



ECOSISTEMAS

➤ PARTICIPANTES:

Educación Secundaria Obligatoria (1º, 2º, 3º y 4º ESO) pudiendo incluir según criterio del docente a otros destinatarios de cursos diferentes.

➤ TIEMPO: 40 minutos (la duración de una clase y siempre a criterio del docente).

➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

El objetivo principal del “Aula del Fuego” es sensibilizar en la problemática de los incendios forestales.

Con esta actividad queremos:

- dar a conocer alguno de los ecosistemas de Castilla y León prestando especial atención a los recursos que podemos aprovechar.

- reflexionar sobre una de las alteraciones de estos ecosistemas, los incendios forestales.

- mediante el conocimiento de las causas de los incendios forestales, sensibilizar y producir algún cambio de **actitud** en los participantes entorno a este grave problema.

- dar a conocer el operativo de prevención y extinción de Castilla y León.

➤ METODOLOGÍA

Las actividades partirán del conocimiento previo del alumno/a permitiéndole avanzar hacia los resultados de un aprendizaje que abarque más de una competencia. Será un aprendizaje orientado a la acción, en el que se integrarán las áreas de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Educación en Valores. Los estudiantes pondrán en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales. Será participativa, con la búsqueda consensuada de soluciones y con un enfoque integrador al considerar el medio como un todo, lo cual es más que la suma de las partes.

Mediante la gamificación como es un breakout repasar los conocimientos adquiridos. Se plantea a los participantes la misión de “Ayudar a Lumbrina a resolver un enigma”. Tendrán que pasar una prueba para comprobar que son la persona adecuada para ayudar a Lumbrina y resolver cinco misiones para conseguir el código de acceso a la solución del enigma. En cada misión conseguirán un número de la clave de acceso y así llegar a la solución del enigma.



Se aconseja que las actividades-juego sean participativas buscando la solución entre todos los participantes (trabajo en equipo para superar los retos).

➤ **RECURSOS**

Humanos: La actividad basada en recursos digitales está diseñada para su realización por parte del docente responsable de ese curso en el propio centro escolar en una hora lectiva.

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.