

**ACTIVIDADES PARA LA
CONSERVACIÓN
DEL MEDIO
AMBIENTE
A TRAVÉS DEL
TRABAJO
COOPERATIVO**

ÍNDICE

1.- Educación infantil.....	2
1.1.- Abrazar el árbol.....	3
1.2.- Adivina que pertenece a la naturaleza.....	5
1.3.- Negrita, la hormiga viajera.....	7
1.4.- Imitar a la naturaleza.....	16
1.5.- Nuestros árboles son importantes.....	22
1.6.- Un mensaje de atención al entorno.....	24
1.7.- Un día de campo.....	25
2.- Primer tramo de educación primaria.....	32
2.1.- Salvemos a las ballenas.....	33
2.2.- Los árboles caídos.....	36
2.3.- Oca ambiental.....	39
2.4.- El mundo de los animales.....	41
2.5.- Monos y cacahuets.....	43
2.6.- La mancha negra.....	44
2.7. Cuidemos el agua.....	45
3.- Segundo tramo de educación primaria.....	47
3.1.- Cuidamos nuestros parques.....	48
3.2.- El ovillo del ecosistema.....	50
3.3.- Depuradora de agua.....	52
3.4.- Puzle de animales.....	53
3.5.- Categorías medioambientales.....	56
3.6.- En el jardín.....	58
3.7.- Quiz energías.....	60

1. EDUCACIÓN

INFANTIL

ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

ABRAZAR EL ÁRBOL

OBJETIVOS

- Apreciar elementos de la naturaleza.
- Relajación.

DESARROLLO

En el patio del recreo buscamos un árbol grande, nos sentamos alrededor de él y lo observamos, olemos, y por turnos lo vamos acariciando y ponemos una oreja para escuchar lo que tiene dentro o si dice algo, y lo abrazamos pegando nuestro cuerpo a él y nos quedamos un rato: cerramos los ojos, sentimos nuestro cuerpo, sentimos el cuerpo del árbol e intentamos percibir la energía que nos desprende.

Al terminar la experiencia comentamos lo que cada uno ha sentido o ha percibido.

En el aula se realizará un dibujo del árbol.

MATERIALES/RECURSOS

Los árboles del patio.

OBSERVACIONES

En una salida que se realice a un parque se puede programar esta actividad.

ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 3, 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

ADIVINA QUE PERTENECE A LA NATURALEZA

OBJETIVOS

- Identificar objetos de la naturaleza.
- Fomentar el cuidado y limpieza de nuestro entorno.

DESARROLLO

En el patio del colegio hacemos un corro sentados y ponemos en el centro varios objetos: piedras, hojas, ramitas, flores, envases de zumo, papel de aluminio, papel de magdalena,...

Los observamos y por turnos tienen que identificar que objetos pertenecen a la naturaleza y donde se pueden encontrar; y cuáles no pertenecen a la naturaleza y dónde deberían estar.

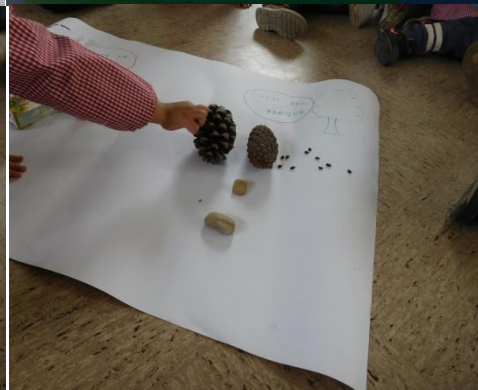
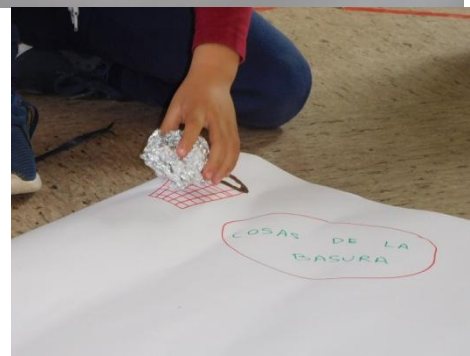
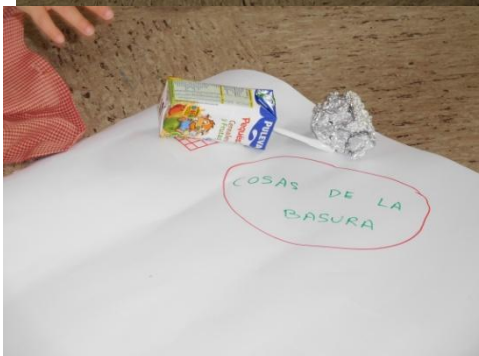
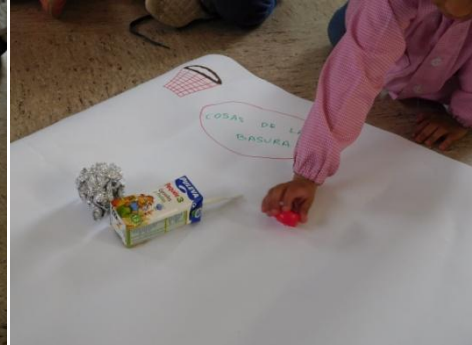
Los objetos que no pertenezcan a la naturaleza los llevaran a la papelera.

MATERIALES/RECURSOS

Los elementos de la naturaleza, residuos y papeleras.

OBSERVACIONES

Esta actividad también se puede realizar en una salida al parque.



ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 3, 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

NEGRITA, LA HORMIGA VIAJERA

OBJETIVOS

- Concienciar de la necesidad del cuidado de la naturaleza.
- Aprender a cooperar para alcanzar un fin común.

DESARROLLO

Contar el cuento.

Reflexionar sobre la importancia del cuidado de la naturaleza y las consecuencias cuando no se cuida de ella.

Valorar lo bueno que es que nos ayudemos los unos a otros para conseguir un objetivo.

Al final de la actividad se realizará un dibujo sobre el cuento.

MATERIALES/RECURSOS

El cuento.(Anexo)

OBSERVACIONES

Se puede contar el cuento utilizando marionetas en el caso de los más pequeños.

NEGRITA, LA HORMIGA VIAJERA

Negrita era una hormiga muy trabajadora a la que le gusta mucho pasear por el campo para buscar su comida, charlar y jugar con sus amigos.

Su mejor amigo era Blandín.

Blandín tenía su agujero de gusano muy cerca del hormiguero de Negrita.

Aquella mañana Negrita, la hormiga viajera, se despertó pronto para buscar comida y jugar un rato con Blandín.

Su olfato le decía que fuera del hormiguero tenía que hacer un sol espléndido.

Había soñado que el día anterior muchos niños habían estado merendando muy cerca de su hormiguero.

<<Habrá miguitas de pan y trocitos de queso. ¡Qué ganas tengo de salir! Hoy podré recoger muchas miguitas.>>

Mientras esto pensaba, Negrita daba vueltas y más vueltas por su hormiguero tratando de encontrar la salida, que no era capaz de hallar.

<<¡Ya!>>, pensó Negrita. <<Mis ojos estarán llenos de legañas y lo que ocurre es que no veo. Me daré una ducha y me asearé. Así estaré más despejada.>>

De nuevo volvió a buscar la salida.

Negrita ya no pudo más.

<<No sé qué pasa pero aquí ha ocurrido algo muy grave. ¡Qué miedo!, a lo mejor ya no puedo salir ningún día. Si al menos viniera Blandín, él desde fuera podría encontrar la salida.>>

-¡Mamá, mamá! -llamó con voz miedosa-. No puedo salir. ¡Ayúdame!

Mamá Hormiga la cogió de la mano y juntas intentaron buscar la salida. Era imposible. Allí no se veía ninguna claridad.

-¿Será que aún es de noche?

Pero no. Ya todas las hormigas del hormiguero se habían despertado. De pronto oyeron una voz que venía del exterior. ¿Qué será?

Pegaron sus oídos al suelo para escuchar y...

-¡Es Blandín, es Blandín! -Gritó Negrita que había reconocido la voz de su amigo el gusanito viajero-. ¡Blandín, Blandín! -gritó Negrita-. No podemos salir. No encontramos la salida.

-¡Oh, Negrita! Se me acaban las fuerzas y no puedo quitar esto que tapa la puerta de tu hormiguero. Debieron de dejarlo ayer los niños que estuvieron aquí jugando.

-Blandín, ¿qué es esa cosa?

-Yo no sé cómo se llama, Negrita, pero si lo muevo un poquito rueda.

-Pues muévelo.

-No puedo, hay muchos papeles y no le dejan rodar.

-¡Es horrible, Blandín! Me muero de pena por no poder salir.

Papá y mamá Hormiga, mientras tanto, estaban pensando que aquello no podía quedar así.

-Haremos un tren de hormigas, empujaremos fuerte y así ayudaremos a Blandín. Entre todos haremos rodar esa cosa que tapa la entrada del hormiguero.

-¡A la una y a las dos!

Todas las hormigas y Blandín empujaron al mismo tiempo y el objeto rodó y rodó.

Blandín y Negrita se dieron un fuerte abrazo y empezaron a correr y a saltar de alegría. Habían conseguido despejar la puerta del hormiguero.

Pero aquello no era suficiente.

El campo no era el mismo del día anterior. Parecía un pequeño basurero.

Otras hormigas podían estar pasando por la misma situación que Negrita acababa de pasar.

Decidieron entre todas recoger todos los desperdicios que aquellos niños no habían tirado a la basura.

-Negrita -dijo Blandín-, estoy muy cansado. Este trabajo que acabamos de hacer no es para nosotros. Si ocurre otro día moriré del esfuerzo. Deberíamos hacer algo para que esto no vuelva a suceder.

-A mí no se me ocurre nada -dijo Negrita-. ¡Oye, Blandín!, tu abuelo es muy sabio; él puede encontrar la solución.

El abuelo de Blandín pensó que entre todos podrían hacer un letrero con letras gigantes en el que pusiera:

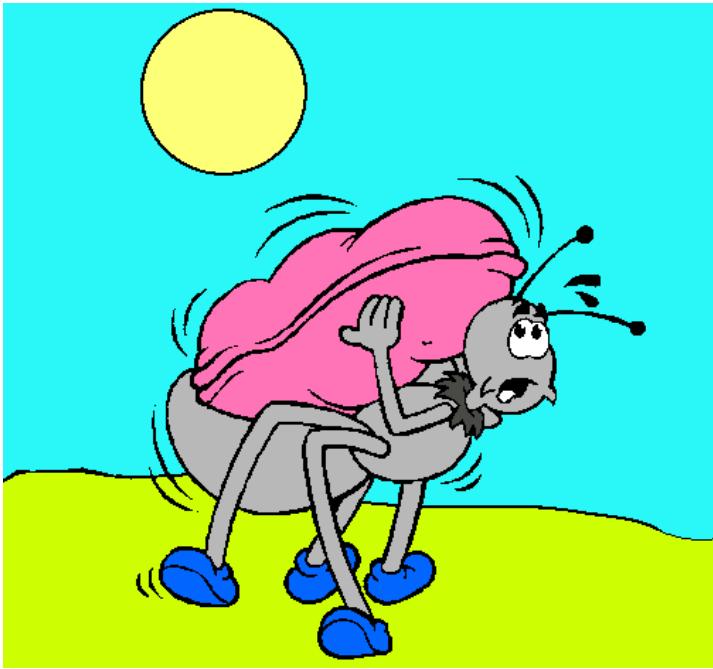
Nuestra vida es importante.
No tapéis nuestro hormiguero
y...
Usad los basureros.

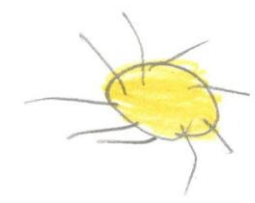
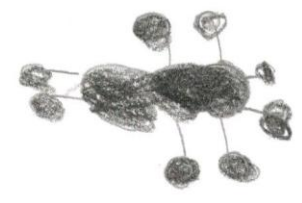
Ahora sí que Blandín y Negrita podrían hacer tranquilamente el viaje del día. Irían lejos hasta que el sol dejara de dar calor. Entonces volverían a sus casas sin miedo de encontrar sus puertas tapadas.



Los valores que se muestran en este cuento son varios, como la amistad, el esfuerzo, la ayuda, la cooperación, el respeto a la naturaleza, la solidaridad, el compañerismo y la resolución de conflictos.

Es un cuento apto para niños de segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años).











ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 3, 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

IMITAR A LA NATURALEZA

OBJETIVOS

- Aprender a dramatizar distintos tipos de animales y plantas.
- Valorar la importancia del cuidado de los seres vivos que nos rodean.

DESARROLLO

En el patio del recreo o en la sala de psicomotricidad podemos imitar a los animales terrestres (leones, serpientes, vacas, perros,...) las aves y animales marinos. Imitar como haría un animal enfermo, un animal hambriento, un animal solito,....

Podemos imitar a las plantas movidas por el viento, las plantas cuando van creciendo, cuando se marchitan,....

Después de haber realizado todas estas actividades hacemos una asamblea donde los niños contarán como se han sentido imitando estos animales y sus diferentes circunstancias.

Acabaremos explicándoles que son seres vivos, que nacen, crecen, tienen hijos y se mueren; se sienten bien a veces y otras se sienten mal.

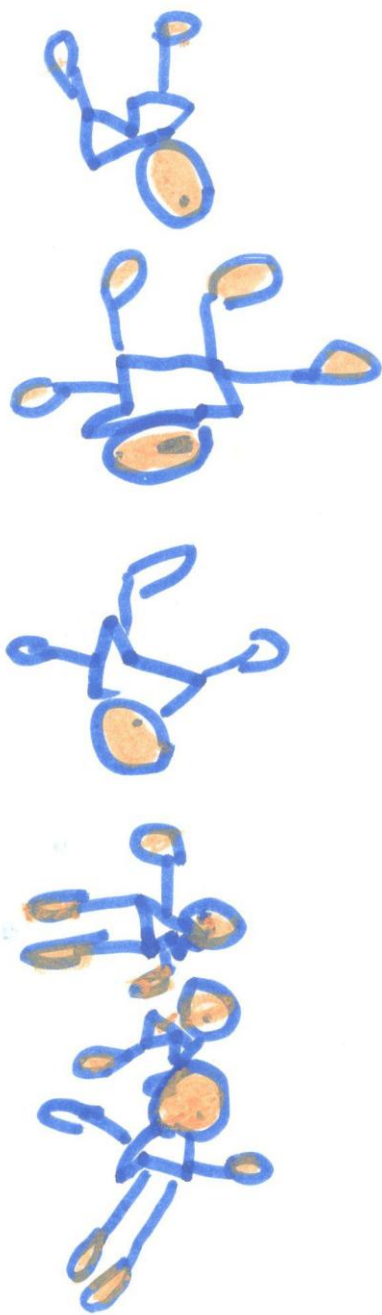
Concienciarles de que hay que cuidarles para que siempre se sientan bien, para que también sean felices como nosotros.

MATERIALES/RECURSOS

--

OBSERVACIONES

En sesiones posteriores se puede pedir que hagan un dibujo de la actividad que se realizó.
--



SERPIENTES Y LEONES.



LEONES



SERPIENTES





ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

NUESTROS ÁRBOLES SON IMPORTANTES

OBJETIVOS

- Concienciar de la importancia de los bosques
- Fomentar su cuidado.

DESARROLLO

En el patio del colegio se recogerán hojas de diferentes formas.
En clase cada dos niños colaboraran para realizar un árbol y pegar las hojas recogidas.
Después se montará un mural donde se peguen todos los árboles, formando así un bosque.
Terminado el mural el profesor/a preguntará que le falta y dará pistas para que adivinen que falta el sol y las nubes (lluvia).
Una vez descubierto por los niños el profesor/a pondrá esos elementos nombrados.
Finalmente sentados mirando el mural, se sacarán conclusiones sobre la importancia del sol y la lluvia para los árboles, para el bosque y los seres vivos que viven en él.
Además les explicamos que los árboles aportan el oxígeno al aire que respiramos, de ahí la importancia de que cuidemos nuestros árboles y nuestros bosques.

MATERIALES/RECURSOS

Hojas de árboles.
Folios.

Papel continuo
Pinturas

OBSERVACIONES

Se puede complementar esta actividad con audiciones como El otoño y la primavera de Vivaldi.

ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

UN MENSAJE DE ATENCIÓN AL ENTORNO

OBJETIVOS

- Observar.
- Valorar los diferentes entornos.

DESARROLLO

Presentamos unas tarjetas de animales de diferentes entornos (polo, montaña, mares y desierto).

Lo repartimos entre los niños para que lo coloreen, una vez coloreadas las distribuimos por el suelo de la sala de psicomotricidad boca abajo.

El profesor marcará un ritmo o pondrá una música determinada y los niños se mueven libremente siguiendo el ritmo por toda la clase, cuando cese la música cada niño cogerá la tarjeta más cercana a él de las que hay en el suelo y se quedará quieto como una estatua en el sitio que esté.

Cada niño explica lo que aparece en su tarjeta, una vez que todos han identificado el dibujo que les ha correspondido, el profesor dirá distintos tipos de paisajes (mar, montaña, desierto, polo), al nombrar uno de ellos, los niños que tienen elementos que pertenecen a ese paisaje se agrupan.

Cada grupo, realizará un mural con los elementos del entorno que representan y lo mostrarán a sus compañeros. Entonces el profesor explicará cómo podemos proteger y conservar adecuadamente esos diferentes entornos.

ETAPA: INFANTIL

EDAD/CURSO: 4 Y 5 AÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO

UN DÍA DE CAMPO

OBJETIVOS

- Observar.
- Respetar.
- Valorar los entornos naturales.

DESARROLLO

El profesor irá presentando unas láminas y entablará un diálogo con ellos sobre las diferentes escenas que aparecen, comentando si las acciones son correctas o no.

Plantear preguntas sobre qué pasaría si no se apagase el fuego de forma correcta, si dejaran los papeles y basuras tiradas en el suelo, etc., mostrando la lámina 1.

Recortar las escenas y las coloca sobre una cartulina. Los niños irán explicando siguiendo el turno de palabra, que piensa o imagina que ha pasado en ese día de campo. ¿Cuál será la última escena: la lámina 1 o la lámina 4?

Una vez que se ha averiguado la secuencia correcta de las láminas se pegarán en la cartulina, para colocar en la clase.

P.D.: El grado de dificultad de las preguntas debe realizarse en función de la edad de los niños. Sugerimos que con los niños de 2 ó 3 años no se imprima una lámina por niño, sino por grupos y la actividad la realice el profesor con grupos reducidos.

MATERIALES/RECURSOS

- Láminas.(Anexo)
- Cartulina.



OBSERVACIONES

En el grupo de 5 años se puede realizar esta actividad dividiendo la clase en 4 grupos, y cada uno de ellos observará y explicará a los demás lo que ocurre en la lámina. Y luego todos juntos averiguar la secuencia correcta para pegarla en la cartulina.

ANEXO

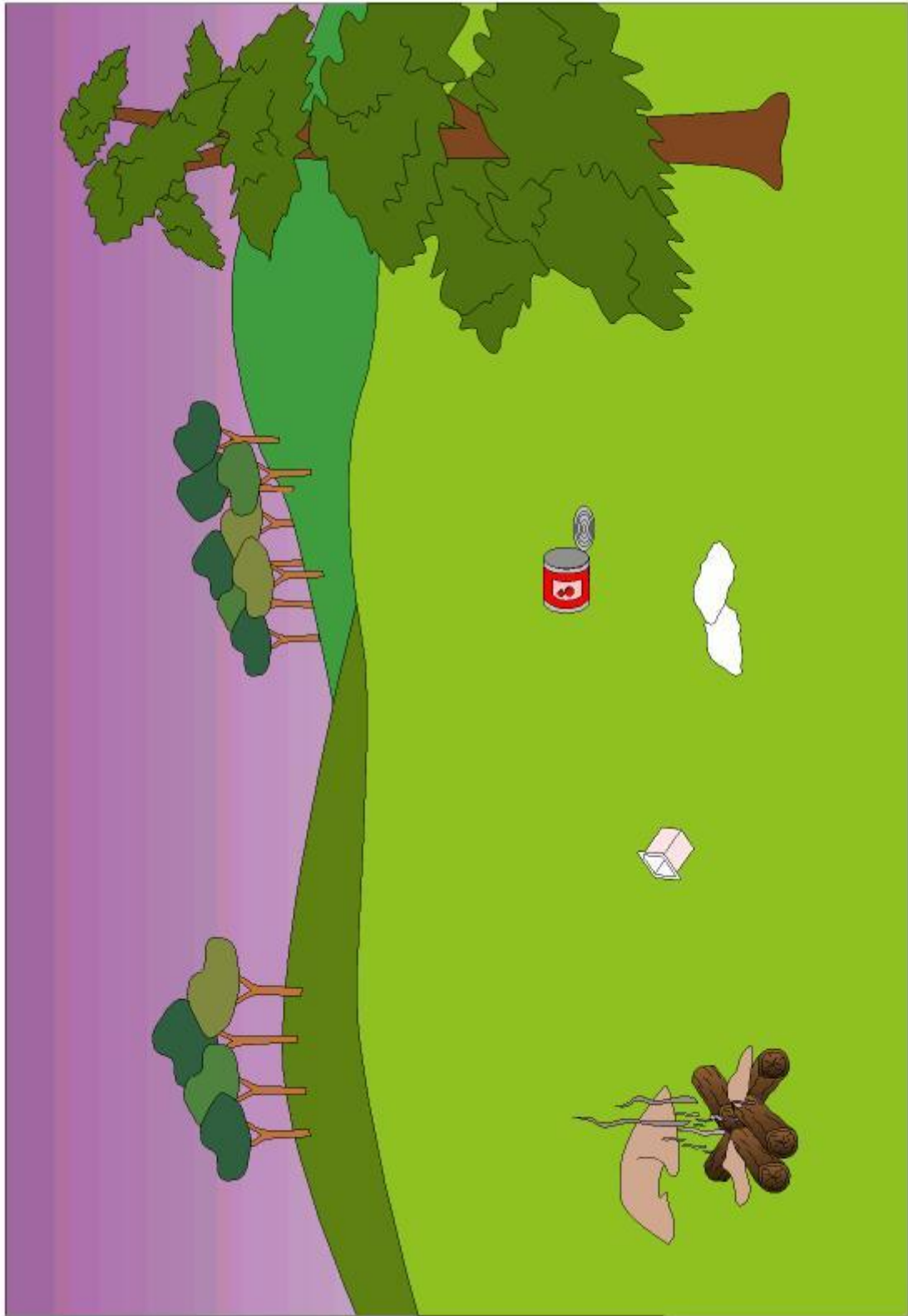


LÁMINA 4

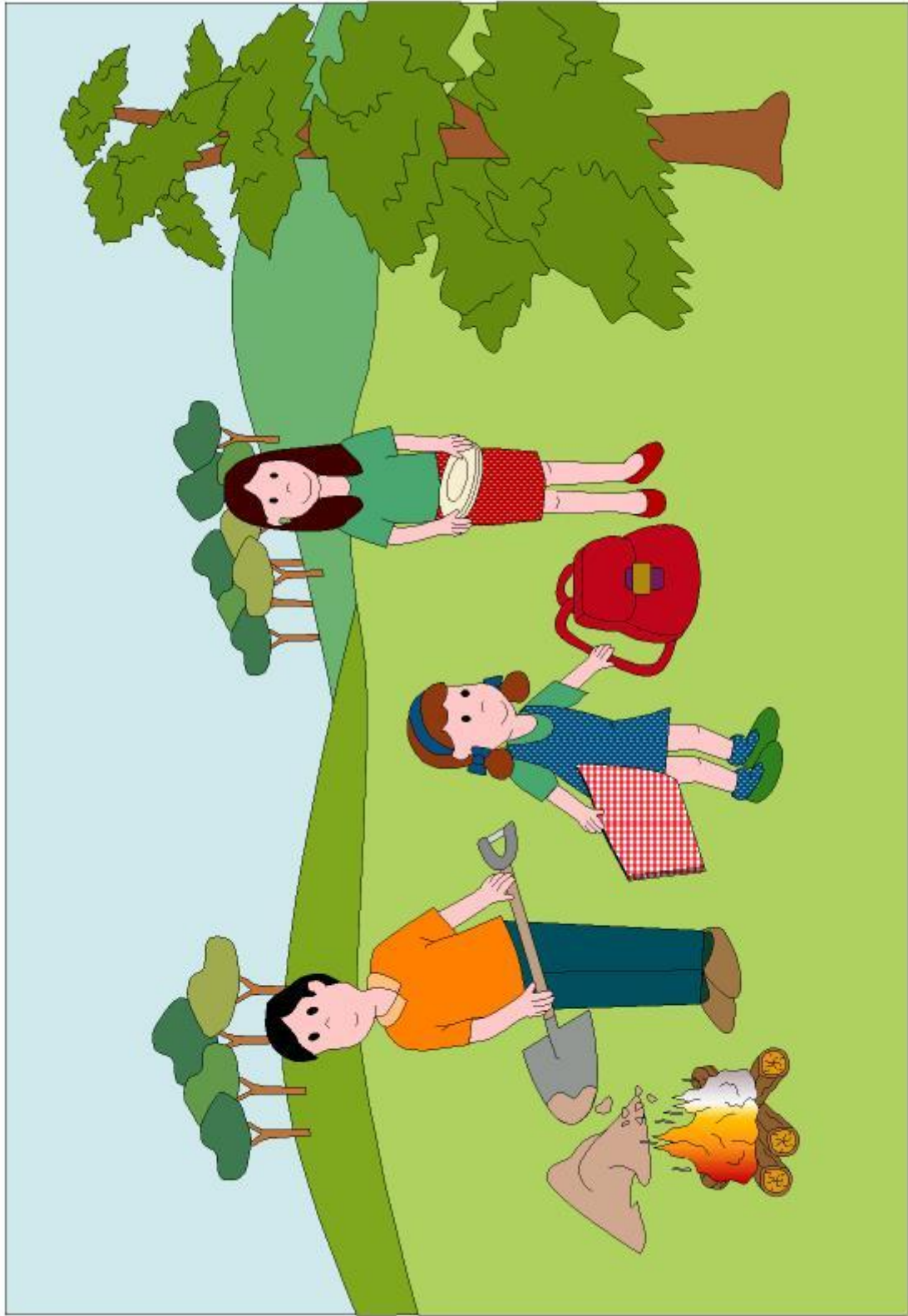


LÁMINA 3

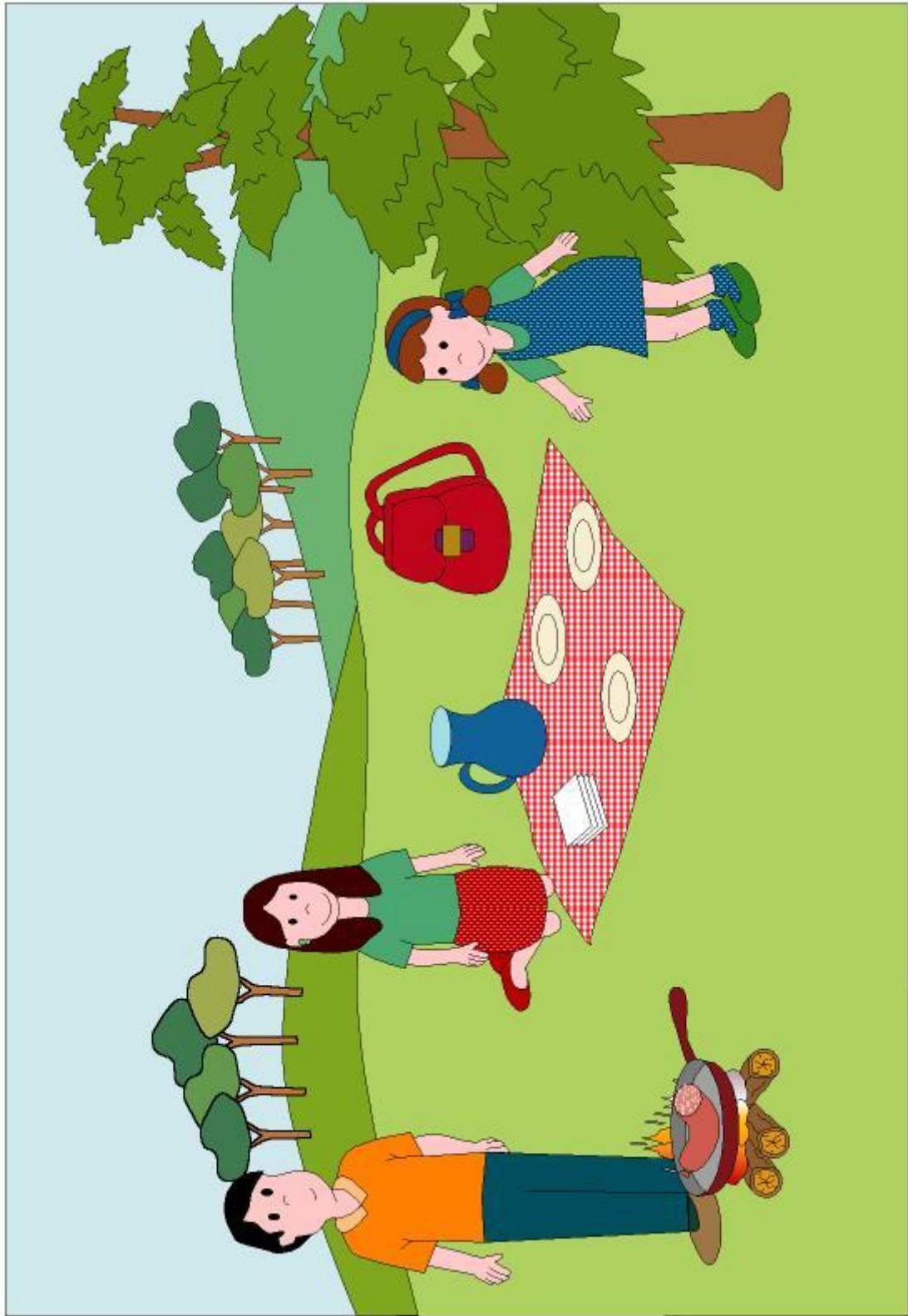


LÁMINA 2

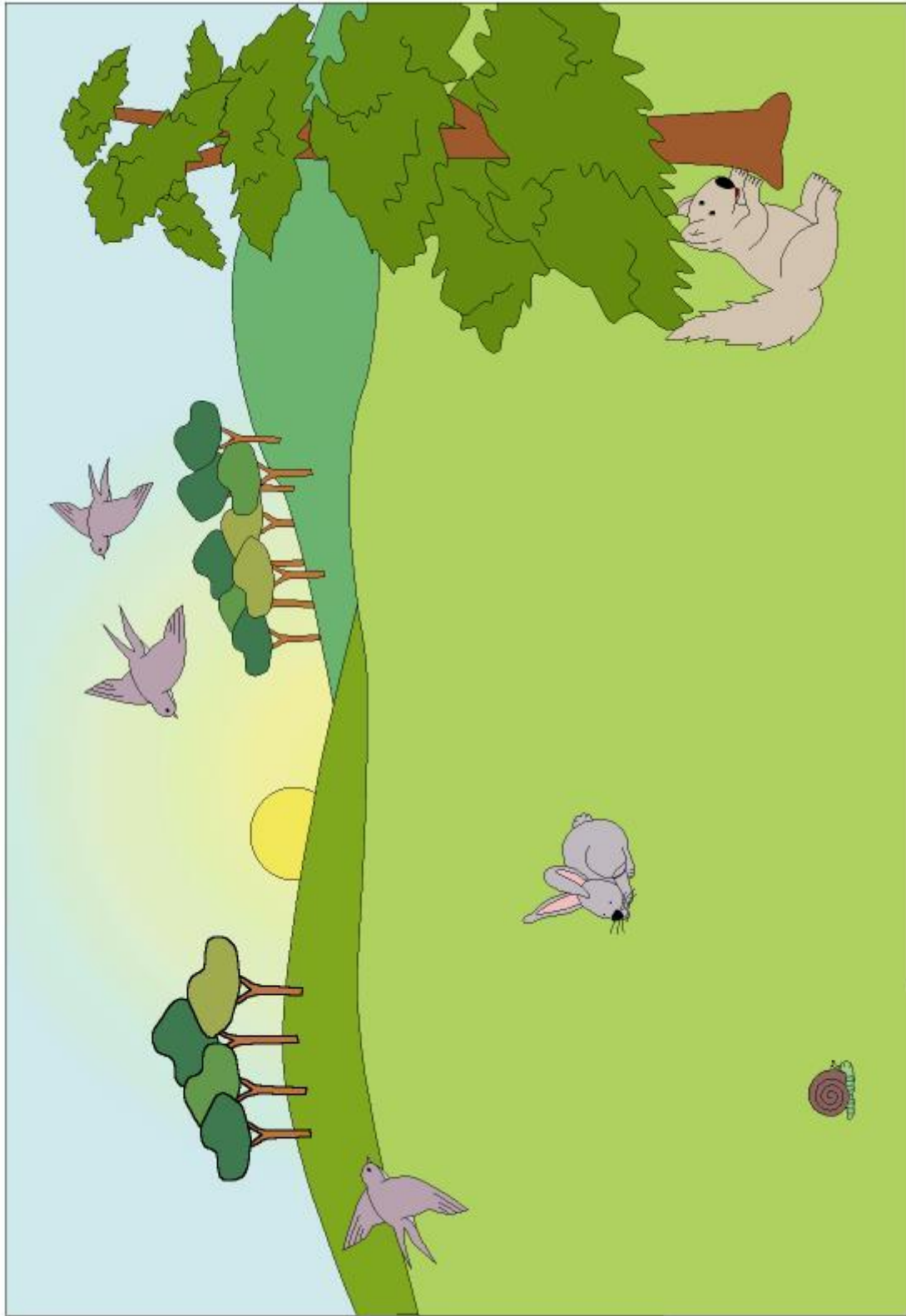


LÁMINA 1



2.º PRIMER TRAMO

DE EDUCACIÓN

PRIMARIA

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

SALVEMOS A LAS BALLENAS

OBJETIVOS

- Tomar conciencia del impacto que produce la caza indiscriminada de ballenas.
- Concienciar sobre la importancia de las ONGs en la lucha a favor de la Naturaleza.
- Colaborar con los compañeros.

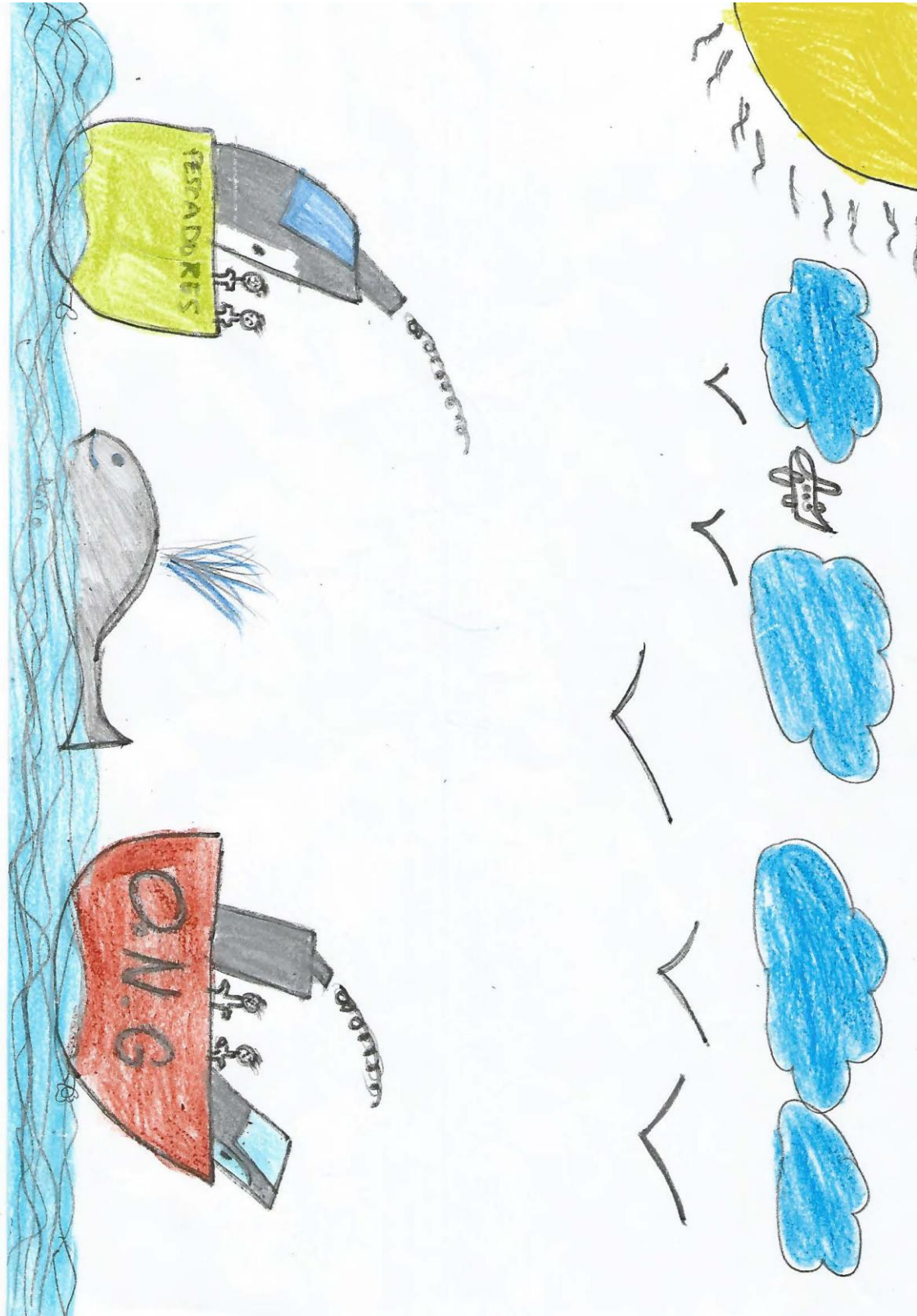
DESARROLLO

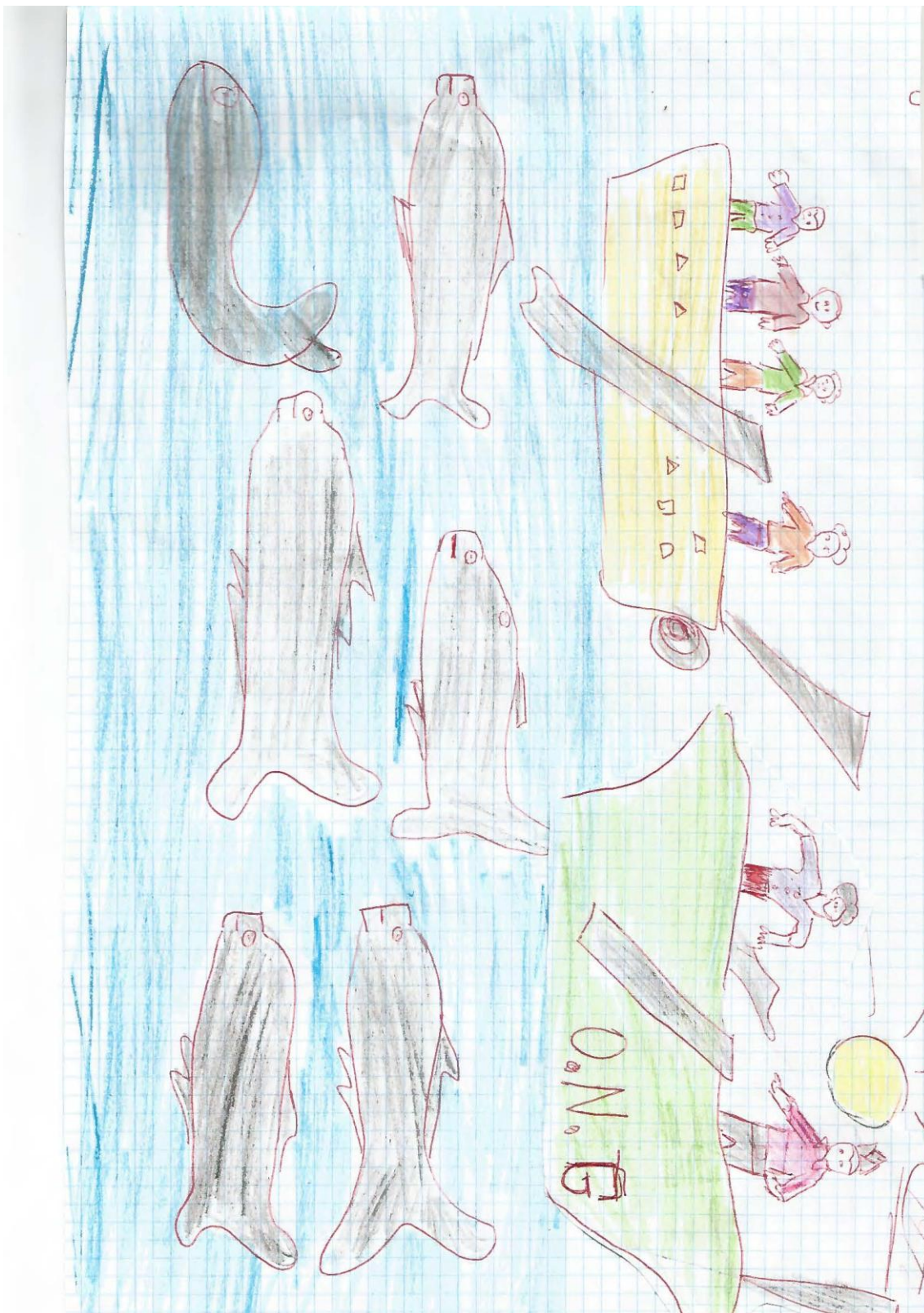
Se delimita un campo que será el mar. Dos participantes tomados de la mano serán un barco factoría, el resto serán ballenas. A la orden, el barco factoría sale a cazar ballenas. Al ser cazadas, las ballenas se quedan a un costado (zonas de ballenas cazadas) y así hasta que las ballenas se extingan o queden muy pocas. Como variante podemos agregar un barco de alguna ONG (otros dos participantes de la mano), que al tocar a las ballenas cazadas puedan revivirlas.

MATERIALES/RECURSOS

Banderines o conos para delimitar el campo y la zona de ballenas cazadas

OBSERVACIONES





ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

LOS ÁRBOLES CAÍDOS

OBJETIVOS

- Tomar conciencia de la importancia que tienen las distintas poblaciones de árboles en la naturaleza y del impacto que produce la tala indiscriminada de estos árboles sobre el medio ambiente.
- Colaboración entre los alumnos.

DESARROLLO

Se delimitará un campo que será el bosque, un participante será el guardabosques y tres más serán los leñadores, el resto serán árboles.

Los leñadores tendrán un tiempo para tocar (“talar”) a los árboles. Si los tocan, los árboles se quedarán tirados en el suelo. Al mismo tiempo el guardabosques podrá ir salvando a los árboles cortados (irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego se pondrán de rodillas y finalmente podrán seguir jugando.

Al terminar el juego se contarán cuantos árboles fueron talados y cuantos salvados por el guardabosques.

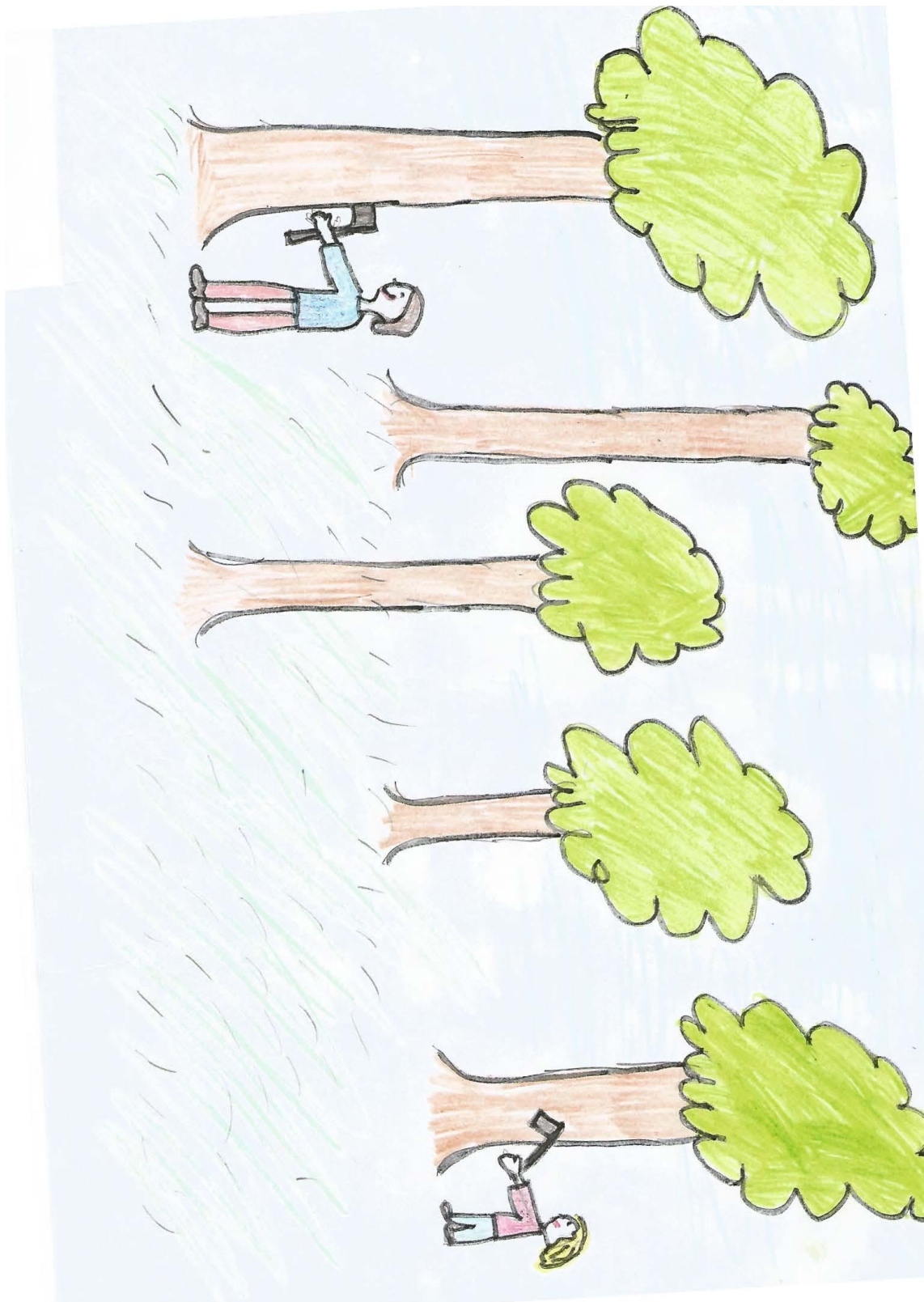
Variantes: podemos ir agregando cada vez más guardabosques.

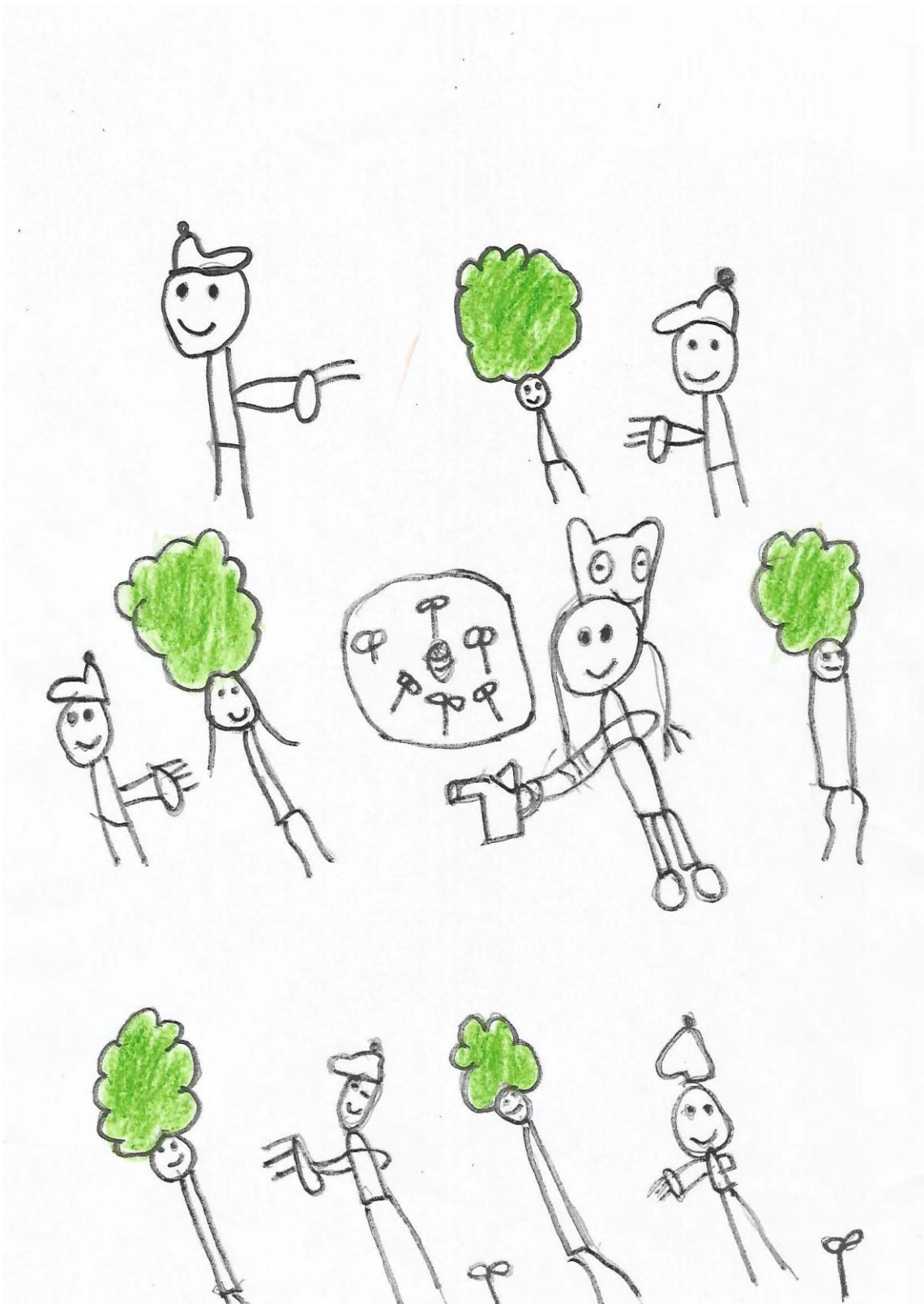
MATERIALES/RECURSOS

Conos o banderines para delimitar el bosque.

Pañuelos para reconocer a los leñadores.

OBSERVACIONES





ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

OCA AMBIENTAL

OBJETIVOS

- Tomar conciencia de la contaminación atmosférica y del consumo irresponsable que han amenazado el equilibrio del medio ambiente.
- Ayudar a que en nuestro planeta haya menos contaminación.

DESARROLLO

Es una adaptación del tradicional juego de la oca, se trata de llegar el primero al planeta Azul, saltando posiciones según la tirada de los dados y las reglas del juego.

REGLAS DEL JUEGO:

- Los jugadores tiran por orden.
- NATURALEZA: casillas 4, 11, 18, 25 y 32. Se puede avanzar hasta la siguiente casilla de NATURALEZA. Si caes en la casilla 32, esperar a la siguiente tirada.
- BUENAS ENERGÍAS: casillas 3, 8, 14, 22 y 30: volver a tirar el dado.
- HUMO: casillas 6, 17 y 28: esperar a tirar un turno.
- GASES: casillas 12,21 y 33: retroceder tres casillas.

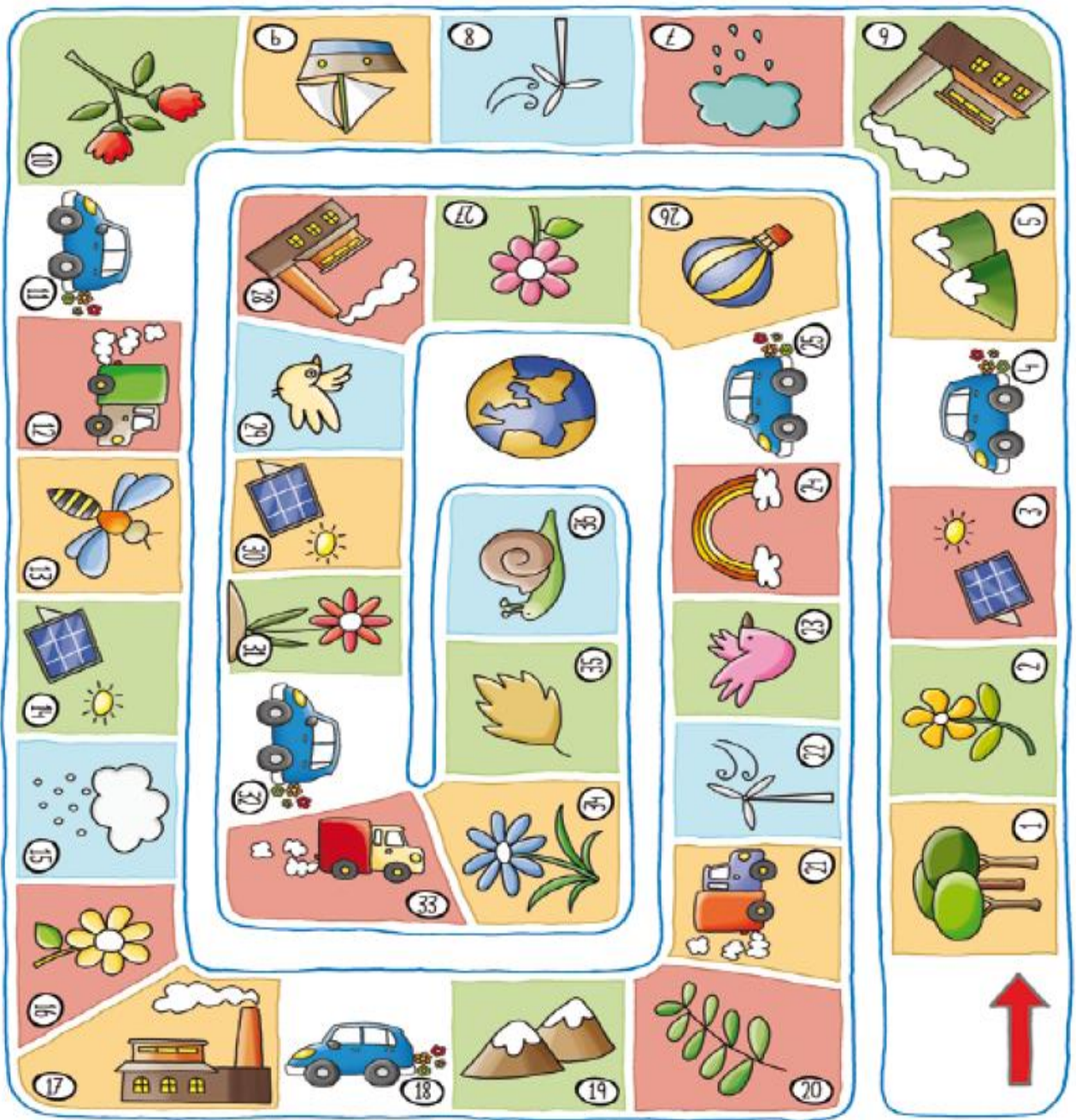
MATERIALES/RECURSOS

- El tablero de la OCA Energética.
- Una ficha de diferente color para cada jugador.
- Un dado.

OBSERVACIONES

En la página siguiente aparece el tablero con el que se juega a este juego.

TABLERO OCA AMBIENTAL



ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

EL MUNDO DE LOS ANIMALES

OBJETIVOS

- Aprender a ver las cosas desde diferentes puntos de vista.
- Tratar de ver al mundo desde la perspectiva animal.
- Elaborar el concepto de protección y conservación.
- Cooperar con los compañeros.

DESARROLLO

Cada alumno elige un animal, algunos de los cuales estarán en peligro de extinción. El juego consiste en moverse al ritmo de una música y cuando deje de sonar la música se tienen que juntar todos los animales que están en peligro.

Variantes: se agruparán por el tipo de alimentación (carnívoros, herbívoros...), por el tamaño, por el lugar donde viven...

MATERIALES/RECURSOS

Caretas de animales, música

OBSERVACIONES



ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

MONOS Y CACHUETES

OBJETIVOS

- Reconocer el equilibrio que debe existir entre predador y presa.
- Participar de forma activa con el grupo.

DESARROLLO

Se divide el campo en tres zonas.

Los alumnos se dividen en dos grupos. Unos monos y otros leones.

Los leones se colocan en el campo del medio.

Los monos deben intentar atravesar el campo para llegar al otro extremo para coger sus cacahuets, y regresar a su casa. Hasta que todos los leones los cacen.

Posteriormente aumenta en número de leones. ¿Qué ocurre?

¿Y cuando aumenta el número de monos?

MATERIALES/RECURSOS

- Conos

OBSERVACIONES

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

LA MANCHA NEGRA

OBJETIVOS

- Aprender que ocurre cuando se derrama petróleo en el mar.
- Participar de forma activa con el grupo.

DESARROLLO

En el patio del colegio, que es el mar, un alumno es una mancha de petróleo y los demás los peces.

Al ser tocados, los integrantes se irán cogiendo de las manos y la mancha va creciendo y el mar se queda sin peces.



MATERIALES/RECURSOS

- Conos

OBSERVACIONES

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 1º A 3º

NOMBRE DEL JUEGO

CUIDAMOS EL AGUA

OBJETIVOS

- Conocer el ciclo del agua.
- Colaborar en las funciones dentro del desarrollo del juego

DESARROLLO

Vemos el video de YouTube: “El ciclo del agua”.

Se divide la clase en 5 grupos.

Un alumno hace de sol y otro de narrador. El resto son condensación, evaporación y precipitación.

Con una lluvia de ideas inventan un cuento que representan.



MATERIALES/RECURSOS

- Pizarra digital

OBSERVACIONES

EL CICLO DEL AGUA

1

Calentamiento solar

Los rayos del Sol atraviesan la atmósfera y llegan a la superficie terrestre. Por esto el agua de los ríos, mares y pantanos se calienta.



Precipitación

4

Las gotas de agua que forman las nubes caen de nuevo sobre la superficie terrestre en forma de lluvia, o en caso de bajas temperaturas en nieve y granizo. Así se cierra el ciclo del agua que comienza otra vez, cuando el Sol calienta la superficie terrestre.

3

Condensación

El agua evaporada sube hasta la atmósfera y forma nubes.

Las nubes son pequeñas gotas de agua suspendidas en la atmósfera. Al cambiar los factores atmosféricos, estas gotas de agua se transforman en lluvia, nieve o granizo, según baja la temperatura.

2

Evaporación

El mar, los ríos y los lagos se calientan por lo que el agua se evapora. El hielo glaciar se derrite hasta pasar a estado líquido y finalmente se evapora (gaseoso).

3.º SEGUNDO TRAMO

DE EDUCACIÓN

PRIMARIA

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 4º-6º

NOMBRE DEL JUEGO

CUIDAMOS NUESTROS PARQUES

OBJETIVOS

1. Concienciar al alumnado de la importancia de conservar nuestro entorno.
2. Fomentar el trabajo en equipo.
3. Discriminar residuos.

DESARROLLO

Se busca un espacio natural cerca del centro, como por ejemplo un parque. Se acota verbalmente el espacio en el que van a trabajar de forma que el profesor no los pierda de vista. Se divide al alumnado en grupos. A cada grupo se le entrega una bolsa de basura y guantes desechables. Se elige un capitán por equipo, que será el encargado de sostener la bolsa. El juego consistirá en que el resto del equipo busque y recoja todos los residuos no biodegradables (plásticos, papel, metales, bricks, vidrio, etc.) que encuentre y llevarlos corriendo a su bolsa. Tras un tiempo determinado, el profesor detiene la actividad mediante un silbato y todos los equipos se reunirán alrededor del profesor para hacer el recuento de residuos. El equipo que mayor número de residuos haya acumulado será el ganador.

MATERIALES/RECURSOS

Bolsa de basura, guantes desechables y silbato.

OBSERVACIONES

Se puede hacer una ampliación de esta actividad separando los residuos

en diferentes bolsas (amarilla para los plásticos y bricks, azul para el papel y cartón y verde para el vidrio) para su posterior reciclado de camino de vuelta al centro.

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 4º-6º

NOMBRE DEL JUEGO

EL OVILLO DEL ECOSISTEMA

OBJETIVOS

1. Conocer los componentes de un ecosistema y las relaciones que existen entre ellos.
2. Concienciarse de la importancia del sol, agua y aire para los seres vivos.
3. Reforzar el trabajo en grupo.

DESARROLLO

Se escriben los nombres de varios componentes de un ecosistema cualquiera en papeles, por ejemplo, si elegimos la sabana podríamos escribir león, gacela, hierba, lagarto, mosca, elefante, jirafa, hiena, hojas, cocodrilo, ñu, plantas, árboles. También incluiríamos siempre sol, agua y aire. Se meten los papelitos en una bolsa y cada niño va sacando uno, de modo que cada niño representa un componente.

Se colocan en círculo y en el medio los tres niños que representa el sol, agua y aire. El juego consiste en pasarse el ovillo de uno a otro según estén relacionados. Por ejemplo, el león se come a la gacela, por lo que el hilo irá del león a la gacela. La gacela bebe agua por lo que el ovillo irá de la gacela al agua y así sucesivamente, según se va nombrando los componentes.

El profesor conducirá el juego para establecer el orden y ayudará a pasarse el ovillo.

MATERIALES/RECURSOS

Ovillo de lana y papelitos



OBSERVACIONES

Se puede empezar por cualquier elemento. Al final verán que todos los componentes del ecosistema están interrelacionados.



ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 4º-6º

NOMBRE DEL JUEGO

DEPURADORA DE AGUA

OBJETIVOS

1. Conocer la función de la depuradora en la limpieza del agua.
2. Concienciar sobre el ahorro del agua.

DESARROLLO

Cada niño es una gota de agua contaminada. Tres niños representarán las depuradoras.

El juego consiste en que las tres depuradoras intentarán tocar a sus compañeros para descontaminar el agua. Si un niño es tocado, automáticamente se descontamina y se apartará a un lado para juntarse con las gotas descontaminadas. Así, hasta que todos sean gotas de agua descontaminadas y formen un corro de agua limpia.

OBSERVACIONES

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 4º

NOMBRE DEL JUEGO

PUZLE DE ANIMALES

OBJETIVOS

1. Conocer animales en peligro de extinción.
2. Concienciar sobre el cuidado del medio ambiente para preservar el hábitat de estos animales.
3. Trabajar la coordinación óculo-manual.

DESARROLLO

Se divide la clase en equipos. Preparamos dos imágenes para cada equipo, una con un animal en peligro de extinción y otra con un animal que no lo esté. Recortamos las imágenes a modo de puzle y se las entregamos.

El juego consiste en montar los dos puzles en el menor tiempo posible. El equipo que antes monte las imágenes gana.

MATERIALES/RECURSOS

Imágenes y tijeras

OBSERVACIONES

Se puede ampliar la actividad haciendo un mural con todas las imágenes

clasificándolas en animales en peligro de extinción y animales que no lo están.

ANEXO



Empty rounded rectangular box for text input.



ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 6º

NOMBRE DEL JUEGO

CATEGORÍAS MEDIOAMBIENTALES

OBJETIVOS

- 1- Ampliar vocabulario del tema.
- 2- Reforzar el trabajo en parejas.

DESARROLLO

Este juego se realizará por parejas. Cada pareja tendrá una plantilla previamente confeccionada por el profesor. Esta plantilla estará dividida por categorías relacionadas con elementos del medio ambiente, como animales en peligro de extinción, animales que no estén en peligro de extinción, formas de contaminación, residuos, plantas, espacios naturales. El profesor sacará una letra al azar que será la letra inicial de todas las palabras de cada categoría. La pareja que antes rellene todas las categorías dice "STOP" y todas las parejas dejan de escribir. Después alternativamente se van comprobando las respuestas de cada categoría y sumando los puntos. Cada respuesta correcta suma 10 puntos; cada respuesta repetida suma 5 puntos; y cada respuesta incorrecta suma 0 puntos. La pareja que más puntos tenga gana la ronda. Al final gana la pareja que más puntuación total obtenga de la suma de todas las rondas.

MATERIALES/RECURSOS

Plantilla y lápiz

OBSERVACIONES

Ejemplo de plantilla:

LETRA	Animales en peligro de extinción	Animales NO en peligro de extinción	Formas de contaminación	Residuos	Plantas	Espacios naturales
A	Alimoche	Ardilla	Aerosoles	Aluminio	Alcornoque	Acantilado

ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 4º

NOMBRE DEL JUEGO

Juego de mesa "En el jardín"

OBJETIVOS

1. Revisar contenidos sobre el tema.
2. Reforzar la convivencia y el trabajo en parejas.
3. Asumir y respetar las reglas de un juego.

DESARROLLO

Se trata de un juego de mesa convencional con una salida, una llegada y un recorrido. Los alumnos, por parejas, irán avanzando según la puntuación de cada tirada, por las casillas, superando las preguntas y los obstáculos con los que se encuentren. Ganará la primera pareja que entre en el jardín de llegada.

Casillas:

-En blanco: no pasa nada, la ficha se queda en esa casilla y esperamos a la ronda siguiente.

-Abeja: si caemos en esta casilla la pareja puede tirar de nuevo el dado y seguir avanzando.

-Mariposa: La pareja deberá responder correctamente a una pregunta relacionada con la conservación del medio ambiente y la naturaleza. Si acierta puede volver a tirar, en caso contrario se pasaría el turno a la siguiente pareja. (Mirar batería de preguntas en el apartado observaciones).

-Caracol: si caes en esta casilla retrocedes una.

- Hormiga: si caes en esta casilla permaneces un turno sin jugar.

-Casillas 5 y 12: la pareja deberá citar una actividad humana que contamine el aire. Si acierta puede volver a tirar, en caso contrario se pasaría el turno a la siguiente pareja.

-Casilla 17: la pareja deberá citar una actividad humana que contamine el agua. Si acierta puede volver a tirar, en caso contrario se pasaría el turno a la siguiente pareja.

-Casilla 25: la pareja deberá nombrar un animal en peligro de extinción y una medida para evitarlo.

-Casilla 29: si caes en esta casilla retrocedes a la casilla de salida.

MATERIALES/RECURSOS

Tablero de juego, fichas y dado.

OBSERVACIONES

Batería de preguntas:

¿Qué es la reforestación?

¿Cómo afecta la tala de los árboles al hábitat de los animales?

¿Qué es la contaminación acústica?

¿Cómo podemos colaborar en la conservación de nuestro parque?

¿Conoces tres animales en peligro de extinción?



ETAPA: PRIMARIA

EDAD/CURSO: 5º-6º

NOMBRE DEL JUEGO

QUIZ ENERGÍAS

OBJETIVOS

1. Revisar contenidos del tema sobre energías renovables.
2. Reforzar el trabajo en equipo.

DESARROLLO

Se divide la clase en equipos de 4 o 5 personas. Cada equipo tendrá un portavoz y un secretario. A través de la estrategia de folio giratorio cada miembro de equipo formulará y redactará por escrito una pregunta sobre el tema (energías renovables). Una vez que estén formuladas todas las preguntas el portavoz las leerá en voz alta para el resto del equipo y entre todos consensuarán si son adecuadas y si están bien formuladas.

Después, buscarán las respuestas. Finalmente el secretario escribirá todas las preguntas y respuestas acordadas en un folio en limpio. Tras la elaboración de los cuestionarios empieza el concurso dirigido por el profesor.

El profesor recopilará todos los cuestionarios y aleatoriamente irá formulando las preguntas a los diferentes equipos. Si la respuesta es correcta, el equipo ganará un punto. Al final ganará el equipo que más puntos obtenga. Si un equipo no contesta correctamente la pregunta puede rebotar en otro equipo.

MATERIALES/RECURSOS

Folios y lápiz

OBSERVACIONES

Preguntas tipo:

1. Dime dos ventajas de las fuentes de energía renovables.
2. ¿Qué es la biomasa?
3. ¿De dónde se extrae el petróleo?
4. Cita tres fuentes de energía renovable.
5. ¿Qué es un parque solar?
6. Cita dos fuentes de energía no renovables.

Se puede utilizar cualquier tema relacionado con el medio ambiente.