



Servicio Andaluz de Empleo
CONSEJERÍA DE EMPLEO



Unión Europea

Fondo Social Europeo

El Fondo Social Europeo invierte en tu futuro

ANEXO IV

TALLERES DIDÁCTICOS

Índice:

IV.1 Proyecto “Unidades Didácticas”

1. Justificación
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Metodología
5. Evaluación
6. Unidades Didáctica

1. Justificación

Existe un consenso generalizado sobre el interés de integrar de forma progresiva en los currículos y actividades escolares aspectos que preocupan en el ámbito social. Los aspectos ambientales no han podido sustraerse de esta preocupación.

La educación ambiental constituye un largo proceso que transcurre paralelo a la formación permanente de una persona. Los conocimientos, actitudes y hábitos que de una forma directa o indirecta están relacionados con la Educación Ambiental tienen su base en las primeras etapas del desarrollo y en las formas particulares de tratamiento educativo de las mismas.

Así, en la Educación Infantil debe iniciarse el proceso que consiste en acercar a las personas a una concepción global del medio ambiente (como sistema de relaciones múltiples) para elucidar valores y desarrollar actitudes que les permitan adoptar una posición crítica y participativa respecto de las cuestiones relacionadas con la conservación y correcta utilización de los recursos y la calidad de vida.

En cierta medida, podría decirse que de forma voluntaria o involuntaria, explícita o implícitamente, la educación está de hecho incidiendo en la formación ambiental de las personas, precisamente en una etapa del desarrollo que tiene gran importancia en la conformación de actitudes básicas.

Señalamos que la Educación debe considerarse como un lugar privilegiado para el tratamiento de los valores, procedimientos, conceptos y actitudes que permiten un comportamiento respetuoso con el medio.

No se trata de introducir una nueva área de conocimiento en el currículo; tampoco de innovar de forma más o menos parcial la metodología educativa incluyendo algunas actividades de descubrimiento del entorno cercano; ni tan siquiera de tratar de “concienciar” a los niños y niñas de la necesidad de cuidar la naturaleza. Es más bien, como señala Antoli “elevar el ambiente a la categoría de labor didáctica cotidiana significa situar a la escuela de la infancia en condiciones de facilitar el proceso de reconocimiento de la propia realidad, de los signos culturales entre los que se mueve diariamente.”

De esta forma, el ambiente se considera como uno de los ejes que está presente de forma continua en la vida del niño. Es una fuente de motivaciones, conocimientos, objetos de estudio y recursos para la acción didáctica, y, a la vez, es el lugar, el contexto, el escenario, en el que transcurre la misma.

El ambiente no es un punto de referencia externo al niño. El propio sujeto forma parte

del ambiente, se identifica con él, lo asume como propio y, en consecuencia, lo valora y aprecia.

Saber sentir el mundo: se trata de una educación que sepa remover esta sensibilidad afectiva y perceptiva frente a toda la realidad, supone educar la sensibilidad ambiental.

Saber ver el mundo: educar el espíritu científico, en el que el ambiente ayuda a desarrollar capacidades y pericias cognitivas. La educación de la observación e investigación del ambiente contribuyen a que el niño supere el propio “egocentrismo” y por otro lado se capacite para usar la misma percepción de un modo no fragmentado ni discontinuo.

Saber interpretar el mundo: en interacción con el ambiente el niño puede desarrollar un comportamiento de ampliación de la curiosidad y de interés hacia lo “nuevo”, hacia los problemas que le plantea la vida y que le ayudan a formular hipótesis y a construir y reconstruir las ideas sobre el ambiente que le rodea.

Saber actuar en el mundo: protagonista y participe en la gestión de su propio entorno, el niño es incitado a contribuir a su cuidado y mejora.

2. Objetivos

- Educar en la sensibilidad ambiental contribuyendo al cuidado y mejora del entorno.
- Observar y explorar el entorno inmediato con una actitud de curiosidad y cuidado, identificando las características y propiedades más significativas.
- Sensibilizarse por las cuestiones medioambientales próximas que hacen referencia a la contaminación del entorno: ruidos, suciedad, humos, olores, etc.
- Manifestar comportamientos de manera progresiva en relación a una serie de actitudes y valores relacionados con el medio ambiente, motivándolos de tal modo que puedan participar activamente en la mejora y protección del mismo.
- Adquirir habilidades, recursos y técnicas para que puedan comprender y en algunos casos intervenir en la resolución de algunos problemas ambientales.

3. Contenidos

Conceptuales

- Necesidades, ocupaciones y servicios de la vida en común. Los servicios como bienes de todos.
- Diferentes tipos de objetos, naturales y elaborados, presentes en el entorno.
- Funciones y utilización de los objetos cotidianos por las personas en relación con

el aseo, la comida, la manipulación de objetos, las tareas cotidianas del hogar y otros.

- Relaciones entre los animales, las plantas y las personas.
- Producción de mensajes y participación en conversaciones colectivas.
- El conocimiento y la interpretación de diferentes tipos de imágenes presentes en el entorno.
- El ajuste del propio movimiento corporal al espacio y movimiento de los otros.
- La utilización de las nociones espaciales para explicar la ubicación propia, de objetos y de personas.
- Transformación del paisaje: conservación, degradación y mejora.
- El agua y sus usos.
- Factores y actividades humanas que degradan el medio físico.
- Los usos de los materiales: propiedades, reciclaje.
- Actividades de tiempo libre.

Procedimentales

- Contribución a la consecución y mantenimiento de ambientes limpios, saludables y no contaminados.
- Observación de las modificaciones que se producen en los elementos del paisaje y en la vida de las personas por el paso del tiempo, el clima y la intervención humana.
- Exploración de objetos a través de los sentidos y acciones como apretar, dejar caer, calentar, soplar, volcar...
- Anticipación de los efectos de las acciones propias y ajenas sobre los objetos.
- Utilización ajustada de aquellos objetos que motivan la colaboración y la cooperación con los otros.
- Planificación y realización de experiencias para estudiar las propiedades y características del agua.
- Elaboración y realización de encuestas y cuestionarios...
- Desarrollar la capacidad de formular preguntas, interrogantes e hipótesis acerca del mundo en el que vive.
- Búsqueda de información, observación y experimentación que den una respuesta creciente ajustada a sus necesidades.
- Desarrollar la capacidad de agrupar y ordenar los elementos.
- Desarrollar la capacidad simbólica y de representación.

Actitudinales

- Respeto y cuidado por los elementos del entorno y valoración de su importancia para la vida humana.
- Valoración de los ambientes limpios no degradados ni contaminados.
- Autonomía en la resolución de situaciones conflictivas.
- Curiosidad ante los objetos e interés por su exploración.
- Toma de iniciativa en pequeñas responsabilidades y encargos relacionados con el cuidado y la conservación de los animales y plantas.
- Placer y gusto por las actividades al aire libre y la naturaleza.
- Sensibilidad y respeto por la conservación del paisaje.
- Valoración del agua como bien precioso, escaso y que requiere un uso responsable.
- Cuidado en el uso de los materiales atendiendo a criterios de economía, eficacia y seguridad.

4. Metodología

Contamos, por tanto con niños/as que disponen de enormes posibilidades de aprendizaje y, a su vez de cierta experiencia, de conocimientos previos.

La alternativa pedagógica que reconoce, emplea y fomenta las posibilidades de búsqueda, observación, exploración y experimentación de los/las alumnos/as como uno de los ejes esenciales de la metodología didáctica se denomina investigación escolar.

A través del aprendizaje significativo vamos a:

- Asegurar la relación de las actitudes de enseñanza y aprendizaje con la vida real, abrirse a los problemas del entorno.
- Facilitar el aprendizaje mediante actividades que conecten con los conocimientos previos.
- Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar problemas, situaciones y acontecimientos dentro de un contexto, en su globalidad.
- Impulsar las relaciones entre iguales fomentando el trabajo en equipo.

Con todo ello pretendemos incidir en la promoción de un aprendizaje auténticamente significativo, que tenga en cuenta el punto de partida pero con el objeto de superarlo.

Existen varios procedimientos:

- a) Preguntarles, hacer que ellos mismos reparen en aspectos nuevos sobre el mismo fenómeno.
- b) Favorecer el intercambio de ideas entre los niños y niñas de la clase.
- c) Proponerles pequeñas experiencias y observaciones.
- d) Recoger sus propuestas de experiencias para verificar o negar hipótesis.

Las distintas adquisiciones (descubrimientos, observaciones, confirmación o negación de hipótesis, etc.), que mediante las diferentes actividades que han aparecido, han de organizarse ahora de forma que se destaquen los aspectos fundamentales sobre los anecdóticos.

Este paso es fundamental ya que implica una reconstrucción intelectual de todo el proceso previamente vivido. Mediante la simbolización se interiorizan, estructuran y organizan las diferentes nociones, quedando éstas a disposición de la memoria.

Algunas posibilidades son:

- a) Imitación diferida: Con posterioridad a una observación representar los aspectos más destacados (sonidos animales, movimiento árboles, etc.)
- b) Dramatizaciones: Representar situaciones de carácter social muy significativas.
- c) Registros: Fotografías, muestras (como piedras y hojas), vídeos, grabaciones, etc.
- d) Dibujos murales: Reflejar gráficamente un territorio determinado, como un parque o un patio.
- e) Lenguaje verbal: Recapitular sobre las distintas experiencias.

Para generalizar y utilizar en la vida cotidiana la educación ambiental tiene un carácter marcadamente funcional, y que pretende afectar a las actitudes y a las conductas que cotidianamente, desarrollan las personas. Las conclusiones a las que hemos llegado a lo largo de todo el proceso de investigación del medio han de plasmarse ahora de forma consecuente.

En ocasiones estas aplicaciones a la vida cotidiana serán más de carácter individual y otras veces abarcan a todo el grupo.

5. Evaluación

El proceso de enseñanza se evaluará comprobando si los pequeños proyectos o unidades han conectado con los intereses y experiencias de los alumnos, si las actividades han sido adecuadas.

Debemos comprender y mejorar el desarrollo; la "puesta en escena" de los programas de Educación Ambiental en las escuelas no se limita a la comprobación de conocimientos adquiridos, tienen un carácter procesual y continuo.

Formas de evaluar

- a) Detectar los conocimientos previos de los/las alumnos/as en cada una de las actividades.
- b) Observación continua y sistemática de su desenvolvimiento en el medio.
- c) Registros y anecdóticos, en los que se recogen aquellas situaciones o comportamientos que, por apartarse de lo cotidiano, requieren una interpretación más detallada.

6. Unidades Didácticas

UNIDAD DIDÁCTICA “LA OCA” TERCER CICLO DE PRIMARIA	
JUSTIFICACIÓN	En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa el aprendizaje por parte de los/las visitantes sobre las cuatro temáticas planteadas en el Aula de la Naturaleza, las cuáles son fauna, flora, hidrología y patrimonio histórico de Valverde del Camino.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Dar a conocer el entorno natural y su biodiversidad del término municipal. -Realizar juegos grupales y comunicativos. -Establecer un ambiente de amistad y afecto en el grupo dentro de la cordialidad. -Crear una conciencia medioambiental que ayude a preservar el medio que nos rodea.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Biodiversidad de Valverde del Camino -Experimentación de juegos grupales como objeto de placer donde se apliquen situaciones de amistad y afecto. -Respeto a la naturaleza, hábitos sociales e ilusión por realizar actividades en el medio natural.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si conoce la biodiversidad y entorno natural del término municipal. -Si realiza actividades grupales y comunicativas. -Si anima y motiva frecuente a sus compañeros/as. -Si muestra una actitud de diálogo y escucha. -Si acepta cordialmente la victoria o derrota. -Si respeta el medio que nos rodea.
EVALUACIÓN	<p>La evaluación se va a llevar a cabo de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inicial: Detectar los conocimientos previos a la llegada del centro. -Formativa: Consiste en la evaluación posterior a lo propuesto en el aula de proyección. -Final: Plasmar los conocimientos adquiridos a través del juego de la oca.

<p>METODOLOGÍA</p>	<p>La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios.</p>
<p>RECURSOS</p>	<p>Materiales: Panel de la oca, dados gigantes, fichas de juego, audiovisuales</p> <p>Humanos: Alumnos/as</p> <p>Espaciales: Aula de la Naturaleza, área recreativa “Los Toscones”, aula de proyecciones</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los/las alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p> <p>(Duración de las actividades: 2 horas aprox.)</p>	<p>Sesión 1: Visita guiada por el centro.</p> <p>Sesión 2: Proyección audiovisual.</p> <p>Sesión 3: Juego de la oca.</p>

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/las alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza en el cuál se mostrarán las diferentes temáticas nombradas en la justificación de esta unidad didáctica.

SESIÓN 2: PROYECCIÓN AUDIOVISUAL

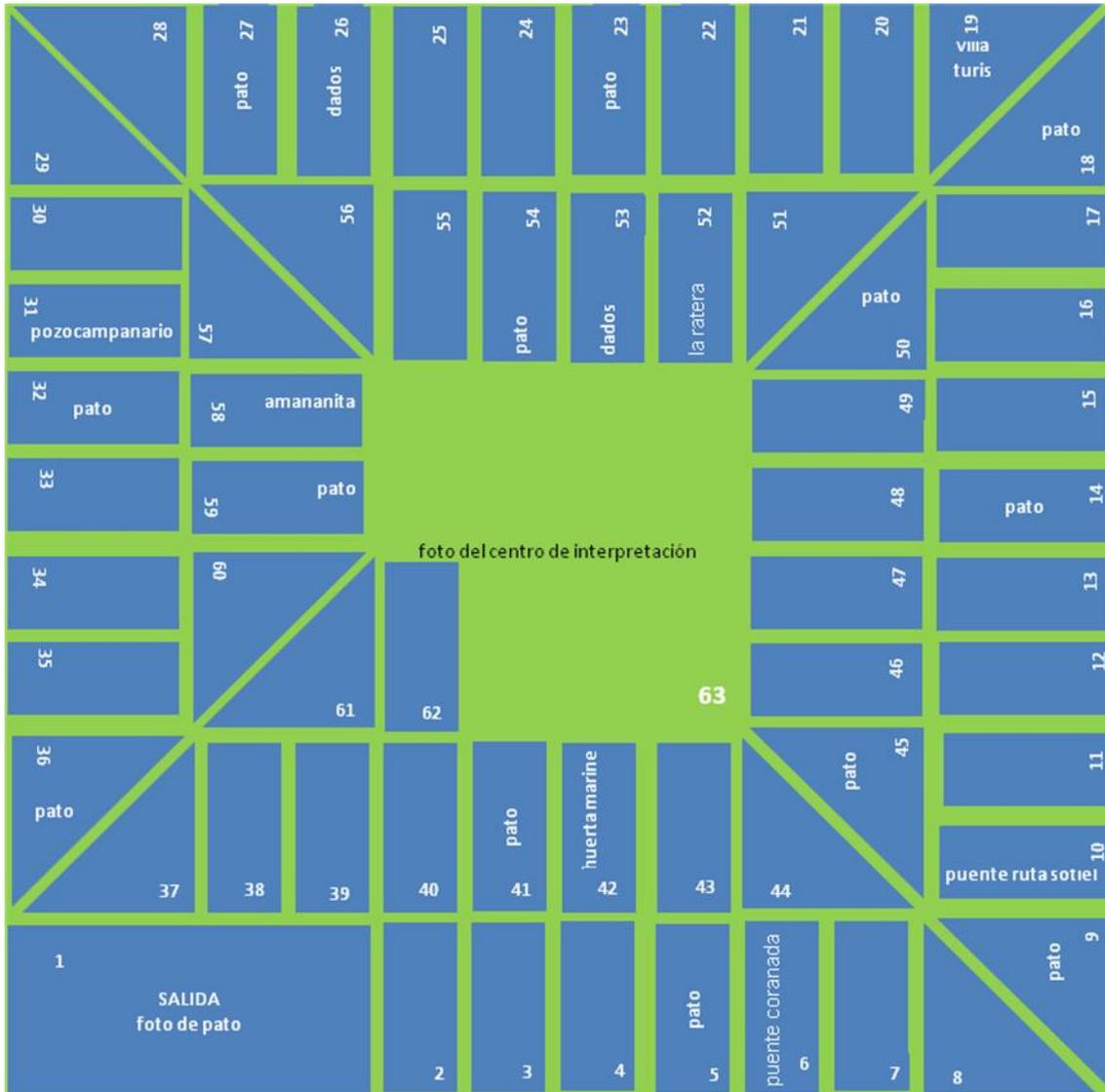
Se mostrarán tres proyecciones, una de patrimonio histórico, otra de hidrología y una tercera donde se puede observar un recorrido por los lugares más emblemáticos que posee el término municipal de Valverde del Camino.

SESIÓN 3: JUEGO DE LA OCA

REGLAS DEL JUEGO:

Las reglas el juego son exactamente igual que el juego de la oca prestando atención a las siguientes casillas:

- **Pato** (oca): Avanzar a la siguiente casilla en la que hay un pato y volver a tirar.
- **Puente**: Avanzar a la siguiente casilla en la que hay un puente y volver a tirar. Si se cae en el segundo puente se retrocede hasta el primero y se vuelve a tirar.
- **Villa turística** (posada): Un turno sin tirar.
- **Pozo**: No se vuelve a jugar hasta que otro jugador no pase por esta casilla.
- **Molino Huerta Marines** (laberinto): Retroceder hasta la casilla 30.
- **La ratera** (cárcel): Dos turnos sin jugar.
- **Dados**: Avanzar a la siguiente casilla en la que hay unos dados y volver a tirar. Si se cae en los segundos dados se retrocede hasta el primero y se vuelve a tirar.
- **Amanita muscaria** (calavera): Volver a la casilla 1.
- **Final**: Es necesario sacar una tirada exacta para entrar, en caso de exceso se retrocederá tantas casillas como puntos sobrantes.



Cuestiones

Casilla 2: Foto ciervo.

¿Qué animal tiene cuernos en la cabeza?

- Jabalí.
- Ciervo.
- Gallina.

Casilla 3: Foto del Río Tinto.

¿De qué color es el agua del Río Tinto?

- Verde manzana.
- Amarillo pollo.
- Rojo.

Casilla 4: Foto Erica andevalensis.

¿Qué especie está protegida?

- Erica andevalensis.
- Cistus ladanifer.
- Pinus pinea.

Casilla 7: Foto de los dólmenes.

¿En qué paraje se ubica el conjunto dolménico?

- Dehesa de los Machos.
- Los Gabrieles.
- Campanario.

Casilla 8: Foto Puente de Sotiel.

¿Cómo se llama el puente de Sotiel?

- Masegoso.
- Los Silillos.
- Coronada.

Casilla 10: Fotos de la iglesia, ermita del santo y de la charca.

Une con flechas:

Iglesia.

La Charca.

Ermita del Santo.

Nuestra Señora del Reposo.

Fuente.

San Sebastián.

Casilla 11: Foto del Charco de las tres encinas.

¿En qué lugar se ubica el charco de las tres encinas?

- Rivera.
- Sotiel.
- Los Gabrieles.

Casilla 13: Foto del gurumelo.

¿Cuál es el nombre del gurumelo?

- Amanita ponderosa.
- Amanita muscaria.
- Amanita caesarea.

Casilla 15: Foto del pinar.

Las dos áreas recreativas del Pinar del Saltillo se denominan:

- Silillos – Campanario.
- Toscones – Saltillo.
- Toscones – Lomero Llano.

Casilla 16: Foto del pinar.

¿Qué vegetación conforma mayoritariamente la arboleda del pinar?

- Encinar.
- Alcornocal.
- Pinar.

Casilla 17: Foto del alcornoque.

¿De dónde se saca el corcho?

- Encina.
- Alcornoque.
- Fresno.

Casilla 20: Foto de la encina.

La bellota dulce pertenece al:

- Pino.
- Alcornoque.
- Encina.

Casilla 21: Foto del pino.

¿Qué gusano nos produce picor y urticaria?

- Gusano de seda.
- Lombriz.
- Gusano del pino (Procesionaria)

Casilla 22: Foto de la piña o del pino.

¿De dónde sale el piñón?

- Del Castaño.
- Del Pino.
- Del Olivo.

Casilla 24: Foto de la jara.

¿De qué color es la hoja de la jara pringosa (Cistus ladanifer)?

- Azul.
- Verde.
- Violeta.

- Blanca.

Casilla 25: Foto de la Ribera del Odiel.

¿Cuál de los siguientes lugares es un Espacio Protegido?

- Ribera del Odiel.
- Campanario.
- El Castaño.

Casilla 28: Foto de Valverde.

¿Dónde se encuentra ubicado Valverde?

- Corredor Verde.
- Dehesa de las Capellanías.
- Parque Periurbano.

Casilla 29: Foto de la Casa Dirección.

¿Qué elemento patrimonial perteneció a los ingleses?

- La Casa Dirección.
- Los Dólmenes.
- Molinos de agua.

Casilla 30: Foto de la Iglesia.

¿Qué iglesia lleva el nombre de nuestra Patrona?

- Ermita San Sebastián (Ermita del Santo).
- Ermita de la Trinidad.
- N^a S^a del Reposo.

Casilla 33: Foto de los dólmenes.

¿Cuáles son los elementos patrimoniales más antiguos que tiene Valverde?

- Tumbas romanas.
- Molinos de agua.
- Dólmenes.

Casilla 34: Foto de peces.

¿Qué especies se pueden pescar en los arroyos de Valverde?

- Boquerones.
- Sardinas.
- Bogas.

Casilla 35: Foto de agua.

¿Cuál es el elemento esencial para la vida?

- Bellota.
- Agua.
- Jamón.

Casilla 37: Foto del Chorrito.

¿De dónde nace el arroyo del Castaño?

- La Lapa.
- El Fresnajoso.
- El Chorrito de la Melera.

Casilla 38: Foto del dique los Silillos.

¿Cuál es el embalse que abastece de agua al pueblo de Valverde?

- Campanario.
- Los Silillos.
- Dique los Toscones.

Casilla 39: Foto del Lince.

¿A qué grupo de animales pertenece el Lince?

- Aves.
- Mamíferos.
- Reptiles.

Casilla 40: Foto de la cigüeña.

¿Cuál es la forma de reproducción de la cigüeña?

- Ovípara.
- Vivípara.

Casilla 43: Foto del Fresnajoso desembocando en el Odiel.

¿Qué arroyo desemboca en el Río Odiel?

- Rivera.
- Castaño.
- Fresnajoso.

Casilla 44: Foto del romero.

¿Qué planta es la aromática?

- Romero.
- Ortiga.
- Borreguito de pan.

Casilla 46: Foto del Molino de Huerta Marine.

¿Qué molino es testigo de la unión entre el Castaño y la Lapa?

- Molino del Lechero.
- Huerta Marine.
- Matías.

Casilla 47: Foto del Río Tinto.

¿Por qué el agua del río Tinto es roja?

- Lleva minerales.
- Le da mucho el sol.

Casilla 48: Foto de la Lapa.

¿Qué arroyo es igual de impresionante tanto en primavera como en invierno?

- El Castaño.
- El Fresnajoso.
- La Lapa.

Casilla 49: Foto de la Rivera.

¿Qué rivera desemboca en el río Tinto?

- Mateas.
- La Rivera de Valverde.
- Cañamar.

Casilla 51: Foto de Valverde.

¿A qué debe su nombre el pueblo de Valverde?

- Porque está situado entre un cruce de caminos.
- Porque está situado entre dos ríos.
- Porque está situado entre muchos valles.

Casilla 53: Foto de la Venta de Facanías.

¿Cómo se llama la venta origen de Valverde?

- La Mela.
- Baquero.
- Facanías.

Casilla 55: Foto del Lince.

¿Qué animal está en peligro de extinción?

- Zorro.
- Ciervo.
- Lince.

Casilla 57: Fotos de setas.

¿Qué seta no existe?

- Gurumelo.
- Gambucino.
- Níscalo.

Casilla 60: Foto de la Revuelta del Risco.

¿Cómo se llama una de las revueltas sinuosas de la Rivera?

- Revuelta de Piedra.
- Revuelta del Risco.
- Revuelta de Madera.

Casilla 61: Foto de la *Erica andevalensis*.

¿Dónde podemos encontrar la *Erica andevalensis*?

- En zona de mina.
- En zona de pinar.
- En zona de dehesa.

Casilla 62: Foto de la Peña Geraldo.

¿Cómo se llama la Peña que hay en Campanario?

- Geraldo.
- Rubén.
- Mariano.

UNIDAD DIDÁCTICA “EN BUSCA DEL TESORO” SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA	
JUSTIFICACIÓN	En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa el contacto de los/las visitantes con el medio natural a través de una serie de actividades que nos ayudaran a ocupar el tercer tiempo pedagógico.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Dar a conocer el entorno natural. -Realizar juegos grupales y comunicativos. -Establecer un ambiente de amistad y afecto en el grupo dentro de la cordialidad. -Crear una conciencia medioambiental que ayude a preservar el medio que nos rodea. -Utilizar las actividades propuestas en el tercer tiempo pedagógico
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Experimentación de juegos grupales como objeto de placer donde se apliquen situaciones de amistad y afecto. -Respeto a la naturaleza, hábitos sociales e ilusión por realizar actividades en el medio natural.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si conoce el entorno natural. -Si realiza actividades grupales. -Si anima y motiva frecuentemente a sus compañeros/as. -Si muestra una actitud de diálogo y escucha. -Si acepta cordialmente la victoria o derrota. -Si respeta el medio que nos rodea.
EVALUACIÓN	<p>La evaluación se va a llevar a cabo de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inicial: Detectar los conocimientos previos a la llegada del centro. -Formativa: Evaluaremos la actitud de los/las alumnos/as en cada una de las actividades. -Final: Observaremos si se han realizado todas las actividades correctamente y si los/las alumnos/as han encontrado el tesoro.
METODOLOGÍA	La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a

	sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios.
RECURSOS	<p><u>Materiales:</u> Sacos, globos, pañuelos, hilo, chocolate, vasos, bizcochos, sillas, radio, zapato, chucherías, confeti, harina.</p> <p><u>Humanos:</u> Alumnos/as</p> <p><u>Espaciales:</u> Aula de la Naturaleza, área recreativa “Los Toscones”.</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los/las alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.
TEMPORALIZACIÓN (Duración de las actividades: 2 horas y media aprox.)	<p>Sesión 1: Visita guiada por el centro</p> <p>Sesión 2: En busca del tesoro.</p>

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza en el cuál se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en el mismo.

SESIÓN 2: EN BUSCA DEL TESORO

¡Hola! ¡Buenos días! Bienvenidos/as al primer concurso de juegos variados del Aula de la Naturaleza. Hay que estar atento a las reglas del juego:

- 1) Hemos escondido un tesoro en algún lugar del Aula de la Naturaleza que como todos sabéis está situada en el área recreativa de Los Toscones, para encontrarlo debéis seguir las distintas pistas que os iremos dando e intentar unir todas las piezas del mapa para averiguar dónde está escondido el tesoro.

- 2) A lo largo de las pruebas iréis teniendo claro en qué parte está escondido el tesoro.
- 3) ¿CÓMO CONSEGUIR LOS TROZOS DEL MAPA? A lo largo de la actividad realizaremos una serie de juegos y pruebas, pues bien, necesitáis realizar correctamente varios juegos para poder optar a realizar la prueba. Si lográis superar correctamente la prueba recibiréis un trozo de mapa. Contra más pruebas superéis más posibilidades tendréis de encontrar el tesoro escondido.
- 4) Al final de la actividad se juntarán todas las partes del mapa para encontrar el tesoro.
- 5) En algunos casos las pruebas estarán pintadas en el suelo y en otros casos no será así, por tanto, deberéis estar muy atentos a las instrucciones.
- 6) Si un/a jugador/a abandona el juego no podrá volver a participar ni optará al premio final.
- 7) Los/as participantes que tengan un mal comportamiento o incumplan las reglas del juego serán expulsados.
- 8) Hay juegos y pruebas para todos los gustos por tanto si alguien no le gusta una prueba o un juego, debe jugar y respetar la opinión del participante que le guste.
- 9) Todos los/as participantes deberán hacer caso y seguir las instrucciones de los que dirigen el juego.

Espero que lo pasemos muy bien, ¡ANIMO Y A POR EL TESORO!

Empezaremos por el número 1, que lo tengo yo.

Para realizar el juego número 1 debéis situaros en la parte trasera del Aula de la Naturaleza, allí os espero.

JUEGO Nº1: LEVANTARSE AGARRADOS

Debéis formar parejas mixtas, entrelazando los brazos, y de espaldas una de otra, deberéis cogeros e intentar levantaros, solo con la ayuda de la espalda, de los brazos y de los pies de ambos.

A continuación haremos los mismo utilizando a dos parejas y así sucesivamente hasta que estén todos los componentes.

JUEGO Nº 2: PINTARSE LA CARA

Este juego se realizará en el aula didáctica del Aula de la Naturaleza. Por parejas nos pintamos la cara los unos a los otros.

JUEGO Nº 3: LA COLA DEL BURRO

Nos dividimos por grupo. Uno/a de los/as participantes de cada grupo con los ojos vendados intenta colocar la cola en el lugar correspondiente, mientras el resto de los/as participantes de su grupo le ayudan a orientarse, indicando donde debe ir colocada la cola del burro (todos los miembros de cada grupo deben intentar colocar la cola del burro).

JUEGO Nº 4: EL BARCO

Cada equipo estará formado en hileras, cada jugador/a con ojos vendados tendrán las manos sobre los hombros del que tiene delante, el último será el que guíe, por ese motivo no se le vendarán los ojos. No podrá hablar y para guiar al grupo lo hará apretando el hombro del sentido que tiene que doblar. El objetivo del juego es alcanzar al otro equipo, sin ser alcanzados. Gana el equipo que tienes menos choques.

¡ATENCIÓN! HABÉIS SUPERADOS LOS JUEGOS CORRESPONDIENTES PARA ALCANZAR LA PRUEBA 1, DEPENDE DE VOSOTROS CONSEGUIR LA PRIMERA PARTE DEL MAPA. ¡BUENA SUERTE! BUSCAR LA PRUEBA 1 DELANTE DEL AULA.

PRUEBA 1: LA SERPIENTE GIGANTE

Los/las niños/as comienzan tirándose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se desliza por el suelo con sus estómagos, después se une para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho, así hasta que todos los niños formen parte de la misma serpiente, (la serpiente da vueltas, la serpiente se va a dormir, la serpiente entra por un agujero, la serpiente se va a comer)

¡MUY BIEN! HABÉIS SUPERADO LA PRIMERA PRUEBA AQUÍ TENÉIS UNA PARTE DEL MAPA (dar trozo de mapa nº1)

JUEGO Nº 5: PALOMITAS PEGADIZAS

Todos los/las participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran en una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Cada palomita salta, pero si en ese salto contacta con otra deberán seguir saltando juntas, agarradas de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

JUEGO Nº 6: ATRAPANDO LA MOFETA

Consiste en escapar de ser atrapado. Cada jugador/a tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano. Los/as jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos/as sueltan una de las manos que llevan pegadas a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a los/as jugadores/as jugando todos/as contra todos/as.

JUEGO Nº 7: PELEA DE PATOS

Se trata de derribar al adversario sin ser derribado antes. Los/as participantes en cuclillas y sujetándose los tobillos por las manos, a la señal, trata de tocar a otro/a compañero/a y hacer que este pierda el equilibrio. Hay que derribar a los/as jugadores jugando todos/as contra todos/as.

JUEGO Nº 8: LAS CULEBRAS

Los/as jugadores/as se colocaran por parejas, si pueden ser del mismo tamaño. Las cosquillas y el hacer trampas no están permitidas. Uno/a de los dos se tumba de espalda en el suelo. A la voz de ya, el otro jugador/a tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El/la jugador/a del suelo intenta evitar que le dé la vuelta estirando sus brazo y sus piernas y moviéndose en el suelo.

¡MUY BIEN! HABÉIS LLEGADO HASTA LA PRUEBA Nº 2, PONED ATENCIÓN Y ¡SUERTE!

PRUEBA Nº 2: EL PAÑUELITO

Se formarán dos equipos y cada uno de los/las miembros del grupo tendrá asignado un número. El monitor/a estará situado en el Aula de la Naturaleza (a la misma distancia de un equipo que de otro) con un pañuelo en la mano y dirá un número. Los/as participantes que tengan ese número saldrán e intentarán coger el pañuelo, aquél que lo coja tendrá que volver a su lugar de salida sin ser atrapado. Gana el equipo que más participantes tenga al final.

¡MUY BIEN! HABÉIS SUPERADOS LA SEGUNDA PRUEBA AQUÍ TENÉIS UNA PARTE DEL MAPA (dar trozo de mapa nº2)

Ahora pasaremos a la tercera ronda de juegos.

JUEGO Nº 9: CARRERAS DE HUEVOS

Nos colocamos detrás de la línea marcada del suelo. Cada participante tiene que llegar a la meta llevando un huevo duro colocado encima de una cuchara sopera, la cual se sujetará en la boca.

JUEGO Nº 10: CARRERA DE SACOS

Para realizar este juego tendremos que ir al lugar donde realizamos el primer juego.

Nos colocamos en una hilera detrás de la señal marcada en el suelo, cada participante meterá las piernas en un saco y tendrán que llegar a la meta dando saltos, ganando el primero que llegue a la meta.

JUEGO Nº 11: CARRERA DE HOJAS

Buscar una hoja, poneros en fila en la línea que hay pintada en el lugar por donde debes pasar si no te quieres mojar(puente), debéis llegar hasta la otra línea con la hoja, dejándola en el suelo y soplando, quien antes llegue a la meta gana.

Cada vez estáis más cerca de conseguir otro trozo de mapa, éste es el último juego por tanto, estad atentos.

JUEGO Nº 12: CARRERAS DE CABALLOS Y JINETES

Por parejas uno hará de caballo y otro de jinete, teniendo que recorrer una cierta distancia. Una vez recorrida la distancia cambiamos de rol. Gana la pareja que antes haga el recorrido.

PRUEBA Nº 3: HORA DE COMER, ¡A COMER CHOCOLATE!

Para realizar la prueba nos situaremos delante del Aula. Nos colocaremos por parejas una frente a la otra con un vaso de chocolate. Todos deben tener los ojos tapados y deben intentar meter el bizcocho en el vaso de chocolate y luego intentar meterlo en la boca del compañero.

¡MUY BIEN! AQUÍ TENÉIS EL TROZO Nº 3 DEL MAPA DE TESORO.

JUEGO Nº 13: EL JUEGO DE LA SILLA

En este juego iremos dando vueltas alrededor de la sillas mientras suene la música una vez se pare tenemos que intentar sentarnos en una de ellas. Aquel participante que se quede sin silla quedará eliminado y se quitará otra silla. Así sucesivamente hasta que queden dos participantes y una silla.

JUEGO Nº 14: LA BATALLA DE GLOBOS

Para realizar el siguiente juego nos debemos dirigir al lugar donde se hace la comida(barbacoa). Cada uno de los/as participantes tendrá un globo (lleno de

aire) atado a sus tobillos de forma que quede colgando a unos 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrario sin que pisen el tuyo. El participante que le exploten sus globos quedará eliminado.

JUEGO Nº 15: TEMPESTAD

Sentados en el suelo, cuando se diga “olas a la izquierda” tendrán que girar a la izquierda, cuando se diga “olas a la derecha” igualmente, y cuando se diga “tempestad” tendrán que levantarse y ocupar otro sitio. El que se quede sin sitio será el que intentará encontrar un hueco en la próxima ronda (habrá un hueco menos que personas).

JUEGO Nº 16: ROMPER GLOBOS

Los/as participantes tendrán los ojos vendados y con una ramita de pino tendrán que explotar los globos que estarán colocados encima de ellos, cada uno de los cuáles tendrá en su interior diferentes sorpresas (confeti, chucherías, agua, harina, etc.).

PRUEBA Nº 4: LA RISA DEL ZAPATO

Formando dos filas, uno en frente de otros, en el centro se tira un zapato. Si cae boca arriba, los de la fila de la derecha comenzarán a reírse y los de la izquierda deben de estar lo más serios posible. Si alguien se ríe quedará eliminado. Si el zapato cae bocabajo será al contrario.

¡MUY BIEN! AQUÍ TENÉIS EL ÚLTIMO TROZO DEL MAPA DE TESORO. ¡YA PODEIS BUSCARLO, ANIMO Y SUERTE!

UNIDAD DIDÁCTICA "TE MUEVES O CADUCAS"	
4º ESO	
JUSTIFICACIÓN	Esta unidad ofrece a los/las alumnos/as una herramienta para ocupar el tercer tiempo pedagógico, es decir, no son como otros tipos de actividades en las que independientemente de los valores educativos que se desarrollan, van a quedar en las sesiones realizadas. Con el deporte de orientación aprendemos a orientarnos en cualquier lugar.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer de forma básica el deporte de orientación. -Realizar juegos de orientación en el medio natural. -Conocer el entorno natural del Parque Periurbano. -Ser capaz de orientarse en diferentes entornos. -Participar en juegos de grupos, respetando las normas, el entorno que nos rodea y los/las compañeros/as.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Reglas básicas del deporte de orientación. -Orientación en el medio natural. -Aceptación de las normas de los juegos. -Respetar a los/las compañeros/as e instalaciones. -Conservar el medio natural donde se realizan las actividades.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si realiza los juegos de orientación. -Si conoce los signos básicos de orientación en el medio natural. -Si conoce el Parque Periurbano y su utilización para una práctica recreativa. -Si respeta el medio natural, compañeros/as, normas del juego.
EVALUACIÓN	<p>La evaluación se va a llevar a cabo de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inicial: Detectar los conocimientos previos a la llegada del centro. -Formativa: Evaluaremos la actitud de los/las alumnos/as en cada una de las actividades

	-Final: Observaremos si se han realizado todas las actividades correctamente y si los/las alumnos/as han realizado correctamente la carrera de orientación.
METODOLOGÍA	La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/ aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios.
RECURSOS	<u>Materiales:</u> Plantillas de las pistas, materiales audiovisuales, lápices. <u>Humanos:</u> Alumnos/as <u>Espaciales:</u> Aula de la Naturaleza, área recreativa “Los Toscones”.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los/las alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.
TEMPORALIZACIÓN (Duración de las actividades: 2 horas y media aprox.)	Sesión 1: Visita guiada por el Aula de la Naturaleza. Sesión 2: Te mueves o caducas.

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/las alumnos/as conozcan el Aula de Interpretación de la Naturaleza en la cual se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en la misma.

SESIÓN 2: CARRERA DE ORIENTACIÓN

Organización: Para realizar la actividad debemos colocarnos en grupo de cuatro.

Desarrollo: La sesión la vamos a distribuir en tres partes:

- 1) Traducir el código al castellano.

- 2) Una vez traducido el texto encontrar los lugares del terreno al que se refieren dichas pistas.
- 3) En cada uno de dichos lugares habrá una señal que contendrá una letra la cuál será la parte de una palabra que se debe de completar anotando la letra en su número correspondiente.

TRADUCTOR:

A: FOTO AMAPOLA	H: FOTO HUERTA MARINE	Ñ: FOTO PINAR	U: FOTO FUENTE DEL BERCILLO
B: FOTO BARBACOA	I: FOTO IGLESIA	O: FOTO RÍO ODIEL	V: FOTO DE VALVERDE
C: FOTO CIERVO	J: FOTO JABALÍ	P: FOTO PUENTE RUTA SOTIEL	W: FOTO RIVERA
D: FOTO DOLMEN	K: FOTO AULA DE LA NATURALEZA	Q: FOTO QUERCUS	X: FOTO CAMPANARIO
E: FOTO ERICA ANDEVALENSIS	L: FOTO LA LAPA	R: FOTO DE LA RATERA	Y: CAMINO ROMANO
F: FOTO FRESNAJOSO	M: FOTO MOLINO DE AGUA	S: FOTO DIQUE LOS SILILLOS	Z: FOTO PEÑA GERALDO
G: FOTO GARZA REAL	N: FOTO NIDO DE PÁJARO	T: FOTO RÍO TINTO	

SOLUCIÓN: PARQUE PERIURBANO.

PISTAS:

(Las pistas que se muestran a continuación están traducidas, pero a los/as visitantes se las tenemos que dar con su simbología correspondiente y ellos tienen que traducirlas con el traductor arriba indicado)

-LUGAR DONDE LA COMIDA TIENES QUE HACER CUANDO VAS COMER: BARBACOA: P.

-POR AHÍ TIENES QUE PASAR SI NO TE QUIERES MOJAR: PASARELA DEL PUENTE: A.

- LUGAR DONDE TE QUEDAS A PERNOCTAR SI NOS VIENES A VISITAR: CASA DE LA VILLA TURISTICA: R.
- DONDE TE TIENES QUE SENTAR CUANDO QUIERES DESCANSAR: BANCO DEL CENTRO: Q.
- SI QUIERES DISFRUTAR, ¿DÓNDE IRÍAS A JUGAR?: COLUMPIOS DEL ÁREA RECREATIVA: U.
- POR DONDE EL AGUA TIENE QUE TIENE QUE SALIR SI SU CAMINO QUIERE SEGUIR: REBOSADERO E.
- CUANDO NOS VIENES A VISITAR, POR AHÍ TIENES QUE ENTRAR: PUERTA DE ENTRADA DEL AULA. P.
- SI DE LA BASURA TE QUIERES DESHACER, ¿DÓNDE LA TIENES QUE METER?: PAPELERA: E.
- SI NOS QUIERES DIVISAR, DESDE LA CASITA ES UN BUEN LUGAR: CASITA AREA RECREATIVA.R.
- EN EL AULA DE LA NATURALEZA POR DETRÁS HAY UN MURO DONDE MIRAR: I.
- SI CON EL JUEGO QUIERES CONTINUAR MIRA EN LA PUERTA DE ATRÁS: U.
- SI DE LA PARTE DE DETRÁS A LA DE DELANTE QUIERES IR, POR UNA ESCALERA TIENES QUE SUBIR: ESCALERA PARTE DE ATRÁS DEL CENTRO: R.
- SI POR LA NOCHE QUIERES VER, ESO LO TIENES QUE ENCENDER: ILUMINACIÓN ARRIATES DEL AULA DE LA NAURALEZA: B.
- CUANDO TE QUIERES INFORMAR, A LEERLO TE TIENES QUE PARAR: MAPA INFORMATIVO: A.
- PARA PODER CONTINUAR EN LA ORILLA AL LADO DEL PUENTE TIENES QUE MIRAR: N.
- SI TE QUIERES RELAJAR, ENFRENTA DE LAS CASAS PUEDES PASEAR: PASARELA ENFRENTA DE LA CASA: O.

UNIDAD DIDÁCTICA “PRÁCTICAS DE BUEN USO” TODOS LOS NIVELES	
JUSTIFICACIÓN	En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa un cambio de actitudes, valores y hábitos de consumo actuales, por otros más saludables y respetuosos con el medio ambiente, para reducir el impacto negativo que tienen nuestras actividades cotidianas sobre nuestro entorno.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar buenas prácticas medio ambientales. -Hacer buen uso del agua. -Fomentar el ahorro energético. -Enseñar a reducir la generación de residuos. -Crear una conciencia medioambiental.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Respeto a la naturaleza, hábitos sociales e ilusión por realizar actividades en el medio natural. -Realización de una guía de buen uso -Realización de actividad de para calcular el gasto de agua.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si muestra una actitud de diálogo y escucha. -Si respeta el medio que nos rodea. -Si hace buen uso del agua. -Si fomenta el ahorro energético. -Si reduce la generación de residuos.
EVALUACIÓN	<p>La evaluación se va a llevar a cabo de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inicial: Detectar los conocimientos previos a la llegada del centro. -Formativa: Evaluaremos la actitud de los/as alumnos/as en cada una de las actividades -Final: Observaremos si se han realizado todas las actividades correctamente.
METODOLOGÍA	La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de

	enseñanza/ aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios, sensibilizando a los/as alumnos/as de la problemática que afectan a nuestro medio ambiente.
RECURSOS	<p><u>Materiales:</u> Materiales didácticos de buenas prácticas ambientales, materiales audiovisuales.</p> <p><u>Humanos:</u> Alumnos/as</p> <p><u>Especiales:</u> Aula didáctica del Aula de la Naturaleza y aula de proyecciones</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.
TEMPORALIZACIÓN (Duración de las actividades: 2 horas y media aprox.)	<p>Sesión 1: Visita guiada por el Aula</p> <p>Sesión 2: Proyección audiovisual</p> <p>Sesión 3: Teórico- práctica</p>

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/las alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza en el cual se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en la misma.

SESIÓN 2: PROYECCIÓN AUDIOVISUAL

Se mostrarán tres proyecciones, una de Patrimonio Histórico, otra de Hidrología y una tercera donde se puede observar un recorrido por los lugares más emblemáticos que posee el término municipal de Valverde del Camino.

SESIÓN 3: TEÓRICO-PRÁCTICA

Esta sesión va a constar de una parte teórica donde hablaremos de buenas prácticas ambientales para mejorar la calidad de vida y una práctica donde los/las alumnos/as plasmarán todo lo aprendido.

SESIÓN TEÓRICA

Al hablar de buenas prácticas ambientales nos estamos refiriendo a las actuaciones que tienen como objetivo mejorar la calidad de vida poniendo en práctica hábitos de consumos saludables y respetuosos con el medio ambiente. Así reduciremos el consumo de energía, consumo de agua y disminuir la generación de residuo, lo cual nos llevará a un ahorro económico de luz y agua.

Debemos tener muy presente los principios que deben guiarnos en nuestros hábitos de consumo, y que son: REDUCIR, REUTILIZAR Y RECICLAR más conocida como la “Regla de las tres R”.

- Reducir: se trata de consumir menos. Para ello, debemos evitar comprar y adquirir cosas que pronto se convertirán en basura como embalajes, bolsas de plástico, etc. Esta “R” es la más importante para evitar un aumento de la producción de residuos. En definitiva, el mejor residuo es el que no se produce.
- Reutilizar: se trata de alargar el ciclo de vida de un producto mediante unos similares o alternativos, es decir, una vez que el producto ya ha cumplido su función, puede que sea totalmente inservible o que se le pueda asignar una función alternativa que permita hacer un nuevo uso del mismo. Cuantos más objetos volvamos a utilizar menos residuos produciremos y menos recursos tendremos que gastar para fabricar nuevos productos.
- Reciclar: supone la recuperación de un recurso ya utilizado para generar un nuevo producto. El reciclaje, es una buena opción en la gestión de los residuos frente a la deposición y abandono en vertederos así como a la adquisición de materiales nuevos. En esta “R” juega un papel muy importante la recogida selectiva de los residuos en origen, es decir, separar el papel y cartón por un lado, vidrio por otro, envases, etc.

Entre las buenas prácticas ambientales enfocadas al ciudadano, trataremos actividades encaminadas a un consumo responsable, escogiendo productos de

calidad y evitando el abuso de bolsas envoltorios y otros residuos, además de un consumo responsable de la energía.

Para exponer estas recomendaciones e ideas, vamos a centrarnos en distintos aspectos determinantes para el medio ambiente:

A) USO DEL AGUA: el problema del agua tiene dos agravantes. El primero de ellos, su consumo indiscriminado, y el segundo, la contaminación resultante de su uso. Sumando ambas variantes obtenemos una paulatina escasez de agua de buena calidad. La solución pasa por un uso racional que contemple el ahorro y evite malos usos. Algunas recomendaciones para conseguirlo son:

- Cerrar bien los grifos, una gota por segundo se convierte en 30 litros de agua al día.
- Ducharse en lugar de bañarse, puede suponer un ahorro de hasta 60 litros de agua, recordar también cerrar el grifo mientras nos enjabonamos.
- Al lavarse los dientes cerrar el agua mientras dura el cepillado y llenar un vaso de agua para enjuagarse en lugar de dejar el grifo abierto durante todo el proceso, con lo que se puede ahorrar hasta 20 litros de agua.
- Al afeitarse poner el tapón en lugar de dejar correr el agua, puede llegar a ahorrarse 45 litros.
- A la hora de instalar nuevos grifos, elegir grifos monomandos para regular mejor la temperatura del agua, podemos llegar a ahorrar hasta un 50% del consumo y no gotean.
- No usar el inodoro como papelera, se gastan 10 litros cada vez que tiramos de la cisterna.
- Usar inodoros con doble descarga, o bien, poner una botella llena de agua o arena en la cisterna para ahorrar agua cada vez que la usemos.
- Poner la lavadora y el lavavajillas cuando estén completamente llenos, esto puede suponer un ahorro de hasta 80 litros de agua.

-No lavar los platos bajo el grifo, sino llenando la pila, de este modo se utilizan menos de 20 litros de agua y ahorramos casi 80 litros cada vez que se friegan los platos dejando el grifo cerrado.

-Cuando limpiemos las verduras, hortalizas y otros alimentos usar un recipiente con agua, no hacerlo dejando correr el agua del grifo. Además puede reutilizarse el agua empleada en la cocción de verduras para regar las plantas.

-Evitar lavar el coche con una manguera, gasta unos 500 litros de agua, si lo hacemos con un cubo y una esponja gastaremos la décima parte.

-No arrojar al desagüe pinturas, barnices, lacas, etc. ya que dificultan la depuración del agua.

-Regar las plantas a primera hora de la mañana o al atardecer, se ahorra hasta un 30% de agua, que de otra forma se evapora si se riega a mediodía.

-Utilizar en el jardín plantas autóctonas, que se adaptan mejor y tienen una menor necesidad hídrica, e implanta un sistema de riego por goteo o micro aspersion que consumen menor cantidad de agua que el riego tradicional con manguera.

B) AHORRO DE CONSUMO ENERGÉTICO: El consumo de energía es cada vez mayor, puesto que cada vez tenemos más aparatos eléctricos en casa, un uso adecuado de los mismos nos puede permitir reducir su consumo y ahorrarnos un dinero. Aquí van algunas ideas para conseguirlo:

-Usar bombillas de bajo consumo, suponen un ahorro energético de hasta un 80%.

-Apagar las luces de las habitaciones cuando se queden vacías.

-No apagar los fluorescentes si pensamos encenderlos en menos de cinco horas, pues el mayor consumo de energía se produce en el encendido.

-Los colores claros de las paredes reducen la necesidad de utilizar la luz artificial.

-Apagar el televisor, la radio, el ordenador, etc. cuando no les estemos prestando atención, y apagarlos completamente, no mantenerlos en la posición stand-by (piloto rojo encendido) ya que de esta forma también estamos consumiendo energía.

-No utilizar los lavavajillas, ni la lavadora a la mitad de su capacidad, pues consume el doble de energía.

-Las cocinas, calefacciones y los calentadores de gas gastan menos que los eléctricos.

-Si se cocina con placa eléctrica, debemos apagarla 10 minutos antes de terminar de cocinar para aprovechar el calor residual.

-Alejar el frigorífico de las fuentes de calor como la cocina o el horno, descongelarlo al menos una vez al año y ajustar la temperatura del termostato.

-Evitar introducir alimentos calientes en el frigorífico ya que para poder mantenerse a la misma temperatura, tendrá que aumentar el consumo de energía. También debemos evitar abrir numerosas veces la puerta.

-Al cocinar, tapar las cazuelas para no despilfarrar calor y energía. La olla rápida es la mejor opción, porque nos ahorra tiempo y dinero.

-Adquirir electrodomésticos de clase A ó B pues son más eficientes energéticamente. (Considerar el consumo energético de los productos como un argumento de compra).

-En el caso de los equipos de climatización, calefacciones y aires acondicionados, mantener la temperatura aproximadamente en 20°C en invierno y 24°C en verano, para disminuir el consumo. Desconectar estos equipos en aquellas habitaciones que no estén ocupadas y asegurarse de cerrar bien puertas y ventanas mientras están en funcionamiento.

-Evitar que el calor se pierda por puertas y ventanas, para ello podemos colocar aislantes en los marcos. Otra forma es aislar con cristales dobles o climalit, que impide que la calefacción o la refrigeración pierdan su efecto.

-Si es posible, apostar por la energía solar térmica, es idónea para la producción de agua caliente. Con sólo 2m de 2 paneles solares se puede suministrar el 60% de las necesidades de una vivienda.

C) REDUCIR LA GENERACIÓN DE RESIDUOS: Se calcula que cada ciudadano puede llegar a generar 1,4 Kg de basura al día, basura que en su mayor partes acumula en vertederos, causando problemas de olores y contaminación de aguas, suelos, etc. Por ello, debemos adoptar acciones par minimizar, reciclar y recuperar las materias que componen los productos que adquirimos. Algunas de estas acciones pueden ser:

-Separar los residuos en origen:

- a. Por un lado el cartón y los papeles (revistas, periódicos, correo publicitario, etc.) que deberemos depositar en el contenedor más cercano destinado a tal fin, estamos hablando del “contenedor azul”, para facilitar así su uso en la fabricación de papel reciclado. De esta manera, reduciremos también la tala de árboles que se utilizan para la fabricación de papel.
- b. Por otro lado debemos separar las botellas de vidrio y depositarlas en contenedor más cercano destinado a tal fin, normalmente un “iglú verde”; de esta forma favorecemos el reciclado del vidrio.
- c. Por otro, los envases (briks, latas, recipientes de plástico...) que debemos depositar en el contenedor más cercano destinado a tal fin, normalmente el “contenedor amarillo”.
- d. Depositar las pilas de botón en contenedores específicos, una pila de este tipo puede llegar a contaminar 500.000 litros de agua.

-Los medicamentos caducados hay que llevarlos a la farmacia más próxima.

-Los electrodomésticos que se estropeen debemos depositarlos en un lugar adecuado para ello, bien en un punto limpio o bien en un punto de venta, donde tienen la obligación de recogerlo.

-Los muebles de los que nos queramos deshacer también precisan de una recogida específica, no se pueden dejar en cualquier parte.

-Evitar comprar productos de usar y tirar y productos sobreempaquetados; ya que contribuyen favorablemente a aumentar el volumen de basura. Especialmente perjudiciales son las bandejas de “corcho blanco”.

-Comprar productos de limpieza concentrados; los envases son de menor tamaño y reduciremos el volumen de basura.

-Comprar alimentos frescos en lugar de conservas.

-Reutilizar las bolsas de la compra

SESIÓN PRÁCTICA:

ACTIVIDAD 1.-“LAS TRES ERRES: REDUCIR, REUTILIZAR Y RECICLAR”.

Pon tres ejemplos de cada una de las “Erres”, es decir, tres ejemplos de cómo reducir, tres de cómo reutilizar y tres de cómo reciclar.

*Se apuntarán los diferentes ejemplos expuestos por los/as alumnos, con el propósito de que observen que se pueden realizar multitud de acciones para mejorar la calidad del medio ambiente y que, la mayoría de ellas, no son difíciles de practicar sino que responde a la utilización de nuestro sentido común.

ACTIVIDAD 2. ¿SABES CUANTA AGUA GASTAS AL DÍA?

1. ¿Te bañas todavía a pesar de la escasez de agua que padece nuestro país ?

SI NO

¿Cuántas veces te bañas por semana? x 25 litros =

¿Cuántas veces te duchas por día?x 25 litros =

2. ¿Usas algún sistema en la cisterna del inodoro para ahorra agua?

SI NO

¿Cuántas veces usas la cisterna al cabo del día? x 10 litros =....

3. ¿Cuántas veces al día te lavas los dientes? x 20 litros =....

4. ¿Cuántas veces al día te lavas las manos y la cara? x 10 litros =....

5. ¿Cuántos litros de agua bebes al día?
6. ¿Cuántas lavadoras a la semana se ponen en casa? x 7 litros =....
7. ¿Cuántas veces pones el lavavajillas por semana? x 7 litros =

SUMAMOS LOS LITROS RESULTANTES DE CADA SITUACIÓN
=..... Litros totales

NOTAS

Se trata de que los/as alumnos/as calculen el agua que gastan al día, para ello realizaremos un test y al final del mismo sumaremos los litros totales, de forma que podremos saber si el consumo es sostenible o no, así concienciaremos sobre un uso responsable del agua como bien escaso en nuestra sociedad.

-Menos de 150 litros: Enhorabuena, tu consumo de agua contribuye a conservar este preciado recurso que es tan escaso en nuestro planeta.

-Entre 150–250 litros: Tu consumo de agua está por encima de lo deseable, recuerda algunos de los consejos que te hemos dado para poder conservar este preciado recurso.

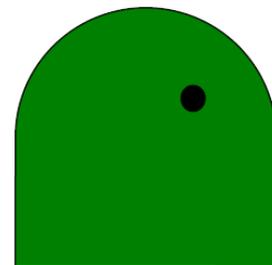
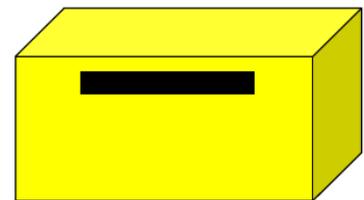
-Superior a 250 litros: Tu consumo de agua es completamente insostenible, deberías revisar tus hábitos diarios y los consejos que te proponemos. Piensa que este consumo desmesurado puede agotar las reservas de nuestros pantanos.

Las preguntas del test se pueden adaptar al perfil del alumnado, según se trate de adolescentes o adultos de mediana edad, aunque la finalidad no cambia pues sería el que observen la cantidad de agua que consumen.

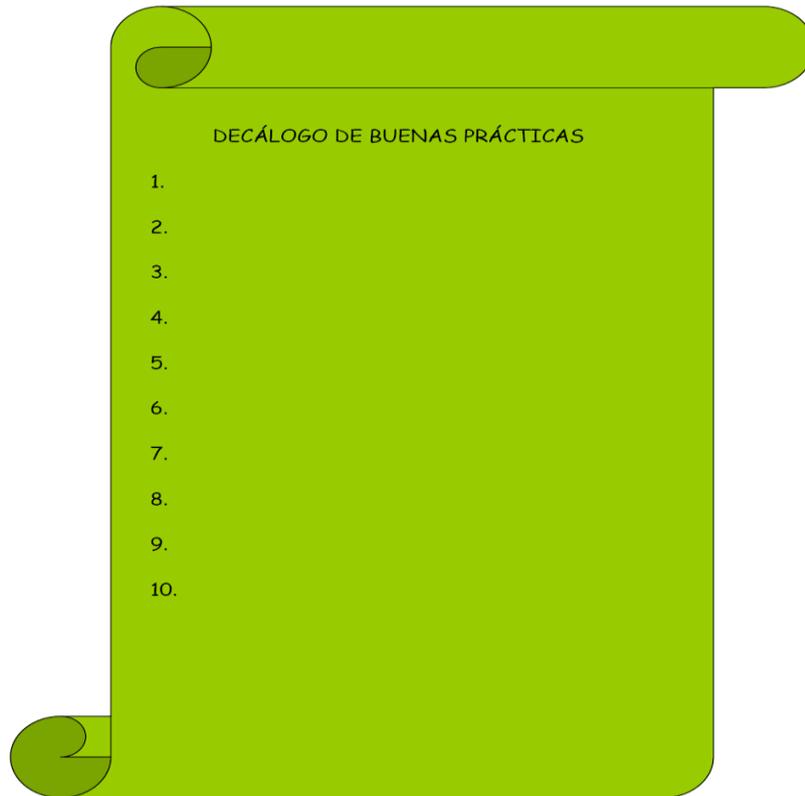
ACTIVIDAD 3.-RECOGIDA SELECTIVA DE LA BASURA.

Indica mediante flechas a que contenedor arrojarías los siguientes productos una vez que ya los hemos consumido:

- Una caja de cereales.
- La botella de suavizante de la lavadora.
- Una lata de conservas.
- Una botella de vino.
- Una revista.
- El tetrabrik de la leche.
- El tarro de mermelada.
- Un periódico.
- El bote del gel.
- El tetrabrik del zumo.
- Unas pilas usadas.
- Una botella de agua de plástico.
- Un medicamento caducado.
- La propaganda de los supermercados.
- Un tarro de pimientos.
- Una lata de espárragos.



ACTIVIDAD 4.-ELABORA TU PROPIO MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS.



DECÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

UNIDAD DIDÁCTICA “GOTA A GOTA” EDUCACIÓN INFANTIL	
JUSTIFICACIÓN	En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa una interacción del niño/a con el medio ambiente pudiéndose avivar un comportamiento de la ampliación de la seguridad y de interés hacia lo nuevo, hacia los problemas que le plantea la vida y que le ayuda a formular hipótesis y a construir y reconstruir las ideas sobre el ambiente que les rodea, incitándole a contribuir a su cuidado y mejora.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer algunas características y propiedades del agua. -Conocer los diferentes usos del agua. -Valorar las actitudes de ahorro y contaminación. -Apreciar su importancia para la vida.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -El agua y sus usos. -Planificación y realización de experiencias para estudiar las propiedades y características del agua. -Valoración del agua como un bien preciso, escaso y que requiere un uso responsable.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si conoce algunas características y propiedades del agua. -Si conoce los diferentes usos del agua. -Si valora las actitudes de ahorro y contaminación. -Si aprecia su importancia para la vida.
EVALUACIÓN	El proceso de enseñanza se evaluará si los/las alumnos/as han conectado con los intereses y experiencias de los/as alumnos/as y si las actividades han sido adecuadas a su nivel de desarrollo.
METODOLOGÍA	La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/ aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios, sensibilizando a los/as

	alumnos/as de la problemática que afectan a nuestro medio ambiente.
RECURSOS	<p><u>Materiales:</u> Fichas didácticas, lápices de colores.</p> <p><u>Humanos:</u> Alumnos/as</p> <p><u>Especiales:</u> Aula didáctica del Aula de la Naturaleza.</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los/as alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.
<p>TEMPORALIZACIÓN</p> <p>(Duración de las actividades: 2 horas aprox.)</p>	<p>Sesión 1: Visita guiada por el Aula de la Naturaleza</p> <p>Sesión 2: Gota a gota</p>

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/as alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza, en el cuál se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en el mismo.

SESIÓN 2: GOTA A GOTA

Actividad previa:

Un día cuando llegamos a clase, decimos a los/as niños/as que no va a haber agua en toda la mañana. En una asamblea debatiremos sobre tal noticia:

- Tendremos todo el día mucha sed.
- No podremos regar ni cambiar al pez su agua.
- En el baño, al tirar de la cadena no saldrá agua y se acumulará el pipi, ¡huele fatal!
- Nuestras manos estarán sucias y no nos la podremos lavar.
- El personal de limpieza no podrá limpiar y nuestra clase estará muy sucia.

Actividad 1

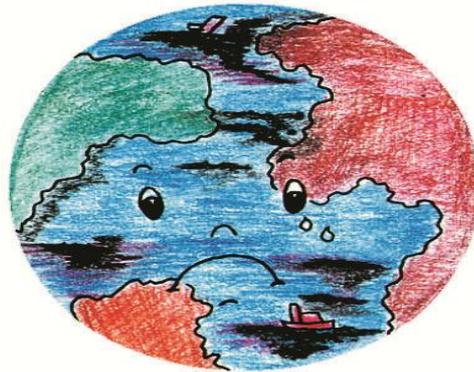
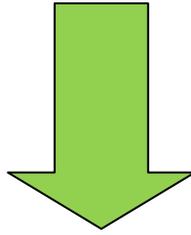
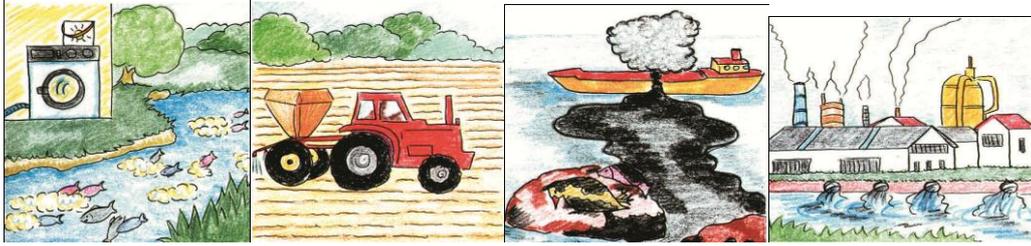


1-Observación y conversación. Acciones ecológicas y no ecológicas sobre el uso adecuado o inadecuado del agua.

2-Colorea las acciones correctas.

Actividad 2:

1-Observar y debatir las consecuencias derivadas sobre un mal uso del agua.



Actividad 3

¿Qué podemos hacer en casa para ahorrar y no contaminar el agua?

Señala verdadero o falso las siguientes acciones:

- Debemos tirar el aceite ya utilizado por el fregadero o inodoro.
- No confundir el wáter con el cubo de la basura.
- Debemos utilizar la lavadora a media carga.
- Debemos ducharnos en vez de bañarnos.
- Debemos utilizar el lavavajillas cuando esté lleno.
- Tenemos que cerrar los grifos mientras me enjabono, me lavo las manos, los dientes, etc.

UNIDAD DIDÁCTICA "OBJETOS EXTRAÑOS" EDUCACIÓN INFANTIL	
JUSTIFICACIÓN	<p>En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa, una interacción del niño/a con el medio ambiente pudiéndose avivar un comportamiento de la ampliación de la seguridad y de interés hacia lo nuevo, hacia los problemas que le plantea la vida y que le ayuda a formular hipótesis y a construir y reconstruir las ideas sobre el ambiente que les rodea, incitándole a contribuir a su cuidado y mejora.</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer los tipos de basura que generamos. -Manifestar el comportamiento de manera progresiva en relación a una serie de actitudes y valores relacionados con el medio ambiente. -Concienciar para el reciclaje. -Concienciar a los/las alumnos/as sobre el tipo de consumo y el exceso de residuos.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -La basura y las actividades humanas que degradan el medio físico. -Los usos de los materiales: propiedades, reciclajes. -Contribución a la consecución y mantenimiento de ambientes limpios, saludables y no contaminados. -Desarrollar la capacidad de agrupar y ordenar los elementos. -Respeto y cuidados de los elementos del entorno y valorando su importancia para la vida humana.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si conocen los tipos de basura que generamos. -Si manifiestan el comportamiento de manera progresiva en relación a una serie de actitudes y valores relacionados con el medio ambiente.

	-Si se concientizan para el reciclaje.
EVALUACIÓN	El proceso de enseñanza se evaluará si los/las alumnos/as han conectado con sus intereses y experiencias y si las actividades han sido adecuadas a su nivel de desarrollo.
METODOLOGÍA	La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/ aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios, sensibilizando a los/las alumnos/as de la problemática que afectan a nuestro medio ambiente.
RECURSOS	<u>Materiales:</u> Fichas didácticas, cajas de cartón, desperdicios limpios. <u>Humanos:</u> Alumnos/as <u>Especiales:</u> Aula didáctica del Aula de la Naturaleza.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los/las alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.
TEMPORALIZACIÓN (Duración de las actividades: 2 horas aprox.)	Sesión 1: Visita guiada por el Aula de la Naturaleza Sesión 2: Teórica (tipos de basura) Sesión 3: Objetos extraños

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/las alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza en el cuál se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en el mismo.

SESIÓN 2: TEÓRICA (TIPOS DE BASURA)

En esta sesión trataremos de explicarle a los/las alumnos/as los diferentes tipos de basura que generamos y cómo podemos deshacernos de ella.



-Reciclables.

Se pueden convertir en nuevas materias para fabricar otros productos. Ahorran energía y no destruyen la naturaleza.

-No reciclables.

Una vez que se haya utilizado el producto, los restos se convierten en basura no utilizable. Ocupan un gran espacio y requieren un gasto elevado para ser destruidos.

-Biodegradables.

Se descomponen de forma natural sin la intervención directa del hombre. Con el tiempo pasan a formar parte de la cadena natural.

-Contaminantes y peligrosos.

Productos con componentes tóxicos, inflamables o corrosivos, que pueden causar lesiones graves tanto al ser humano como a los humanos como al medio ambiente.

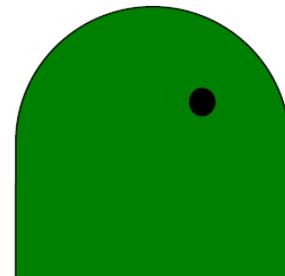
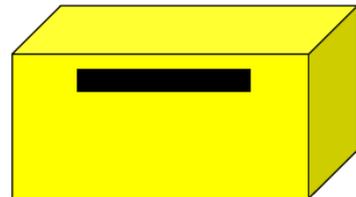
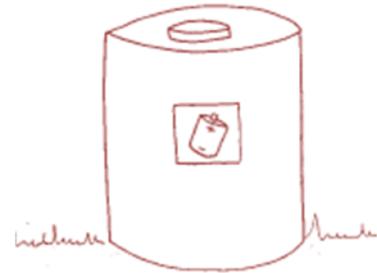
-Mixtos.

Están fabricados con distintos tipos de materiales, normalmente con una estructura compleja, siendo mucho más difícil y caro su posterior aprovechamiento.

SESIÓN 3: OBJETOS EXTRAÑOS

Actividad 1.

Señala en cada objeto a que contenedor pertenece



Contenedor blanco: pilas

Contenedor azul: papel y cartón

Contenedor amarillo: latas

Contenedor verde: vidrio (cristal)

Actividad 2. Psicomotricidad: "Objetos extraños".

-Objetivos

- Valorar el entorno natural como un recurso que es necesario conservar.
- Reflexionar sobre la presencia de desperdicios en el patio de recreo y la conveniencia de no tirarlos.
- Modelar la acción de recoger desperdicios.
- Modelar la acción de depositar selectivamente los residuos.

-Materiales

- 2 botellas de plástico
- 2 latas de refresco
- 2 periódicos
- 2 cajas de cartón
- 2 brick
- 2 trozos de pan duro
- 2 pieles de plátano (u otra fruta)
- 2 bolsas de patatas (vacías)
- 2 revistas
- 6 cajas de cartón grandes que harán de contenedores
- 2 bolsas de basura grandes

-Desarrollo

a) Decoraremos las cajas que van a servir para recoger la basura selectiva:

- De color azul: papel
- De color amarillo: plásticos.
- De color verde: Restos de basura

b) Colocaremos las cajas en un extremo de la parte delantera del Aula de la Naturaleza:



- c) Dividiremos la clase en dos equipos A y B.
- d) Repartiremos la basura a los dos equipos.
- e) La mitad de cada equipo se encarga de "esconder" la basura por el Aula de la Naturaleza(o territorio marcado).
- f) El resto del equipo, sale a buscar la basura, debiendo encontrar la mayor cantidad posible de desperdicios, incluidos los que se estén dispersos por el patio.
- g) Cuando lleguen a la línea de meta se sientan en el suelo.
- h) A continuación cada equipo clasificará su basura en los correspondientes contenedores.
- i) El/la directora/a del juego pasará a comprobar la cantidad de basura recogida y si ha sido clasificada adecuadamente.
- j) Se nombra al equipo ganador (el que ha recogido mayor cantidad de basura) y se aplauden los dos equipos por el trabajo realizado.

k) Finalizada la actividad reflexionamos entre todos/as sobre la importancia de sus acciones y valoran la mejora que ha supuesto recoger los desperdicios del Aula de la Naturaleza y sus alrededores.

UNIDAD DIDÁCTICA “APRENDE JUGANDO”	
TODOS LOS NIVELES	
JUSTIFICACIÓN	En esta unidad trataremos de fomentar de manera participativa y activa el contacto de los/las visitantes con el medio natural a través de una serie de actividades que nos ayudaran a ocupar el tercer tiempo pedagógico.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Dar a conocer el entorno natural. -Realizar juegos grupales y comunicativos. -Establecer un ambiente de amistad y afecto en el grupo dentro de la cordialidad. -Crear una conciencia medioambiental que ayude a preservar el medio que nos rodea. -Utilizar las actividades propuestas en el tercer tiempo pedagógico
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Rompecabezas de imágenes. -Sopa de letras. -Construcción de nidos. -Caja ciegas. -Entorno de Valverde. -Experimentación de juegos grupales como objeto de placer donde se apliquen situaciones de amistad y afecto. -Respeto a la naturaleza, hábitos sociales e ilusión por realizar actividades en el medio natural.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Si conoce el entorno natural. -Si realiza actividades grupales. -Si anima y motiva frecuente a sus compañeros/as. -Si muestra una actitud de diálogo y escucha. -Si respeta el medio que nos rodea.
EVALUACIÓN	La evaluación se va a llevar a cabo de la siguiente manera:

	<p>-Inicial: Detectar los conocimientos previos a la llegada del centro.</p> <p>-Formativa: Evaluaremos la actitud de los/las alumnos/as en cada una de las actividades</p> <p>-Final: Observaremos si se han realizado todas las actividades correctamente.</p>
METODOLOGÍA	<p>La metodología será global, activa, participativa; centrada en que el/la alumno/a sea el protagonista en sus aprendizajes y tendiendo a personalizar los procesos de enseñanza/ aprendizaje. El aprendizaje se hará de forma significativa, contribuyendo a que los/las docentes alcancen los objetivos propuestos usando las técnicas, medios y recursos necesarios.</p>
RECURSOS	<p><u>Materiales:</u> Serán especificados en cada una de las actividades a desarrollar.</p> <p><u>Humanos:</u> Alumnos/as</p> <p><u>Espaciales:</u> Aula de la Naturaleza y aula didáctica.</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<p>Adaptaremos todas las actividades a realizar en función de las capacidades de los alumnos/as proporcionándoles los conocimientos conceptuales y procedimentales de acuerdo con las mismas.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p> <p>(Duración de las actividades: 2 horas y media aprox.)</p>	<p>Sesión 1: Visita guiada por el Aula de la Naturaleza.</p> <p>Sesión 2: Proyección audiovisual.</p> <p>Sesión 3: Aprende jugando.</p>

SESIÓN 1: VISITA GUIADA POR EL AULA DE LA NATURALEZA

Con la presente actividad se pretende que los/las alumnos/as conozcan el Aula de la Naturaleza en el cuál se mostrarán las diferentes temáticas expuestas en el mismo.

SESIÓN 2: PROYECCIÓN AUDIOVISUAL

Se mostrarán tres proyecciones, una de patrimonio histórico, otra de hidrología y una tercera donde se puede observar un recorrido por los lugares más emblemáticos que posee el término municipal de Valverde del Camino.

SESIÓN 3: APRENDE JUGANDO

En esta sesión llevaremos a cabo 5 actividades que se detallan a continuación:

- **Rompecabezas de imágenes.**

Se trata de montar un rompecabezas de varias piezas que se basa en diferentes imágenes del entorno del Valverde del Camino así como flora y fauna.

Los rompecabezas estarán formados por cubiletes de madera de 8x8 cm (20 cubiletes en A3 de 32 cm de altura x 40 cm de ancho).

El número de piezas va a variar en función del colectivo al que nos dirigimos. En esta línea se concluye que se utilizarán uno o varios juegos fusionándolos en los casos que sean necesarios.

Un ejemplo podría ser tener dos rompecabezas, uno del Río Tinto y otro del Río Odiel, para alumnos/as de primero y segundo de primaria se realizará de forma independiente, mientras que para alumnos/as de mayor edad se fusionarían.

- **Sopa de letras.**

Consiste en resolver el pasatiempo conocido como “sopa de letras”. Para ello, colocamos una pegatina con todas las letras de la sopa, y las palabras ocultas que se tienen que encontrar, al lado de la pegatina las palabras que se tienen que encontrar con una breve descripción de las mismas.

Cuando un/a alumno/a encuentre una palabra en la sopa se tiene que levantar y señalarla en la pegatina con un rotulador y así sucesivamente hasta terminar.

Las dimensiones de la pegatina irán acorde con la selección del soporte donde se ubique, y además se señalarán las palabras en la pegatina con un rotulador que se pueda borrar al terminar la actividad para que otro grupo pueda realizarla y no tener las soluciones de la sopa de letras.

- **Construcción de Nidos.**

Esta actividad la podemos realizar de dos maneras posible:

a) Con paneles de madera

Utilizamos madera de 15x20 cm (4 paneles) y 15x15 cm (2 paneles), que serán encajados mediante rejones de madera pudiéndose desmontar los nidos posteriormente. El grosor de la madera es de 2 cm, siendo la de los rejones de 6mm de diámetro.

Cada alumno/a construirá su propio nido y después de la actividad se podrán llevar sólo uno con el nombre del grupo para recuerdo.

Además de la madera y de los rejones los materiales que se van a utilizar son los siguientes:

- Una broca de 6 mm para madera.
- Una broca de corona de 50mm de diámetro para madera.
- Un tope para la broca de 6 mm.
- 12 bisagras pequeñas con sus respectivos tornillos.
- 6 cerrojos pequeños.
- 1 bote de cola blanca.

b) Mediante restos de ramas de árboles y algodón.

Con las ramas secas de los árboles que estén por el suelo y algodón vamos a construir nidos de pájaros dándole forma hasta su terminación.

Cada alumno/a construirá su propio nido y al finalizar la actividad se lo podrán llevar a casa.

- **Identificación de entornos de Valverde del Camino**

La unidad parte con el visionado de una secuencia de imágenes que describen diferentes entornos de Valverde del Camino (proyección audiovisual).

A continuación se divide al grupo en 4 o 5 equipos dándoles a cada uno de ellos fotografías mezcladas de cada uno de los entornos. En dichas fotografías se incluirán los espacios más característicos y con notable valor

medioambiental con objeto de que al final de la unidad adquieran conocimiento sobre los principales enclaves del término.

Los participantes deberán clasificarlas en bloques e identificarlas.

- **Cajas ciegas**

Consiste en identificar diferentes olores de plantas o cualquier otra cosa, además de elementos ocultos en las cajas, como por ejemplo, piñones, hojas secas, ramas, etc.

Las cajas tendrán unas dimensiones de 25 cm de alto x 15 cm de ancho.