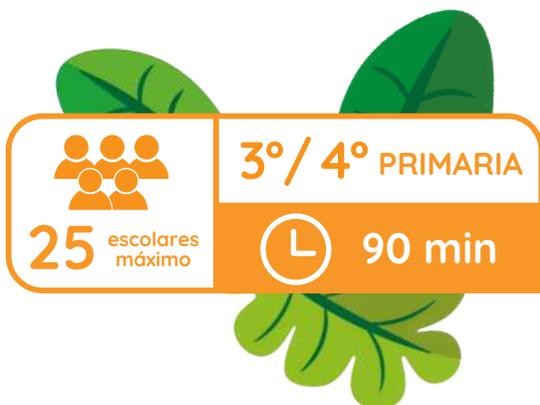




TALLER

FLUVIK

FLUVIK



RECURSOS

PROPIOS:

- 2 educadores/as ambientales.
- Juego de mesa Fluvik.
- Los materiales necesarios para desarrollar el taller.

DEL CENTRO:

- Aula.
- Altavoces.
- Ordenador conectado a proyector o a pizarra digital.
- Conexión a internet.
- Mesas y sillas movibles para colocar el juego de mesa.

Si el centro no dispone de estos recursos seguro que encontramos una solución, avísanos con tiempo.

OBJETIVOS

- Identificar las características y la importancia de los ecosistemas fluviales para reconocer su valor, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.
- Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en los ecosistemas fluviales, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución.
- Comprender el papel de las confederaciones hidrográficas, especialmente la Confederación Hidrográfica del Cantábrico, como gestores de los recursos hídricos y los ríos.

- Mostrar la importancia de nuestras acciones cotidianas sobre el recurso hídrico y los ecosistemas fluviales y ofrecer a los y las participantes alternativas más respetuosas.

METODOLOGÍA

GAMIFICACIÓN DINÁMICAS COOPERATIVAS

CONTENIDOS

- Qué es un río y cuáles son sus partes.
- Importancia de los ríos.
- Cuáles son las amenazas que sufren los ríos: ocupación de la llanura de inundación, alteración de sus riberas, sobreexplotación, introducción de especies exóticas invasoras y contaminación de sus aguas.
- ¿Quién protege nuestros ríos?

RELACIÓN CURRICULAR

Para el diseño de este taller se ha tenido en cuenta el Real Decreto 157/2022 que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Si quieres ver con más detalle la relación con el currículo escolar consulta la tabla resumen de la última página.

1

¿EN QUÉ CONSISTE?

¡Dale la vuelta al estado del río!

Girando la ruleta y superando las diferentes pruebas y retos conseguiremos eliminar las amenazas que afectan al río para lograr un ecosistema bien conservado que pueda desarrollar sus funciones.



2

DINÁMICA

El objetivo del juego es resolver los problemas de conservación que amenazan a nuestro río Fluvik, como la alteración de sus riberas o la contaminación de sus aguas. Para devolver el río a un buen estado de conservación, tenemos que conseguir girar cada una de las 12 losetas que componen el juego, de su anverso en mal estado a su reverso en buen estado. Para poder darle la vuelta a las losetas los alumnos y alumnas tendrán que resolver diferentes pruebas (Pictur-İK, Palabr-İK, Gest-İK y Memor-İK).

Durante el juego aparecerán cartas de poder, los agentes medioambientales, con los que conseguiremos proteger las losetas, y cartas de amenaza que podrán volver a girar la loseta al mal estado. Cuando todas las losetas estén giradas se habrá conseguido devolver a Fluvik un buen estado.

3

EVALUACIÓN

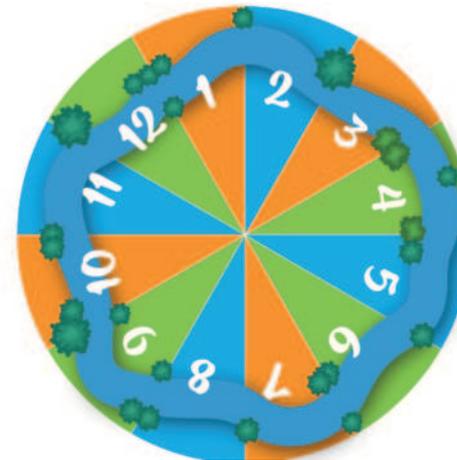
A través de una dinámica de evaluación, se podrá conocer el grado de aprendizaje y satisfacción de los y las protagonistas del taller.

La opinión de los docentes también nos interesa mucho; por eso, al finalizar el taller, en las 3 fichas enviaremos al centro un formulario de evaluación para que nos indiquéis en qué podemos mejorar.

4

MATERIALES

- 12 losetas que forman el tablero.
- Una ruleta.
- Un dado.
- Un reloj de arena.
- Tarjetas con los cuatro tipos de pruebas.
- Tarjetas con guardianes/as del río y amenazas.
- Figuras de guardianes/as del río.



ÁREAS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CIENCIAS SOCIALES	SOCIEDADES Y TERRITORIOS <ul style="list-style-type: none"> · Retos del mundo actual. · Sociedades en el tiempo. · Alfabetización cívica. · Conciencia ecosocial. 	CE1 { 1.1, 1.2, 1.3 } CE2 { 2.1, 2.2 }
CIENCIAS NATURALES	CULTURA CIENTÍFICA <ul style="list-style-type: none"> · Iniciación a la actividad científica. · La vida en nuestro planeta. 	CE2 { 2.1, 2.2, 2.4 } CE5 { 5.1, 5.2, 5.3 } CE6 { 6.1 }