



ecotalleres

- Propuesta educativa
- Ecotalleres



PROPUESTA EDUCATIVA

En Madre Coraje, entendemos la educación como un proceso constante en el que la persona se encuentra consigo misma y con el entorno, para evolucionar y capacitarse para ser parte integrante de los cambios que, a nivel mundial, pretendemos impulsar.

Por lo tanto, aunque en las páginas siguientes encontrarás talleres educativos con una temporalización y estructura concretas, creemos importante ofrecer previamente una serie de orientaciones que pueden ser útiles para que el respeto al medio ambiente y a las distintas sociedades se "viva" y experimente por toda la comunidad educativa.

"Cambiar el mundo" es una tarea para la que han de tomarse decisiones complejas, integrales y comprometidas.

ORIENTACIONES Y ESTRATEGIAS A NIVEL DE CENTRO

Cualquier acto o actitud perceptible en el centro educativo se convierte en pauta educativa, bien sea directa o indirectamente. Así, si en el colegio no existen contenedores específicos para separar basuras, difícilmente podremos conseguir que el alumnado se concencie y, consecuentemente, separe los restos del desayuno.

No olvidemos que el desarrollo integral de la persona, finalidad fundamental establecida a partir del primer nivel de concreción curricular, se produce gracias a la interrelación con el entorno, donde todo "educa" o "maleduca".

Proponemos que el centro educativo, en su conjunto, consensúe medidas o estrategias que, efectivamente, hagan perceptible un respeto general por el medio ambiente y las personas que forman parte de él, siendo estas últimas las responsables del cuidado y sostenibilidad del primero.

Tales medidas o estrategias, preferiblemente, han de ser valoradas por toda la comunidad (familias, alumnado y profesorado), pues la participación en la toma de decisiones favorece el cumplimiento de normas compartidas, a la vez que supone el establecimiento de lazos fuertes y sólidos entre quienes tienen la responsabilidad de educar a los niños y las niñas.

Cada centro puede realizar un diagnóstico previo de la situación medioambiental en que se encuentra. Se trata de una "ecoauditoría" para valorar la "salud ambiental" del centro educativo: importancia otorgada a la temática a lo largo de la historia del centro; contenedores de basura del propio colegio y de la calle en la que se ubica; facturas de agua y energía; sensibilización del alumnado, profesorado y familias; utilización del papel, etc.

En función de dicho diagnóstico, se proponen acciones o estrategias que, aconsejamos, se establezcan sin pretensiones, paulatinamente, pero que su impacto afecte a cada persona del colegio, convirtiéndose así en pauta educativa compartida, aprendida y asumida por todos y todas.

ESTRATEGIAS FÁCIL APLICACIÓN

- **Ubicar contenedores para separar basuras** en todo el centro (patio, pasillos, baños, aulas, etc.).
- ***Prohibir* la utilización de papel aluminio como envoltorio de bocadillos.** En su lugar, proponer la utilización de bolsas o cajas de plástico reutilizables.
- ***Prohibir* la utilización de envases tipo Brick.** En su lugar, proponer la utilización de envases de plástico reutilizables o reciclables.
- **Insistir en la necesidad de utilizar papel reciclado** y, por supuesto, utilizar las dos caras.
- **Cuestionarse la utilización de libros de texto: ¿es imprescindible?** A pesar del plan de gratuidad de la CEJA, la planificación de la práctica educativa a través del libro de texto puede inflexibilizar nuestra intervención, al tiempo que constituye un gasto económico y ecológico insostenible.
- **Promover la utilización de la biblioteca pública del barrio,** en lugar de comprar la bibliografía necesaria.
- **Organizar *patrullas ecológicas*,** en las que el alumnado y el profesorado asumen el compromiso de vigilar la utilización responsable del agua, la energía, residuos, material, etc.

ESTRATEGIAS NO TAN FÁCIL APLICACIÓN

- **Planificar las programaciones de ciclo y aula teniendo en cuenta la relevancia de los problemas globales** a los que nos enfrentamos (recogidos en la Guía de Medio Ambiente de este material). La transversalidad de la educación ambiental y solidaria ha de encontrar espacios coherentes y significativos en el resto del currículo.
- **Elaborar planes específicos para el centro, creados de forma autónoma por el profesorado o bien en colaboración con las ONGs** que realizan proyectos educativos para fomentar el desarrollo sostenible del planeta.
- **Crear en el centro educativo un Departamento, Comité, Laboratorio... que elabore un plan medioambiental,** en el que se especifiquen las posibles mejoras que, tanto a nivel de infraestructuras (energía, agua, recogida de basuras, etc.) como a nivel pedagógico puedan ser llevadas a la práctica de forma permanente.
- **Organizar una cooperativa de familias para la gestión del material escolar:** es mucho más barato y ecológico comprar a granel, además, compartir el material tiene un componente educativo que se opone directamente al consumismo y a los valores que lo sustentan.
- **Sumarse a las propuestas que la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía ofrece** para trabajar en esta línea: Programa ALDEA, Escuela: espacio de Paz, etc.

ORIENTACIONES Y ESTRATEGIAS A NIVEL DE AULA

Todos sabemos que cada maestro/a, aún siendo miembro de un equipo educativo con el que comparte criterios e iniciativas, al entrar en su aula, goza de una cierta soberanía que, en muchos casos, empobrece la práctica educativa (todo depende de la actitud de cada persona); pero, en otros casos, posibilita la realización de ciertas actividades que, a nivel de grupo, son consentidas, aunque no compartidas.

Nuestro deber es fomentar que los equipos educativos consensúen estrategias y programaciones, ya que es la forma más coherente y eficaz para conseguir aprendizajes significativos, pero, en su defecto, animamos al profesorado que "se siente solo" ante propuestas como ésta a encontrar en su aula vías que, aún a pesar de estar dirigidas a un número reducido de alumnos/as, constituyen un paso adelante, siendo además posible compartir con el resto del profesorado la idoneidad de las actividades planteadas.

Aún cuando los equipos educativos están de acuerdo en promocionar la salud ambiental a nivel general en su centro educativo, aportamos a continuación una serie de orientaciones útiles para facilitar dicha promoción durante la práctica de aula:

- Sugerimos elaborar unidades didácticas (especialmente en sociales y naturales) en las que se identifique un "problema" y, a partir de ahí, se desarrollen actividades que den respuestas a dicho problema. Trabajar en torno a la resolución de problemas aporta ventajas metodológicas que facilitan la consecución de objetivos, pues la globalización de los contenidos se realiza de forma natural y coherente.
- Organizar el aula dando respuesta a las necesidades que nuestro trabajo plantea. Además, debemos cuidar de que en el aula se respire un ambiente ecologista que llegue a formar parte de la identidad del alumnado (plantas, limpieza, separación de residuos, etc.).

ORIENTACIONES Y ESTRATEGIAS A NIVEL DE AULA

- **Crear ambientes que favorezcan el intercambio de experiencias y el trabajo en grupo.** Creemos que aprender no es sinónimo de "silencio".
- **Vigilar la motivación del alumnado y escuchar sus propuestas:** recordamos que la resolución de problemas o los proyectos de trabajo pueden globalizar diferentes contenidos, sea cual sea la temática elegida. Da lo mismo investigar sobre la vida de las lagartijas o sobre el ciclo de vida de una planta; lo importante es que son "excusas" para acercarse al medio ambiente, para fomentar su cuidado y las diferentes relaciones que se dan en distintos ecosistemas (nosotros formamos parte de todos los ecosistemas, de modo que es muy fácil integrar el desarrollo sostenible en cualquier temática).
- **Seleccionar objetivos y contenidos que faciliten la globalización e interdisciplinariedad.** Las propuestas de los libros de texto son una "interpretación" de los decretos por los que se establecen los diferentes currículos; no son "lo que hay que dar", son una propuesta de cada editorial para adaptar el primer nivel de concreción curricular al tercero (programación de aula). Es más, el carácter actitudinal (precisamente lo que perseguimos) de muchos de los objetivos generales de ciclo y etapa queda minimizado ante contenidos sesgados (por razones de espacio) y ejercicios que fomentan la memorización, la categorización o la clasificación, pero no el respeto, la actitud crítica, la responsabilidad, el compromiso, la concienciación, etc. **Quién mejor que cada maestro/a para interpretar la legislación y adecuar contenidos teniendo en cuenta a su propio alumnado.**

En caso de no poder aplicar las orientaciones arriba mencionadas, podemos reservar algún momento a la semana para implementar talleres relacionados con la educación ambiental.

TENIENDO EN CUENTA ESTAS SUGERENCIAS GENERALES, APORTAMOS A CONTINUACIÓN 10 TALLERES CUYO OBJETIVO FUNDAMENTAL ES ACERCAR AL ALUMNADO A LOS PROBLEMAS MEDIOAMBIENTALES MÁS IMPORTANTES.



La historia de Cartoncilla



Nivel educativo: Infantil y 1^{er} Ciclo de Primaria

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- Papel pinocho de color verde y cinta elástica fina para elaborar las hojas de los árboles. (anexo 1.1)
- Cartulina amarilla y marrón, cinta elástica gruesa para elaborar los picos de los pájaros y las orejas de las ardillas. (anexo 1.1)
- Una caja de cartón de tamaño mediano y cuerdas, para elaborar a Cartoncilla. (anexo 1.1)
- Papel de regalo para decorar a Cartoncilla.
- Historia de Cartoncilla. (anexo 1.2)
- Cartel para la papelera individual. (anexo 1.3)
- Objetos de desecho de diferente material (plástico, papel, tetra briks, pan duro, etc.)

OBJETIVOS

- Conocer la procedencia del papel y el cartón.
- Adquirir una conciencia ecológica respecto a la utilización del papel.
- Descubrir las 3Rs a favor del medio ambiente: reducir, reutilizar y reciclar.
- Comprender la trascendencia medioambiental de nuestras acciones cotidianas.
- Asumir el compromiso personal y colectivo de cuidar los bosques a través del consumo responsable de papel y cartón.

La historia de Cartoncilla

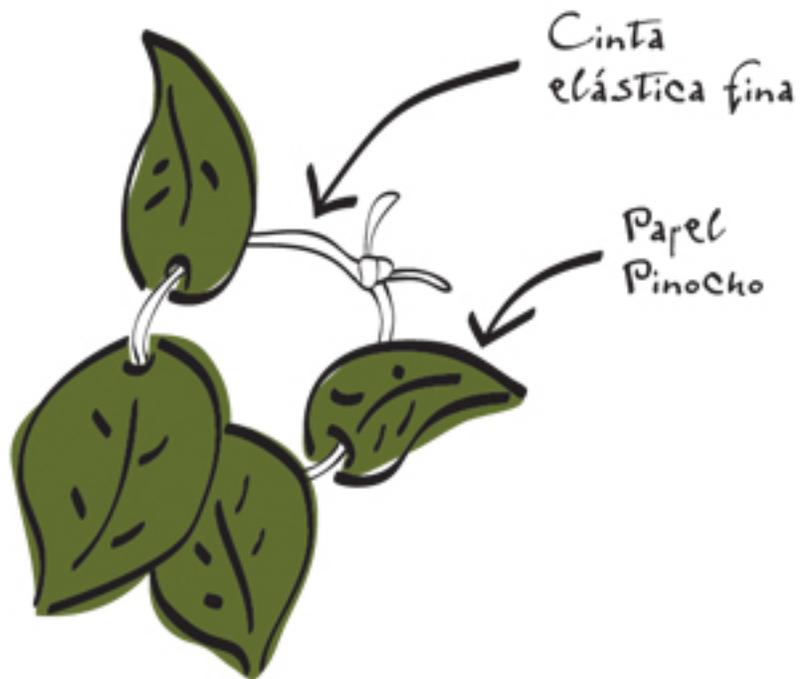
DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Es conveniente realizar una aproximación a los contenidos valorando en primer lugar las ideas previas del alumnado, con objeto de partir de ellas y conseguir que el aprendizaje sea realmente significativo. Sería recomendable que el maestro/a recogiera dicha información para utilizarla durante la sesión como elemento de referencia y comparación.
 - 2** Antes de contar el cuento, si es posible, podemos elaborar murales decorativos que faciliten la diferenciación de ambientes durante la narración (bosque, fábrica y casa).
 - 3** La narración del cuento no tiene por qué ser exacta a la del texto; puede flexibilizarse en función de la edad del alumnado o de las ideas previas detectadas con anterioridad.
 - 4** Aunque la historia es narrada por el maestro/a, dramatizamos y dinamizamos los acontecimientos con ayuda del alumnado, mediante caracterizaciones y movimientos que apoyen la acción. En el anexo 1.2 se especifican dichos movimientos.
- Una vez finalizada la dramatización, afianzamos los contenidos con otras actividades:
- 5** Clasificamos los objetos de desecho, arrojándolos a Cartoncilla o no, en función del material con el que se ha fabricado. Sugerimos que esta actividad se realice de forma lúdica, invitando al alumnado a que diga "sí" o "no" cuando el maestro/a hace la pregunta: "¿puedo tirar esto (alzando el objeto) en Cartoncilla?". En ocasiones, podemos no hacer caso a las órdenes del alumnado, haciendo el amago de tirar un envase de yogur o un brick, observaremos cómo niños y niñas se enfurecen y gritan para que el maestro/a no cometa ese error.
 - 6** Coloreamos de forma libre y creativa nuestro propio cartel para la papelera que fabricaremos en casa, con la ayuda de la familia. (anexo 1.3).
 - 7** También podemos, dependiendo de la edad del alumnado, adaptar la historia en forma de teatro, para su memorización y dramatización, preparándose así para una función ante el resto de alumnos/as, maestros/as y familias.

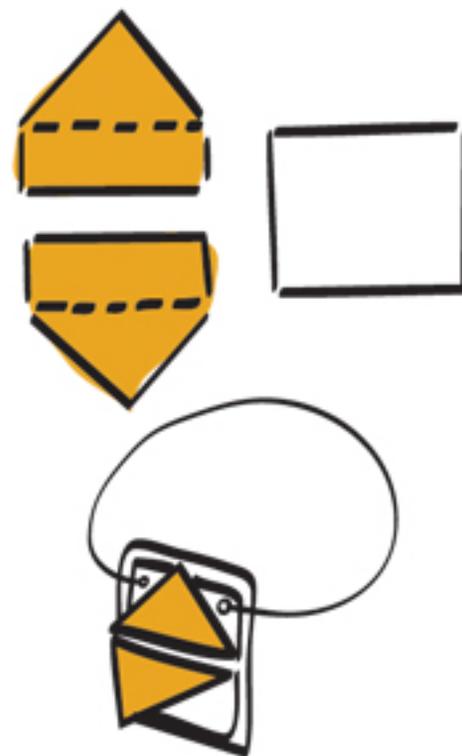
La historia de Cartoncilla

ANEXO 1.1 MANUALIDADES

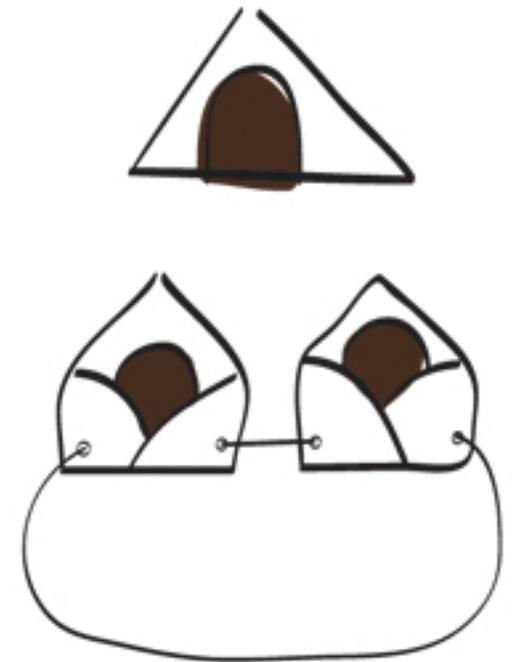
Pulseras para simular las hojas de los árboles



Picos de los pájaros
(se colocan en la frente para evitar que se mojen)



Orejas ardillas



La historia de Cartoncilla

ANEXO 1.2 LAS TRIBULACIONES DE UNA CAJA DE CARTÓN (1)

NARRADOR: Esta historia ocurrió en un día de fiesta, en un cumpleaños. Era un día en el que ocurriría algo importante, tan importante que... (Cartoncilla interrumpe sollozando) pero, ¿qué son esos llantos? ¿qué pasa?; mejor escuchamos a ver qué dice esta caja.

(Cartoncilla estará animada por una niña quien moverá los brazos y gesticulará como si hablara. La monitora cambia la voz para dar vida a Cartoncilla).

CARTONCILLA: ¡Ay!, ¡qué será de mí!, ¡qué será de mí! ¡Ah!, hola, chicos, no os había visto, perdonadme, pero es que ando tan preocupada... No sé qué va a ser de mí. Sí, ya lo sé, solo soy una caja de cartón, pero es que mi futuro es tan importante... Sí, claro, muy importante, no sólo para mí misma, sino también para ti, y para ti, y para ti (señalando al público).

Pero bueno, no quiero ser maleducada. Yo, aquí, contándoos mis problemas y ni siquiera sabéis quién soy. Lo primero es presentarse convenientemente y, para eso, lo mejor es que os cuente mi historia desde el principio, así comprenderéis mejor el estado de preocupación en que me encuentro. Ahí va:

Como veis, soy una caja de cartón, como tantas otras. No tengo nombre propio, porque soy igual que miles y miles de cajas como yo, pero, si queréis, podéis llamarme Cartoncilla, eso hará que me sienta alguien especial.

Nací en un lugar precioso, un lugar lleno de pájaros, ardillas, ratones, lagartijas, insectos, plantas de todas clases y árboles, muuuuchos árboles. Nací en un bosque.

No sé si estáis al corriente de que todas las cajas de cartón del mundo han nacido en un lugar parecido. Todas ellas han salido de algún árbol.

(Aparecen los árboles y los animales caracterizados; los árboles con los brazos-ramas en alto y los animales moviéndose en torno a ellos)

Mi árbol estaba creciendo tan tranquilo, cada vez más alto y robusto. En sus ramas vivían muchos animales, y sus hojas, verdes y cada vez más numerosas, daban una sombra grande y acogedora en los días de verano.

Pero un día, alguien pensó que yo tenía que nacer, que se me necesitaba en el mundo, de modo que ese día apareció en el bosque de mi árbol un señor con una sierra muy grande y comenzó a talar mi árbol y los otros que vivían junto a él.

(Los árboles caen desplomados al suelo. Los animales desaparecen porque ya no tenían dónde vivir).

Fue un día triste para los animales que vivían allí y para el resto de los árboles del bosque, porque habían perdido a un amigo, pero, no había más remedio, yo tenía que nacer.

Llevaron el tronco de mi árbol a un lugar que llaman fábrica. Era una fábrica de papel y cartón. Como por arte de magia, el tronco de mi árbol desapareció, pero en su lugar nacimos muchas cajas de cartón, entre ellas, yo, mirad qué cuerpo, creo que los señores de la fábrica hicieron un buen trabajo.

Mis compañeras y yo pasamos allí almacenadas algún tiempo, nos hicimos amigas y pasábamos el día charlando.

Conocí a una caja que hacía unos comentarios que a mí no me gustaban, decía:
- No creáis que siempre vamos a tener este aspecto tan elegante, llegará el día en que nos abandonen en la basura y sólo sirvamos para ensuciar las calles y los campos.

Otra caja respondió:
- Me parece que no estás bien informada, hoy en día las personas saben qué hacer con nosotras cuando ya no sirvamos para nada. Nos traen de nuevo a la fábrica y nos convierten otra vez en cajas nuevas y listas para volver al trabajo.

Otra caja un poco más pequeña dijo:
- Pues yo he oído decir que las personas nos utilizan para varias cosas, así nuestra vida es más larga y no hay que talar tantos árboles.

La historia de Cartoncilla

ANEXO 1.2 LAS TRIBULACIONES DE UNA CAJA DE CARTÓN (2)

Yo estaba un poco confundida, no sabía a quién creer. Lo más probable es que solo fueran habladurías, pues yo estaba convencida de que si habían cortado mi árbol era porque alguien me necesitaba, porque yo era muy importante y, por supuesto, las personas me tratarían muy bien.

Un día apareció por la fábrica un enorme camión. Nos amontonaron en la parte de atrás e hicimos juntas un largo viaje. ¡Qué gran sorpresa nos llevamos al bajar del camión! Habíamos llegado a una fábrica de juguetes. En ese momento me di cuenta de por qué habían talado mi árbol para que yo naciera: claro, me necesitaban para guardar un coche de juguete, un coche deportivo de color rojo. Mis compañeras se habían equivocado, ahora estaba claro que yo, Cartoncilla, era muy importante.

No os podéis imaginar la cara que puso la niña a la que regalaron el coche de color rojo. Era su cumpleaños, y había soñado siempre con tener un coche así, para poder jugar con su hermano a las carreras.

Yo estaba contenta, más que contenta, me sentía muy orgullosa por haber guardado en mi interior un regalo que haría tan feliz a aquella niña.

Pero pronto comencé a sentirme algo incómoda: antes de que terminara la fiesta me pusieron en un rincón, al lado de unas bolsas de basura, y yo, desde allí, no podía ver la fiesta de cumpleaños. Estaba empezando a aburrirme.

Al cabo de un rato, notaba que algo no andaba muy bien; la bolsa de basura empezaba a oler mal, y yo, cada vez más preocupada, me preguntaba: ¿qué pasará ahora, qué va a ser de mí?

Me acordé de lo que dijeron mis compañeras en la fábrica, sí, aquello de que me tirarían a la basura y todo eso. Justo en ese momento habéis llegado vosotros, por eso estoy tan nerviosa y preocupada.

¡Ay, qué va a ser de mí! ¡Qué harán conmigo!

NARRADOR: Pobre Cartoncilla, no sabe cuál será su futuro. En realidad, sus amigas las cajas de cartón, las que conoció en la fábrica, las que habían nacido del mismo árbol que ella, no estaban demasiado equivocadas. De hecho, solo tres cosas pueden ocurrirle ahora: La primera y, lo más probable, es que la tiren a la basura, entre cáscaras de plátano y huesos de pollo, para que nunca más pueda servir de nada ni pueda sentirse orgullosa de haber nacido. La segunda es que la dejen en un contenedor de papel y cartón, para que la lleven de vuelta a la fábrica y se convierta en otra nueva caja de cartón, así volverá a servir de nuevo a alguien y se sentirá contenta otra vez, pero, existe otra posibilidad: si en la casa donde se ha celebrado el cumpleaños vive alguien inteligente, creativo y con ganas de inventar, puede que conviertan a Cartoncilla en algo útil, para que pueda estar orgullosa y feliz de vivir en esa casa, con los niños del coche rojo durante mucho tiempo.

¿Qué os gustaría a vosotros que ocurriera?

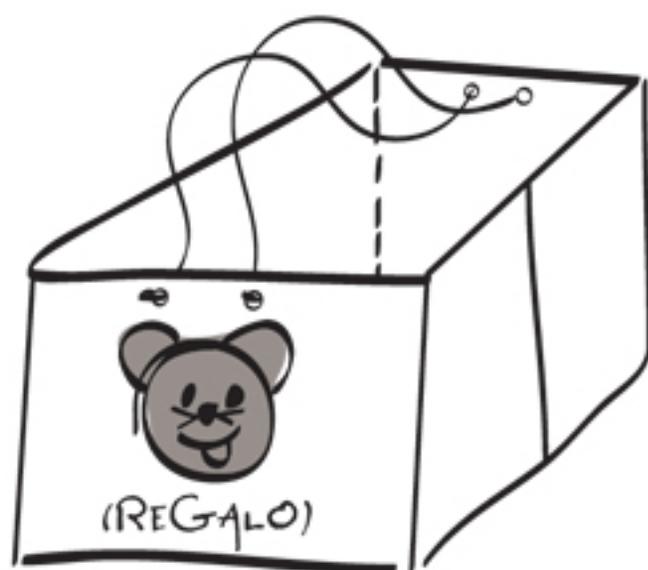
¿Queréis saber cómo termina la historia? ¿Os gustaría saber si en la casa vivía un inteligente inventor?

Genial. La idea no podía haber sido más estupenda. La niña del cumpleaños y su hermano, observaron detenidamente a Cartoncilla y, entre los dos, idearon un invento muy importante. Decoraron la caja y la convirtieron en una papelera (Cartoncilla se gira y se ve la posición 2), en la que podían almacenar papeles que ya no sirvieran u otros objetos de cartón, así, con una sola idea, consiguieron varias cosas importantes:

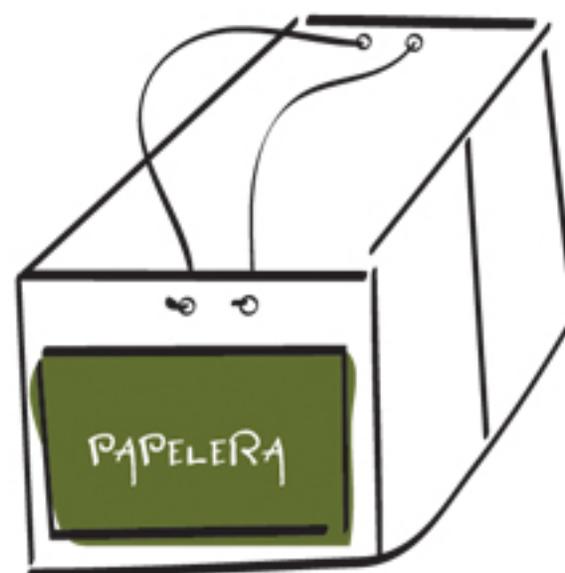
- Cartoncilla seguiría viviendo con ellos durante mucho tiempo.
- Podrían separar papeles y cartones para que los llevaran a una fábrica en la que los transformasen y se convirtiesen en papeles y cajas nuevas.
- Ayudaron a que no se cortasen tantos árboles.
- Protegieron el bosque.

La historia de Cartoncilla

ANEXO 1.3 MANUALIDADES



Primera posición



Segunda posición



El Rincón ecológico



Nivel educativo: Infantil y 1^{er} Ciclo de Primaria

Tiempo: 90 min.

MATERIALES

- Cajas de tetra brick, grandes y pequeñas.
- Envases de yogur.
- Botes grandes de cacao en polvo.
- Bandejas de corcho blanco.
- Otros envases utilizables para otras actividades.
- Cola blanca.

OBJETIVOS

- Distinguir diferentes materiales utilizados para la fabricación de envases.
- Tomar conciencia de la cantidad de basura generada a partir de los envases.
- Darse cuenta de la necesidad de "reducir", como primera opción, y de "reutilizar o reciclar" en segundo lugar.

El Rincón ecológico

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

1 Contamos con la colaboración de las familias, solicitando con dos semanas de antelación que ayuden a niños y niñas a traer a clase (usados, pero limpios) los materiales mencionados. Necesitaremos un lugar donde almacenar todo ese material de desecho, intentando que no se estropee, pero sin organizar, pues pretendemos que el alumnado observe y perciba la acumulación de basura como algo negativo e indeseable.

2 Una vez completo nuestro "vertedero", nos reunimos en asamblea para conversar sobre el tema. Podemos hacer preguntas o reflexiones del tipo:

- ¿Nos gusta esta montaña de basura? ¿Por qué?
- ¿Cómo sería esta montaña si hubieran participado todos los niños del colegio?
- ¿Creéis que toda esta basura es buena para la naturaleza? ¿por qué?
- ¿Qué podemos hacer ahora con ella?

El/la maestro/a continúa profundizando en el tema, pero esta vez va seleccionando objetos de cada grupo para hablar de ellos uno por uno y de la necesidad de aplicar las 3Rs para cuidar la naturaleza. Podéis utilizar la información que aportamos en el anexo 2.1.

3 Formamos tantos equipos como grupos de envases hayamos recopilado, de forma que cada equipo, al sonar una señal, debe separar, recoger y ordenar sólo los objetos que le correspondan.

4 Ahora es el momento de dar utilidad a tanta basura. Podéis pensar en cualquier recurso que necesitéis para el aula, el patio o el resto de instalaciones del colegio (recordad que es muy importante que los demás aprendan de y con los más pequeños). Ofrecemos algunas sugerencias:

- Los bricks pueden ser "ladrillos" para edificar nuestro propio rincón ecológico en el aula o el patio, rincón que nos servirá como lugar en el que desarrollar otras actividades o como lugar de almacenaje de material reutilizable.
- Los envases de yogur pueden ser unos magníficos bebederos o comederos para pájaros. Decorados con colores naturales, pueden ser colocados estratégicamente en las ventanas del aula o en algún lugar del patio. En ellos podemos desmigalar los restos del desayuno o llenarlos de agua.
- Podemos convertir los botes grandes de cacao en maceteros, y decorarlos de forma creativa. Será fácil encontrar en el colegio lugares que necesiten ser ambientados con plantas y algo de artesanía infantil.
- Las bandejas de corcho blanco nos ahorrarán muchos problemas en el rincón de plástica; sirven para clasificar material (tijeras, punzones, lápices, etc.), son estupendas "alfombrillas" para picar, sirven como paletas para pintar con témpera, etc.

5 Es muy aconsejable dejar constancia de todo el proceso para, posteriormente, dar a conocerlo al resto de la comunidad educativa. Un reportaje fotográfico de cada una de las actividades nos da la oportunidad de recapitular y afianzar lo aprendido, realizando un mural, un "dossier" para la biblioteca o una presentación en PPT para ofrecerla a las familias.

El Rincón ecológico

ANEXO 2.1 TABLA DE MATERIALES

TIPO DE MATERIAL	TANTO % RECUPERADO PARA RECICLAR	VENTAJAS DEL MATERIAL	INCONVENIENTES DEL MATERIAL
Papel/cartón	55%	Biodegradable. Se recicla fácilmente	Se utiliza madera para su fabricación y cloro (contaminante)
Vidrio	34%	Son rellenables. Se recicla fácilmente	Pesa más que otros envases y es más fácil de romper
Hojalata	19%	Reciclable 100%. Sencillo de separar mediante imanes	La industria del hierro es muy contaminante
Aluminio	14%	Reciclable indefinidamente. Muy ligero	Su industria gasta mucha energía y es muy contaminante. Es difícil de separar
Plástico	6%	Es ligero y versátil	Se fabrica a partir del petróleo. No son biodegradables
Madera	16%	Material sostenible. No existen materiales contaminantes en su producción	Sistema de recogida muy complicado. Control de procedencia muy difícil
Tetrabrick	1,5%	Higiénico y bueno para almacenaje y transporte	Muy difícil de reciclar por tener varias capas de distintos materiales



Agua para vivir



Nivel educativo: Infantil y 1^{er} Ciclo de Primaria

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- La historia de Goti (Anexo 3.1)

OBJETIVOS

- Conocer el ciclo del agua.
- Acercarse a las diferentes utilidades del agua.
- Descubrir la importancia de ahorrar agua.

Agua para vivir

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Es preciso comenzar este taller realizando una aproximación a la temática de forma motivadora. Para ello, realizamos una actividad previa en la que hayamos necesitado pintura al dedo. Si es posible, el alumnado debe "mancharse" toda la mano. Con las manos "sucias" y, ante la necesidad de lavarse, nos reunimos con urgencia en la asamblea porque tenemos un problema: "no sale agua del grifo". (El maestro/a cierra previamente la llave de paso del baño). Reunidos ante el problema, el maestro/a hace preguntas del tipo:
 - ¿Qué podemos hacer?
 - ¿Por qué no sale agua del grifo?
 - ¿De dónde viene el agua?
 - ¿A dónde va la que sale por el desagüe?
 - ¿Podemos quedarnos con las manos sucias?
 - ¿Qué pasaría si, al llegar a casa, tampoco hubiera agua?
- 2** Si no es imprescindible, podemos alargar este momento en el que el alumnado puede experimentar la necesidad de utilizar el agua sin poder cubrir dicha necesidad (no podemos dejarles sin beber).
- 3** Contamos el cuento de Gotina (anexo 3.1), en el que se descubre el viaje de una gota de agua. Con esta historia damos respuesta a las preguntas relacionadas con la procedencia y el destino del agua.
- 4** Es muy importante propiciar conversaciones en torno al cuento, las cuales deben derivar en dar respuesta a nuestro problema: ¿por qué no hay agua en el baño? El maestro/a muestra cómo ha cerrado la llave de paso, que impedía que las "Gotinas" continuasen su viaje a través de las cañerías. Ahora podemos lavarnos las manos.
- 5** A modo de lluvia de ideas, la maestra recogerá en la pizarra las ideas del alumnado motivadas por la pregunta: ¿para cuántas cosas sirve el agua? Para los más pequeños, dichas ideas pueden ser simbolizadas mediante dibujos o fotografías (seleccionadas previamente por el maestro/a o en clase por el alumnado; recordemos que "tenemos" un rincón ecológico con revistas de todas clases)
- 6** ¿Qué pasaría si no hubiera agua? Cada alumno/a se coloca junto a una de las aportaciones y responde a esta pregunta. Por ejemplo, junto a la foto de una regadera, el alumno/a dice "se morirían las plantas".
- 7** ¿Qué podemos hacer para cuidar el agua? Necesitamos explicar el concepto de ahorro, así como las diferentes propuestas que los más pequeños pueden poner en práctica. Sería importante que cada alumno/a asuma un compromiso: cerrar el grifo mientras cepillamos los dientes, cerrar el grifo mientras nos enjabonamos, cuidar que no haya goteras, no usar el agua para jugar, etc.

Agua para vivir

ANEXO 3.1 LA HISTORIA DE GOTI

NARRADOR:

Os voy a contar la historia de una gotita de agua, llamada Goti.

Una mañana, alrededor de las 8:30, Goti era empujada por sus compañeras las gotitas para que saliera. Goti se resistía y se resistía, pero nada, salió por el grifo de la casa de Manolito, y después de mucho mareo dando vueltas y más vueltas, de repente, se fue por el desagüe del lavabo, y recorrió grandes túneles hasta que llegó al barrio del alcantarillado y saludó a muchos de sus amigos y amigas, que se encontraban para un largo viaje por el mundo.

Salieron todos a la vez a un río que no paraba, iba muy rápido. Poco a poco se fue calmando hasta que se relajó y pudieron jugar entre unas y otras.

Aquel día, el sol pegaba mucho, y la gotita vio que muchas de sus compañeras se iban hacia el cielo y, al instante, ella también comenzaba a subir, tanto es así, que se condensaron todas en una nube, y estaban muy juntitas.

Al día siguiente hizo mucho viento, y chocaron contra otra nube, y el choque produjo que las gotas se fueran cayendo poco a poco y después todas a la vez, produciendo la lluvia.

Unas cayeron en los bosques, otras en las ciudades, otras en el campo y otras en los ríos. Goti cayó en otro río desconocido que era precioso; alrededor estaba todo verde, con muchos árboles.

Pasó una semana, y Goti, de repente, fue como arrastrada por la corriente hasta que llegó a un agujero que seguía por muchos túneles muy largos, hasta que al fondo vio la luz. Deseaba salir, porque el viaje había sido muy duro. Goti salió por el grifo de la casa de María, que necesitaba a Goti y a muchas compañeras para lavarse la cara.





¿qué me pasa Doctor/a?



Nivel educativo: 2º y 3º Ciclo de Primaria

Tiempo: 90 min.

MATERIALES

- Mural planeta Tierra (anexo 4.1)
- Tarjetas de dolencias y síntomas (anexo 4.2)
- Esquema del informe médico (anexo 4.3)

OBJETIVOS

- Descubrir los grandes problemas medio ambientales a los que se enfrenta el planeta.
- Conocer los síntomas perceptibles del deterioro del planeta.
- Identificar las posibles soluciones para contribuir al desarrollo sostenible.

¿Qué me pasa Doctor/a?

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Tras la lectura colectiva de la guía de medio ambiente de Madre Coraje, el maestro/a realiza un resumen de los grandes problemas a los que se enfrenta el planeta.
- 2** Colocamos el mural de la Tierra, visiblemente enferma, en un lugar observable y al alcance de todos. Proponemos al alumnado jugar a que son "médicos", quienes han de escuchar los síntomas que padece la Tierra para, posteriormente, elaborar un diagnóstico y proponer una receta. Dicho diagnóstico puede encontrarse en la Guía de Medio Ambiente previamente estudiada.
- 3** Dividimos al alumnado en cinco grupos. Pediremos a cada grupo que "atienda" a una de las dolencias que aqueja a la Tierra. Una vez escuchado el o los síntomas de cada dolencia, cada grupo deberá investigar, en la Guía o en otros recursos que estén a su disposición, qué le pasa a la Tierra y deberá buscar algún remedio que le sirva para curar y para prevenir.
- 4** Cada grupo elabora el informe médico correspondiente, informe que puede presentarse de forma libre, incluyendo dibujos explicativos, fotos, etc.
- 5** Los informes se han de colocar en el mural, junto a la imagen de la Tierra. Una vez completado, el mural resultante puede ubicarse en un lugar del centro en el que se exponga el trabajo realizado ante el resto de la comunidad educativa.
- 6** Es recomendable extraer alguna "receta" para poder ser puesta en práctica en el centro.

¿Qué me pasa Doctor/a?

ANEXO 4.1 CARTEL PLANETA ENFERMO



PORTALLOMO S

¿Qué me pasa Doctor/a?

ANEXO 4.2 DOLENCIAS Y SÍNTOMAS

- **Me encuentro fatal:** Me duele todo el cuerpo y tengo mucho calor. Creo que tengo fiebre. Me coloqué una bolsa de hielo en la cabeza pero, no sé dónde la he puesto, parece que ha desaparecido. (Cambio climático).
- **¡Ay, qué malita estoy!** Desde hace algún tiempo, noto que siempre tengo sed. De vez en cuando, cada vez más frecuentemente, siento como si mi agua estuviera sucia: apesta y está empezando a tomar un color bastante feo. (Agua: escasez y contaminación).
- **No sé qué me ocurre.** Antes, sólo con echar un vistazo, veía especies distintas por todas partes; ahora, busco dentro de mí, pero me he dado cuenta de que me faltan muchos animales y plantas, y esto me hace sentir muy triste, es como si me estuviese quedando vacía. (Pérdida de la biodiversidad).
- **Ayúdeme doctor/a:** siento que me ahogo, como si me faltara oxígeno. Me da la sensación de que mis pulmones cada vez son más pequeños. (Deforestación, desertificación).
- **Uff, últimamente me encuentro muy cansada, agotada, me estoy quedando sin energía.** La gente me está consumiendo para fabricar miles de cosas que luego convierte en basura. Cada vez son más los que me hacen daño, agotando mis recursos. (Concentraciones urbanas)



Consumo responsable



Nivel educativo: 2º y 3º Ciclo de Primaria

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- Papel
- Lápiz

OBJETIVOS

- Descubrir la importancia de "Reducir" para mejorar el medio ambiente.
- Tomar conciencia de las consecuencias de consumir de forma irresponsable.
- Valorar el juego como actividad social y al juguete como herramienta útil, no como finalidad en sí misma.
- Establecer lazos con las familias que favorezcan la reflexión en torno al consumo responsable.

Consumo responsable

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Esta actividad es muy propicia para realizarla en torno a la Navidad o a alguna fecha destacada, en la que el alumnado reciba muchos regalos (comuniones, cumpleaños, etc.). En primer lugar, sin hacer referencia al contenido a trabajar, solicitamos al alumnado que realice un listado/inventario de todos los juguetes que tienen en casa. Si no damos pistas, probablemente 'engorden' su lista para impresionar a los demás. También pediremos que realicen en casa una encuesta a sus padres y abuelos, preguntándoles acerca de los juegos y juguetes de los que disponían cuando eran pequeños. Podemos ofrecerles un modelo de cuestionario que les sirva de referencia para realizar la entrevista. (anexo 5.1).
- 2** Cada alumno, en clase, dice en alto el número total de juguetes que ha podido contar en casa. Dicho número ha de ser anotado en cada listado.
- 3** Tras una breve reflexión sobre las "cantidades", pero sin dar aún demasiados detalles, el maestro/a pide que, cada uno, en su listado, rodee los juguetes con los que realmente juegan, es decir, a los que dedican al menos una hora a la semana. Debemos, en este punto, propiciar reflexiones y expresión de opiniones respecto a la desproporción de los resultados obtenidos.
- 4** Cuando la sesión parece haber terminado, pedimos al alumnado que revise la entrevista que hicieron a sus mayores. Intentaremos establecer relaciones entre los dos documentos, haciéndonos preguntas del tipo:
 - ¿Eran más infelices vuestros padres?
 - ¿Hablaban de su infancia con tristeza?
 - ¿Creéis que eran "pobres"?
- 5** Aprovechamos el momento para explicar que este consumo excesivo es malo por muchas razones, pero una de ellas es el daño que hacemos al medio ambiente, ya que los materiales utilizados, generalmente, son contaminantes durante el proceso de fabricación y cuando convertimos el juguete en "basura", difícilmente reciclable.
- 6** Solicitamos al alumnado que, antes de adquirir o pedir un juguete, reflexione en torno a las siguientes preguntas:
 - ¿Me gusta realmente o lo quiero porque lo tiene otro amigo?
 - ¿Cuánto tiempo jugaré con él?
 - ¿Es malo para el medio ambiente?
 - ¿Está fabricado por niños como yo?
 - ¿Cuánto tiempo tardaré en convertirlo en basura?

ESTA ACTIVIDAD PUEDE SER FUENTE DE OTRAS COMO:

1) Elaborar un fichero de juegos tradicionales aportados por las familias, en los que no se utilizan juguetes o el coste sea mínimo. Este fichero puede ser utilizado en las sesiones de Educación Física. 2) Fabricar juguetes con material de desecho. 3) Realizar una campaña de recogida de juguetes para alguna ONG. 4) Escribir a fabricantes para que nos den información sobre el proceso de fabricación, el lugar donde están las fábricas, etc.

Consumo responsable

ANEXO 5.1 ENTREVISTA

- ¿A qué jugabas cuando eras pequeño/a?
- ¿Tenías muchos juguetes?
- ¿Cuáles?
- ¿Los compartías?
- ¿Te aburrías mucho?
- ¿Te enfadabas cuando no te compraban lo que pedías?
- Explicame cómo se jugaba a tu juego favorito: número de participantes, espacio, juguetes o materiales necesarios, reglas, etc.



Érase una vez la Tierra



Nivel educativo: 2º y 3º Ciclo de Primaria

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- Película "Érase una vez la tierra"
- Papel continuo, folios.
- Fotos.
- Lápices de colores

OBJETIVOS

- Conocer los grandes problemas medio ambientales.
- Tomar conciencia de las consecuencias que acarrea para la naturaleza y las sociedades nuestra actividad de consumo.
- Descubrir mecanismos para luchar contra el deterioro del planeta.

Érase una vez la Tierra

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

El visionado de la película ha de venir acompañado de actividades previas y posteriores, con el objetivo de conseguir un aprendizaje significativo. Es fundamental que el maestro/a conozca y estudie el contenido de la película antes de ofrecerla al alumnado. También es aconsejable incluir esta propuesta en un momento curricular concreto, que dé sentido a otros aprendizajes relacionados con la temática. Así, proponemos las siguientes actividades:

- 1** **Detección de ideas previas mediante conversaciones o plenarios.** Necesitamos saber en qué punto se encuentran los conocimientos del alumnado respecto al medio ambiente, para partir de ellos y centrar nuestra atención en aquellos aspectos en los que encontremos déficits.
- 2** **Presentar la película al alumnado, solicitándoles que presten especial atención a los aspectos en los que, según las ideas previas detectadas, queramos posteriormente incidir.**
- 3** **Visionado de la película.** El maestro/a puede detener el vídeo en los momentos en los que las ideas previas del alumnado se ponen en entredicho, siendo muy importante que destaquemos aquellos "errores" que pretendemos orientar hacia el establecimiento de nuevas ideas.
- 4** **Elaborar un esquema que recoja los puntos fundamentales del contenido de la película.** En función de los puntos seleccionados (cada maestro/a establece aquellos que considera idóneos), organizamos grupos de trabajo, de forma que cada grupo asume un punto del esquema y completa en una cuartilla el contenido en cuestión, anotando lo que han aprendido a partir del vídeo. Podemos ofrecer material complementario, para ayudarles a organizar ideas y enriquecer su aportación.
- 5** **Una vez completados todos los puntos, colocamos las cuartillas sobre papel continuo, de modo que se dé forma al esquema inicial diseñado por el maestro/a.** Dependiendo de la edad del alumnado, el mapa de ideas resultante puede ser más o menos complejo. Si disponemos de tiempo, o en otra sesión adicional, podemos completar el mural con dibujos o fotografías coherentes con los contenidos, aprovechando esta actividad para recapitular y conversar sobre lo aprendido.
- 6** **Colocar el mapa de ideas en algún lugar observable y realizar un plenario final dirigido por el maestro/a.** Esta actividad nos sirve para valorar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.



La isla verteadero



Nivel educativo: 3^{er} Ciclo de Primaria y Secundaria

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- Fotocopias del anexo 7.1

OBJETIVOS

- Tomar conciencia de las repercusiones que nuestra actividad humana tiene para el medio ambiente, especialmente mediante la generación de basuras.
- Observar la necesidad de aplicar las 3Rs a favor del planeta: REDUCIR, REUTILIZAR Y RECICLAR.
- Entender la cooperación como una herramienta fundamental para abordar problemas globales.

La isla vertedero

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Dividimos al alumnado en cuatro grupos. Leemos en alto la historia del anexo 7.1. Crearemos un ambiente en el que el alumnado, en la medida de lo posible, interprete el papel de náfrago.
- 2** Cada grupo ha de aportar soluciones a lo que se solicita en el anexo 7.1, aunque debemos insistir en que las propuestas han de ser "realizables" con el material que hay en la isla vertedero, poniendo en juego el ingenio y la originalidad. También hay que dejarles claro que las soluciones hay que buscarlas para todo el grupo de náfragos.
- 3** Una vez puesta en común cada una de las propuestas, podemos profundizar en la necesidad de aplicar las 3Rs para salvar el planeta, dando especial protagonismo a "REDUCIR" como opción más eficaz.



La isla vertedero

ANEXO 7.1 DINÁMICA DE JUEGO (1)

■ RESUMEN:

Los participantes son náufragos en una isla vertedero. Se divide al grupo en equipos que tienen que buscar una solución a diferentes problemas de supervivencia. La solución debe ser viable, realista y llevada a cabo sólo con los materiales de una lista dada. Se reflexiona sobre la reutilización de los materiales.

■ OBJETIVOS:

- Tomar conciencia de los valores añadidos de un objeto al margen del propio fin para el que está pensado.
- Comprender el concepto de reutilización
- Tomar conciencia del deterioro ambiental que provoca una cultura de consumo.
- Sensibilizar ante las situaciones de injusticia que provocan que algunos sectores sociales busquen algún beneficio en la explotación de lo que otros tiran. Ver material de apoyo al dinamizador 2.

■ PREPARACIÓN:

Una fotocopia por equipo de tabla de "Elementos del vertedero".

■ TIEMPO:

45 minutos

■ INSTRUCCIONES:

El dinamizador lee la historia que se adjunta.

Se cuenta que todo el grupo son náufragos de la historia y tienen que tratar de sobrevivir.

Se divide al grupo de náufragos en cuatro equipos. Se reparte una fotocopia por equipo de la Tabla de Elementos del Vertedero. A cada equipo se le encomienda una misión de supervivencia que tiene que pensar cómo resolver. La solución que encuentren debe ser viable, realista y que se pueda llevar a cabo exclusivamente con los materiales que vienen en la dinámica. Tampoco se podrán utilizar en la solución supuestos sobre conocimientos o habilidades que tengan los náufragos ("hay un médico", "una muy hábil", "uno que sabe hacer tal cosa") que los participantes de la dinámica no tengan en realidad.

■ MISIONES:

- **Equipo A:** Tiene que conseguir ropa que proteja contra el frío, mantas y hacer un sistema de señales para avisar a los barcos y aviones.
- **Equipo B:** Tiene que conseguir agua diaria suficiente para todo el grupo.
- **Equipo C:** Tiene que lograr hacer un refugio cómodo para vivir y resistente a las inclemencias del tiempo.
- **Equipo D:** Tiene que lograr conseguir comida durante los tres años, fuego para calentarse e instrumentos para cocinar.



La isla vertedero

ANEXO 7.1 DINÁMICA DE JUEGO (2)

- Se dejan 15 minutos para que los equipos piensen las soluciones a los problemas propuestos. Transcurrido el plazo, se sientan todos los participantes en círculo y cada equipo expone la situación encontrada a su misión. En la exposición hay que explicar claramente: cómo es la solución, cómo se llevaría a la práctica, y qué materiales de la lista serían utilizados.
- El resto del grupo escucha activamente y después de la explicación se establece un debate sobre si la propuesta se puede llevar a cabo o no. Se pueden pedir aclaraciones al equipo. El debate se concluye votando si la propuesta se considera viable. Si hay mayoría se acepta. Después de la votación el siguiente equipo explica su misión y se procede de la misma manera.
- Cuando finalizan los 4 equipos el dinamizador hace recuento. Explica que si una sola de las propuestas no ha sido aprobada, todo el grupo perecerá porque morirá de frío, de hambre o de sed sin ser rescatados. En ese caso el juego concluye con todos los participantes dándose el pésame. Si por el contrario todas las propuestas han sido viables, el grupo sobrevivirá y les rescatará un barco. Entonces el juego concluye con todos los participantes celebrándolo y dándose la enhorabuena por sus buenas ideas.
- Después del cierre del juego, el dinamizador propone una reflexión sobre los siguientes temas:
 - ¿Cuáles son los motivos que llevan a tirar un objeto?
 - Los objetos o materiales que se tiran, ¿tienen valor o carecen de él? Cuando un objeto cumple su misión, ¿pierde completamente su valor?, ¿se podría buscar otra finalidad para ese objeto?
 - ¿Existe la posibilidad económica de rentabilizar objetos que otros desechan?
 - ¿Por qué los movimientos ecologistas llaman la atención sobre la importancia de reutilizar?
 - ¿Algunas situaciones económicas pueden llevar a sectores de la población a intentar sacar rentabilidad a un vertedero? ¿Qué situaciones son esas?

La isla vertedero

ANEXO 7.1 HISTORIA

■ HISTORIA:

Un crucero de vacaciones, en una noche de tormenta, naufraga al chocar con un iceberg. La tripulación actúa con eficacia y consigue poner en botes salvavidas a todos los pasajeros. A la deriva y sin rumbo los naufragos otean tierra y se dirigen hacia ella, pero antes de llegar unas rocas destruyen los botes, teniendo que echarse al mar y llegar a la playa a nado.

Han llegado sin botes, sin ninguna pertenencia, con la ropa rasgada, mojada y hecha jirones, pero todos sanos y salvos. Pasan la noche como pueden. A la mañana siguiente, se dedican a reconocer el lugar. Suben a un montículo y la tristeza invade el grupo. Están en una isla vertedero, desierta, fría, y sin agua (hay muy pocas lluvias), con la única compañía de las gaviotas.

Las islas vertederos son utilizadas exclusivamente por los países ricos para depositar basura cuando sus vertederos se llenan. Las usan para limpiar sus países y las llenan hasta convertirlas en auténticas montañas de basura en medio del mar. Se ha creado un mito sobre estas islas y ningún barco ni avión quieren pasar cerca de ellas. Solamente van los barcos de descarga y esto ocurre cada tres años.

Cuando todos los naufragos pensaban que no había posibilidades de salir adelante, una joven expuso que habían tenido mucha suerte de haber llegado a una isla vertedero, porque así podrían sobrevivir hasta que les recatasen mientras que cualquier otra isla desierta hubieran muerto de hambre, frío o sed. Explicó que un vertedero es una riqueza, es un tesoro disfrazado y que hay de todo si se sabe buscar. Al día siguiente se pusieron manos a la obra. Se hicieron cuatro equipos y cada uno tenía que conseguir una misión vital para la supervivencia.

(La historia, y la existencia, de las Islas Vertedero son una ficción exclusivamente pensada para esta dinámica)

La isla verteadero

ANEXO 7.1 ELEMENTOS DEL VERTEADERO

- Rastrojos sobrantes de la poda
- Latas de aceite de coche
- Trozos de metal
- Hortalizas pasadas
- Tuberías
- Botes
- Frutas pochas
- Periódicos
- Cuerdas rotas
- Partes de bicicleta rotas
- Juegos electrónicos rotos
- Pilas viejas
- Escombros de obras
- Botes de comida para todo un año
- Madera partida Algunos trozos de corcho
- Plásticos de todo tipo
- Coches aplastados
- Medicamentos caducados
- Sobrantes descompuestos de frutería
- Jeringuillas usadas
- Televisores rotos
- Colchones desvencijados
- Retazos de moquetas
- Sacos de yeso duro
- Mecheros sin gas
- Cucharas dobladas
- Cabeceros de camas
- Bidones de metal con restos de productos químicos
- Diarios y fotografías
- Sillas rotas
- Jirones de ropa
- Vasos rotos
- Chapas
- Espejos rotos
- Neumáticos
- Varillas
- Disquetes rotos
- Plantas tiradas
- Hierros de obras
- Palanganas
- Cables
- Retales de ropa
- Cartones
- Tetrabrics

La isla vertedero

ANEXO 7.1 MATERIAL DE APOYO

■ MATERIAL DE APOYO AL DINAMIZADOR

El agua la pueden conseguir con un sistema de destilación del agua del mar a través de evaporación y condensación.

Pueden pescar con redes y anzuelos, cazar gaviotas con trampas y plantar semillas y cultivar.

La ropa se la pueden conseguir fabricando agujas, sacando hilos y cosiendo los retazos.

El refugio lo pueden hacer con elementos de obra, chapas y plástico que pueden encontrar entre los escombros. Pueden avisar a los barcos y aviones con un sistema de espejos.

■ MATERIAL DE APOYO AL DINAMIZADOR 2

Los sistemas de grandes desigualdades económicas y con dificultades para la inserción laboral, provocan que los sectores más desfavorecidos se abran camino a través de la economía informal. Tal es el caso en diferentes lugares le mundo donde hay una explotación económica informal de los vertederos, como por ejemplo Asunción, capital de Paraguay. La estructura económica hace que haya tantas personas que quieren sacar cosas del vertedero que tiene que existir unas normas de horarios y turnos para acceder a él.

■ MÁS IDEAS

De la lista propuesta de elementos del vertedero pensar cómo sacarles rentabilidad económica.

Por equipos, describir las experiencias que se conozcan de sectores de población vinculados a la reutilización. Cartoneros, restauradores de muebles, tiendas de segunda mano, etc.

Examinar la basura de un día y ver qué cosas son reutilizables. Reflexionar sobre el exceso de consumo y cosas compradas que son tiradas más tarde o que no se usan en comparación con las poblaciones más pobres del Sur que no tienen poder adquisitivo para la compra y reutilizan en mayor medida.



Estamos de mudanza



Nivel educativo: Secundaria

Tiempo: 60 min.

MATERIALES

- Lápiz
- Papel

OBJETIVOS

- Conocer las 3Rs a favor del planeta.
- Descubrir la importancia de REDUCIR, como opción más eficaz.
- Tomar conciencia de nuestra actitud consumista y de las consecuencias de las conductas derivadas de dicha actitud.

Estamos de mudanza

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- 1** Utilizando la Guía del Reciclaje de Madre Coraje (más algún documento de ampliación) realizamos una exposición de los grandes problemas medioambientales, así como de la aplicación de las 3Rs como respuesta a dicha situación. Podemos seleccionar algún problema en concreto, para centrar la atención del alumnado, ya que REDUCIR es una respuesta relacionada con cualquiera de ellos.
- 2** Para centrarnos en la importancia de REDUCIR, proponemos al alumnado un juego de simulación, mediante el que se verán obligados a prescindir de diferentes objetos de su habitación, pues la familia se muda de ciudad y no pueden llevar todas sus pertenencias. Tras elaborar una lista de pertenencias, apoyados en el anexo 8.1, deben recoger aquellos artículos que les son prescindibles y que no llevarán consigo. Deben desechar, al menos, el 25 % de todo cuanto poseen. Es aconsejable que el alumnado realice esta actividad en casa, cuantificando lo más detalladamente posible los datos a recoger.
- 3** Una vez realizada la actividad anterior, elaboramos en clase un listado en el que se acumulen todos los objetos desechados por todo el grupo. Este listado propiciará la primera reflexión: "Cuántas cosas acumulamos que no son de utilidad".
- 4** A partir de aquí, podemos iniciar otras actividades que nos permitan profundizar en diferentes cuestiones:
 - ¿Cuáles de todos esos productos están clasificados como residuos peligrosos?
 - ¿Cómo influye cada material en el deterioro del planeta?
 - ¿Qué podemos hacer con todo lo que no podemos llevar?
 - En cuanto a la ropa, observamos las etiquetas: lugar de fabricación, materia prima, calidad, etc.

(Cada producto puede convertirse en objeto de estudio, siendo así un elemento globalizador de otras experiencias).

Estamos de mudanza

ANEXO 8.1 TABLA PARA LA MUDANZA

Tu madre ha sido destinada, por cuestiones de trabajo, a otra ciudad. Necesitáis cambiar de residencia y, por lo tanto, debéis realizar la mudanza. Dado que os vais a otra ciudad, los gastos de la mudanza son excesivos, de modo que no tenéis más remedio que dejar el 25 % de todo cuanto poseéis. Tú eres el responsable de organizar la mudanza de lo que hay en tu habitación y, por consiguiente, renunciar al 25 % de tus cosas. Utiliza la siguiente tabla para anotar todas tus pertenencias, así como aquellas que a las que puedes renunciar.

COSAS PARA VESTIR	COSAS PARA EL OCIO	COSAS PARA DECORAR	COSAS PARA ESTUDIAR	COSAS PARA LA HIGIENE
TOTAL PERTENENCIAS				
TOTAL DE LAS COSAS A LAS QUE RENUNCIO				



Pasapalabra



Nivel educativo: Secundaria y bachillerato

Tiempo: 60 min.

MATERIALES

- Lápiz
- Papel
- Guía de reciclaje
- Reloj de arena

OBJETIVOS

- Apropiarse de los contenidos que ofrece la Guía de Reciclaje de Madre Coraje.



Pasapalabra

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Este juego, además de ser conocido por el alumnado, permite 'estudiar' los contenidos que aparecen en la Guía de Reciclaje de Madre Coraje de una forma lúdica y distendida.

- 1** Lectura individual y grupal de la Guía de Reciclaje. Es importante aportar explicaciones complementarias sobre los contenidos, así como realizar reflexiones en gran grupo.
- 2** Dividimos al alumnado en cuatro o cinco grupos. Cada grupo debe anotar preguntas cuya respuesta (una palabra) comience por cuantas letras del abecedario sea posible. En el anexo 9.1 se ofrece un ejemplo, aunque es muy importante que sea el propio alumnado quien las elabore, pues este proceso es el que le ayudará a apropiarse de los contenidos. Para no alargar demasiado el juego, podemos pedir al alumnado que elabore sólo 10 preguntas, aunque no se complete el abecedario.
- 3** Una vez elaboradas las preguntas, establecemos turnos y portavoces para cada grupo, tanto para hacer las preguntas como para responderlas. Utilizaremos el reloj de arena de forma que, por cada pregunta, haya 6 segundos, es decir, si el reloj contiene arena para 1 minuto, se podrá hacer un máximo de 10 preguntas a cada grupo, utilizando, si es preciso, el recurso de decir "pasapalabra" cuando no se sepa la respuesta.
- 4** La repetición del juego permitirá familiarizarse con los diferentes contenidos, de modo que todos y todas ganen "aprendizaje". No obstante, ya que no queremos fomentar el consumismo, pensaremos en un premio para el grupo vencedor que, a su vez, sea educativo:
 - Plantar un árbol en el patio.
 - Organizar el juego en otra ocasión.
 - "Ordenar" al grupo el cumplimiento de una norma ecológica en el aula, ideada por ellos mismos (siguiendo los consejos en torno a las 3Rs).
 - Proponer al profesorado un lugar de su elección para hacer una salida medio ambiental.
 - Etc.



Pasapalabra

ANEXO 9.1 MODELOS DE PREGUNTA PARA JUGAR A PASAPALABRA

- **Empieza por 'e':** Fenómeno mediante el cual la Tierra está protegida de las bajas temperaturas del espacio. **Respuesta:** Efecto invernadero.
- **Empieza por 'd':** Principal gas responsable del aumento del efecto invernadero. **Respuesta:** Dióxido de carbono (CO₂).
- **Empieza por 'c':** Fenómeno producido por el aumento de gases de efecto invernadero, que consiste en el aumento de temperatura del planeta. **Respuesta:** Cambio climático.
- **Empieza por 'j':** Producto obtenido a partir del reciclaje de aceite usado. **Respuesta:** Jabón.



Reciclando solidaridad



Nivel educativo: Secundaria, bachillerato y adultos

Tiempo: 60-90 min.

MATERIALES

- Exposición reciclando solidaridad
- Sosa cáustica
- Aceite usado
- Agua
- Recipientes

OBJETIVOS

- Conocer los grandes problemas a los que se enfrenta el planeta.
- Descubrir las respuestas que Madre Coraje ofrece a dichos problemas mediante su actividad diaria.
- Conocer las 3Rs a favor del planeta.

Reciclando solidaridad

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Este juego, además de ser conocido por el alumnado, permite "estudiar" los contenidos que aparecen en la Guía de Reciclaje de Madre Coraje de una forma lúdica y distendida.

- 1** Utilizamos la exposición Reciclando Solidaridad en el formato que aportamos en este CD. Es muy importante que el alumnado pueda hacer preguntas en el momento en que surgen.
- 2** A partir de aquí, podemos establecer compromisos a nivel individual o colectivo, pudiéndose celebrar campañas de recogida de material de desecho.
- 3** Deteniéndonos en uno de los materiales que Madre Coraje recicla para su aplicación solidaria, el aceite, organizamos un taller para fabricar jabón siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación. Es muy importante destacar tanto los perjuicios de tirar el jabón por el desagüe, como las ventajas de la producción de jabón casero (ahorraremos mucho en detergentes que, por su parte, contribuyen al cambio climático en su proceso de fabricación).

TALLER FABRICACIÓN DE JABÓN:

- 6 litros de aceite
- 6 litros de agua
- 1 kilo de sosa cáustica

En el agua se disuelve la sosa y luego se echa el aceite. Moviéndolo en la misma dirección, cuando está espesando está listo. Dejar reposar una noche. Una idea es verterlos en moldes de la playa, para que tengan formas bonitas.