosque frondoso: se atan los 25 pañuelos (que representan el suelo, la tierra) a sendos árboles (que son los que la “agarran” y sostienen con sus raíces). Se da dos minutos para que el primer grupo de cinco niños/as entre en la zona y desate el mayor número de ellos (representan la erosión: agua, viento...). Contabilizar el resultado.

b. Bosque poco frondoso: atamos 12 pañuelos a sendos árboles y el resto los dejamos diseminados entre éstos. Otro grupo de cinco componentes tiene dos minutos para entrar y coger el mayor número de éstos. Contabilizar el resultado.

c. Explanada sin árboles: se diseminan por el suelo los 25 pañuelos. El tercer grupo entra y, también en dos minutos, debe recoger el mayor número de ellos. Contabilizar el resultado.

Tras jugar las tres fases, comparamos los pañuelos conseguidos y analizamos las conclusiones.

(En las fases a y b puede haber individuos que ayuden a los árboles, defendiéndolos -más en la primera y menos en la segunda-).

5) MATERIALES:

Pañuelos o trozos de tela.

6) EVALUACIÓN:

Ánalisis de por qué en unos casos se recogen más pañuelos que en otros. Cómo la vegetación es capaz de afianzar los materiales a través de sus raíces, soportar el viento a través de la espesura de sus ramas, etc....

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

(RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Se pueden atar pañuelos en zonas inaccesibles en el caso a y b (más en el a que en el b) para garantizar el éxito del juego.

ACTIVIDAD 10

NOMBRE: LA LISTA

1) DESCRIPCIÓN:

Es un juego de reconocimiento del entorno y del impacto humano en la naturaleza.

2) OBJETIVOS:

Conocer los diferentes elementos presentes en el entorno, sus curiosidades, el papel que desempeña en el entorno y posibles usos.

3) PARTICIPANTES:

El número ideal es de 5 por subgrupo.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se separan los grupos que van a buscar los elementos. Se da a cada subgrupo una lista de unos 25 elementos del entorno que tienen que conseguir, dentro de un tiempo predeterminado. (Algunos pueden ser difíciles como basuras, plásticos, alguna pluma en concreto, una piedra específica y se puede desarrollar a lo largo de todos los días que dura el campamento). Una vez conseguido se pondrán en común y se hablará sobre la importancia, el impacto, los usos, la necesidad de su presencia, etc.

Puede proponerse un premio al grupo que mejor desarrolle su exposición, al que consiga todos los elementos, al que haya colaborado con otros grupos, al que consiga los elementos más bonitos, etc.

5) MATERIALES:

Lista de elementos a conseguir.

6) EVALUACIÓN:

Se puede evaluar la dificultad de encontrar las cosas, qué ha sido más difícil y por qué; qué sabemos de cada elemento; qué podemos coger de la naturaleza sin dañarla..

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Marcar pautas claras de que los elementos a conseguir no deben suponer un riesgo para los participantes y tampoco un daño para el entorno.

ACTIVIDAD 11

NOMBRE: LA PIRÁMIDE DE LA ALIMENTACIÓN

1) DESCRIPCIÓN:

Juego activo de simulación en el que tendrán que correr unos participantes tras otros.

2) OBJETIVOS:

Comprender el funcionamiento de la cadena trófica y la necesidad de que exista un equilibrio en ella para que la naturaleza funcione, siguiendo la pirámide de la alimentación en la cual los vegetales están en la base (siendo más numerosos) y los grandes depredadores en la cima (siendo menor su número).

3) PARTICIPANTES:

Cuantos más mejor.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

El juego consta de dos fases:

a. Cada participante elige ser un herbíboro, carnívoro o planta. Normalmente saldrán muchos carnívoros (que son animales más atractivos), pocos herbívoros y menos plantas. Una vez lo han hecho, se colocan todos los carnívoros juntos. Diez metros enfrente de éstos se ponen los herbívoros, y otros diez metros delante de éstos, las plantas. Todos están en línea, mirando hacia el mismo lado. Cada uno lleva una tarjeta con el animal elegido, así como una cinta que identifica el grupo a que pertenece. A una señal comienza el juego: los carnívoros corren hacia los herbívoros, que huyen y a su vez persiguen a las plantas, que sólo huyen. Cada participante sólo puede atrapar a uno, quitándole la cinta, y quedando éste libre para alimentarse también. Se comprobará que es imposible que todos puedan comer (al ser una pirámide alimenticia invertida).

b. El monitor recomponen la pirámide: la energía de la vida viene del sol, y los primeros que la recogen son las plantas. Se designa al menos a la mitad de los participantes como tales. Del resto que quede, dos tercios serán los herbívoros y el tercio restante los carnívoros. Se coloca todo el mundo su correspondiente cinta y se vuelve a jugar: en este caso sobrará comida.

5) MATERIALES:

Cintas de colores, tarjetas e imperdibles.

6) EVALUACIÓN:

Se evaluará la capacidad de comprender por qué hay más vegetales que herbívoros y más de éstos que carnívoros. Cuando disminuye una población toda la pirámide se ve afectada.

Se pueden plantear las siguientes cuestiones para reflexionar:

- Viene un año de sequía que seca las plantas. ¿Cómo afectaría al resto de la cadena?
- Aparece una enfermedad exótica que mata los herbívoros. ¿Qué consecuencias traería?
- Se hace un uso incorrecto del territorio, destruyendo parajes naturales y su vegetación.
- Se pone veneno en el campo que mata aves rapaces, supondría un aumento de roedores que afectarían al incremento de la población de éstos y a su vez acabaría con cosechas, y vegetación.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

(RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Entorno libre de obstáculos para correr tranquilamente.

ACTIVIDAD 12

NOMBRE: LAS INICIALES

1) DESCRIPCIÓN:

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

2) OBJETIVOS:

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

3) PARTICIPANTES:

Cualquier número.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

5) MATERIALES:

Ninguno

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Respetar los turnos de palabra y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.



ACTIVIDAD 13

NOMBRE: LOS DETECTIVES

1) DESCRIPCIÓN:

Consiste en establecer una labor de investigación detectivesca en grupo por el entorno.

2) OBJETIVOS:

Conocer a fondo la acción de diferentes elementos sobre el entorno a través de un juego de investigación.

3) PARTICIPANTES:

Pequeños subgrupos de 5 personas aproximadamente.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Consiste en dividir el grupo en pequeños subgrupos con el fin de encontrar la mayor cantidad de huellas posibles de un tema propuesto, por ejemplo:

- el paso del hombre (y su influencia en el paisaje)
- el paso de animales salvajes
- la acción de las fuerzas de la naturaleza (fuego, agua, viento...)

Si podemos llevar alguna muestra de esas “huellas” (sin dañar el entorno), lo hacemos. Si no, las apuntamos (con su localización correcta) para poderlas mostrar a los demás. Después cada grupo presenta las “pruebas”, enseñándolas al resto de los compañeros. Se comprueba que sean correctas y hayamos sido buenos “detectives”

5) MATERIALES:

Papeles, lápices y soportes para escribir.

6) EVALUACIÓN:

Ver si lo mostrado por los grupos realmente coincide con el objetivo encomendado, y valorar de qué forma todo está interconectado y cada acción nuestra, del viento, los animales, etc... tiene una consecuencia.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Marcar pautas claras de que los elementos a investigar no deben suponer un riesgo para los participantes y tampoco un daño para el entorno.

ACTIVIDAD 14

NOMBRE: ME PICA

1) DESCRIPCIÓN:

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

2) OBJETIVOS:

Aprender los nombres, presentación y distensión.

3) PARTICIPANTES:

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

5) MATERIALES:

Ninguno

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.



ACTIVIDAD 15

NOMBRE: TELARAÑA

1) DESCRIPCIÓN:

Consiste en presentarse utilizando un ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

2) OBJETIVOS:

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

3) PARTICIPANTES:

Grupo, clase.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se entrega el ovillo a uno de los participantes (o comienza el animador). Éste dice su nombre, procedencia, curso que estudia (o trabajo que desempeña si son adultos), interés en su participación, etc. (las preguntas que previamente hayamos determinado como interesantes). Luego éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero/a, quién a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se han presentado, el que se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por aquel al principio. Éste a su vez hace lo mismo, de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó.

5) MATERIALES:

Un ovillo de lana.

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién va a lanzarse la bola, y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.