

## DESCUBRIENDO EL BOSQUE

➤ **PARTICIPANTES:**

Escolares de infantil hasta primeros cursos de Educación Primaria; siempre según criterio del docente (3 a 6 años).

➤ **TIEMPO:** 40-60 minutos (según criterio del docente: 1 o 2 sesiones).

➤ **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

En esta actividad, el principal objetivo es descubrir y valorar el bosque: sus habitantes y sus recursos a través de los sentidos. Así como sensibilizar en la problemática de los incendios forestales de una forma amena.

➤ **METODOLOGÍA:**

El método para llegar a los escolares y seguir trabajando en la prevención de los incendios forestales, son el diseño de recursos digitales llamativos y atractivos para ellos. Y no queríamos olvidarnos de los escolares más pequeños; en los que los avances son más lentos, pero los mensajes quedan arraigados en su desarrollo personal.

La mejor manera de acercar el bosque a los escolares más pequeños es a través de un cuento; de ahí que hayamos rediseñado este cuento llamado “El susto de Lumbrina” como recurso digital principal; en el que intentamos abrir los sentidos (sobre todo la vista y el oído que son los sentidos más desarrollados en este tipo de recursos digitales).

El cuento es la mejor herramienta para educar en valores (contenidos actitudinales). Los cuentos ejercitan la capacidad de concentración, escucha, etc. Además, el cuento tiene una protagonista que es Lumbrina (mascota del Aula del Fuego: Lirón careto) con la que los pequeños/as se sienten representados y ayuda a que presten atención.

El objetivo es hacer que lleguen a entender que el futuro del medio ambiente depende de un cambio de actitud de toda la sociedad, incluidos ellos y ellas.

Esta actividad se acompaña de “actividad-juego” a realizar, que refuerce las ideas tratadas. En este caso, se ha utilizado la herramienta Genialy para hacer la actividad más atractiva e interactiva para el alumnado.



El uso de actividad-juego como metodología (aspecto lúdico) es vital para entender la educación ambiental desde un parámetro diferente a la enseñanza tradicional (ludificación o gamificación):

- Permite la asimilación de conceptos sin aburrirse.
- Facilita el trabajo participativo y hace patente sus dificultades y ventajas.
- Juego para afianzar mensajes y conceptos.

Se aconseja que las actividades-juego sean participativas buscando la solución entre todos los participantes. De tal forma que si tenéis pizarra digital o similar, los escolares podrán participar más activamente de la interactividad.

Según edad, tenemos tres actividades-juego diseñadas:

. **"Descubriendo el bosque"** (3 años). Juegos sencillos de separación de frutos y animales, descubrir animales mediante sonido y pistas; y relacionar o hacer parejas con animales y recursos del bosque.

. **"La clase del bosque"** (4 años). Este juego trata de repasar los números y algunas vocales; utilizando animales, frutos, etc. También descubren animales a través del sonido y pistas relacionadas.

. **"El bosque de los sentidos"** (5 años o más). En este juego se repasan los cinco sentidos:

- Vista: buscar diferencias entre dos imágenes de bosques.
- Oído: Descubrir animales a través del sonido.
- Olfato: oler primero una planta aromática (lavanda) y contar el número de ellas que aparecen.
- Gusto: elegir frutos que podemos recoger en el bosque, descartando lo que no encontramos en el bosque.
- Tacto: repaso de cómo debemos reciclar nuestra basura.

La manera de hacer llegar los recursos será por envío "wetransfer"; teniendo una semana para descargar antes que caduque el enlace; y pudiendo guardar los recursos para el día de realización de la actividad.

La conexión a internet no es obligatoria. En caso de no disponer de internet en el aula, se enviarán los recursos por correo electrónico de todo el material, actividades y el cuestionario de evaluación para imprimir; con el fin de posibilitar a cualquier centro educacional la posibilidad de realizar la actividad.



## ➤ **RECURSOS**

**Humanos:** toda la actividad está diseñada a distancia, por lo que se espera la colaboración por parte del profesor/a de la clase para que haga de moderador/a: recoger dudas, preguntas, consideraciones, observaciones, etc.

**Materiales:**

Un ordenador o cualquier dispositivo para proyectar el video-clase con los contenidos teóricos de la actividad; así como la actividad-juego.

## ➤ **EVALUACIÓN**

La evaluación es un elemento fundamental de la acción educativa así como un instrumento muy útil orientado a conocer los resultados alcanzados, conocer si los objetivos marcados se han conseguido; y por supuesto la posibilidad de incorporar mejoras e introducir cambios.

Como el objetivo fundamental es de naturaleza actitudinal, no se ha diseñado una prueba de evaluación específica para cada participante. Los instrumentos de evaluación, a través de los cuales, es posible valorar el grado de implicación, sensibilización y aprendizaje de los destinatarios; son las observaciones directas que realice el profesor/a, junto con las intervenciones que los participantes realicen en el desarrollo de la actividad.

La actividad está diseñada con un único cuestionario de evaluación del profesor; el cual será el interlocutor/a y observador/a entre las monitoras del aula del Fuego y los participantes. Por lo que se pide por parte de ellos/as recoger toda esa información captada durante el tiempo que dura la actividad (observaciones, dudas, preguntas, etc.) en el cuestionario referido.

Valorar muy positivamente por encima de los conocimientos adquiridos, el grado de sensibilidad desarrollado hacia la problemática de los incendios forestales.