



GUSARAPO

PROGRAMA DE EDUCACIÓN AMBIENTAL
chcantábrico



MINISTERIO
PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA
Y EL RETO DEMOGRÁFICO

CONFEDERACIÓN
HIDROGRÁFICA
DEL CANTÁBRICO, S.A.



Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea

NextGenerationEU

PROGRAMA GUSARAPO. ACTIVIDAD 2026/2027.

- Programa para escolares (Educación Primaria)

- ✓ Impartición de 4 talleres de aprendizaje basado en el juego y una guía para el profesorado. Los talleres están dirigidos a alumnos de 3º y 4º (talleres *Fluvik e Inundación*) y de 5º y 6º (talleres *Alerta en el río e Ingenio del agua*) de Primaria de colegios de Galicia (cuenca del río Eo, en Lugo), Principado de Asturias, las cuencas cantábricas de Cantabria (gestionadas por la CH Cantábrico) así como en los municipios de Villasana de Mena (Burgos) y Posada de Valdeón (León). Los talleres se imparten en los colegios (clase o patio).
- ✓ Web www.educantabrico.es, con contenido, ilustraciones y vídeos divulgativos propios, además de minijuegos y acceso a la plataforma gamificada *River Game: con la restauración de ríos ð se juega*.

APRENDE, EXPERIMENTA, JUEGA y RECURSOS

+

Inscripción a los talleres



Impartición de talleres en el curso 2025/2026

Durante el curso 2025/2026 se impartieron **281 talleres** en **87 centros** educativos (44 de Cantabria, 41 de Asturias, 1 de Lugo y 1 de Burgos) en los que participaron **4964 escolares**.

PROGRAMA GUSARAPO

- **Objetivos del programa**

- ✓ Identificar las características y la importancia de los ecosistemas fluviales para reconocer su valor, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.
- ✓ Mostrar objetivamente el recurso hídrico como un bien escaso y frágil, tanto en el contexto global como local, imprescindible para la vida y las actividades económicas.
- ✓ Conocer los usos del agua para satisfacer las necesidades de la sociedad y el ciclo urbano del agua, para comprender la relación entre los ríos, embalses y acuíferos y el uso del agua en nuestros hogares.
- ✓ 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.

PROGRAMA GUSARAPO

- ✓ Comprender el concepto de bien público y de Estado y 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 participantes alternativas más respetuosas.
- **Recursos disponibles en la web:** [RECURSOS – Portal educativo de la Confederación Hidrográfica del Cantábrico](#)
- ✓ Guía para el profesorado.
- ✓ Ilustraciones propias, 7 vídeos divulgativos.



PROGRAMA GUSARAPO

- **Recursos disponibles que podemos compartir con otras administraciones:**
 - ✓ Diseño de los 4 talleres, guías para su impartición, presentaciones iniciales.
 - ✓ Minijuegos que forman parte de la plataforma gamificada *River Game: con la restauración de ríos se juega.*

Web www.educantabrico.es

APRENDE, EXPERIMENTA, JUEGA y RECURSOS + Inscripción a los talleres

educantabrico
PROGRAMA DE EDUCACIÓN AMBIENTAL
chcantábrico



APRENDE ▾



EXPERIMENTA ▾



JUEGA



RECURSOS ▾



Plan de
Participación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Hola, soy **Gusarapo**.

Te doy la bienvenida a la web
educativa de la **Confederación
Hidrográfica del Cantábrico**.

Un espacio divertido para **aprender** sobre el agua y los ríos, sus ecosistemas asociados y cómo podemos protegerlos.

Te invito a **jugar** para demostrar todo lo que has aprendido, también podrás hacer **experimentos**.

Este curso 2025/2026 ofrecemos la **impartición de talleres en centros educativos de:** Galicia (cuena del río Eo, en Lugo), Principado de Asturias, las cuencas cantábricas de Cantabria (gestionadas por la CH Cantábrico) así como en los municipios de Villasana de Mena (Burgos) y Posada de Valdeón (León).

También ofrecemos una **guía para el profesorado** y **vídeos divulgativos** en el menú Recursos.

[MÁS INFORMACIÓN](#)

Menú APRENDE: 7 bloques de contenido



EL VIAJE DE UNA
GOTA DE AGUA



LOS RÍOS



PLANETA AGUA



CONOCE
NUESTROS RÍOS



¿QUIÉN PROTEGE
NUESTROS RÍOS?



¿QUÉ PUEDES
HACER TÚ?

Menú APRENDE: ejemplo de subapartados de “LOS RÍOS”



LOS RÍOS

< VOLVER

¿CÓMO SE FORMA UN
RÍO?

¿CÓMO FUNCIONA UN
RÍO?

LAS PARTES DEL RÍO

LA IMPORTANCIA DE LOS
RÍOS

TRAMO A TRAMO

LA VIDA EN EL RÍO

Menú APRENDE: ejemplo de subapartados de “PLANETA AGUA”



PLANETA AGUA

< VOLVER

EL AGUA: RECURSO ESCASO Y
FINITO

EL REPARTO DE AGUA EN EL
MUNDO

Menú EXPERIMENTA: actividades de 3 tipos (enlazan desde APRENDE)



DESCUBRE LA
CUENCA

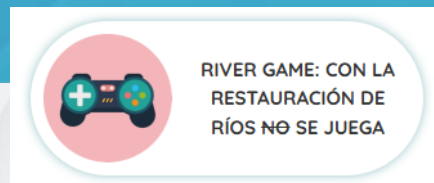


EXPERIMENTOS
/
MANUALIDADES



INVESTIGA EN
LA RED

Menú JUEGA: aloja la plataforma gamificada *River Game: con la restauración de ríos ño se juega* + otros juegos



7 vídeos divulgativos



7 vídeos divulgativos (enlaces)

- Capítulo 1: El viaje de una gota de agua
- Capítulo 2: ¿Cuáles son las partes de un río?
- Capítulo 3: La importancia de los ecosistemas fluviales
- Capítulo 4: El agua en el mundo
- Capítulo 5: Los ríos cantábricos. Problemas de conservación
- Capítulo 6: ¿Cómo protegen los ríos las administraciones?
- Capítulo 7: ¿Qué puedes hacer tú para proteger los ríos?

INTRODUCCIÓN A LOS TALLERES PARA EDUCACIÓN PRIMARIA. GUIÓN MONITORES/AS

¿Qué es un río? Parte del ciclo del agua, pero no solo agua: concepto de ecosistema fluvial

Partes de los ríos Funciones de la vegetación de ribera y llanuras de inundación

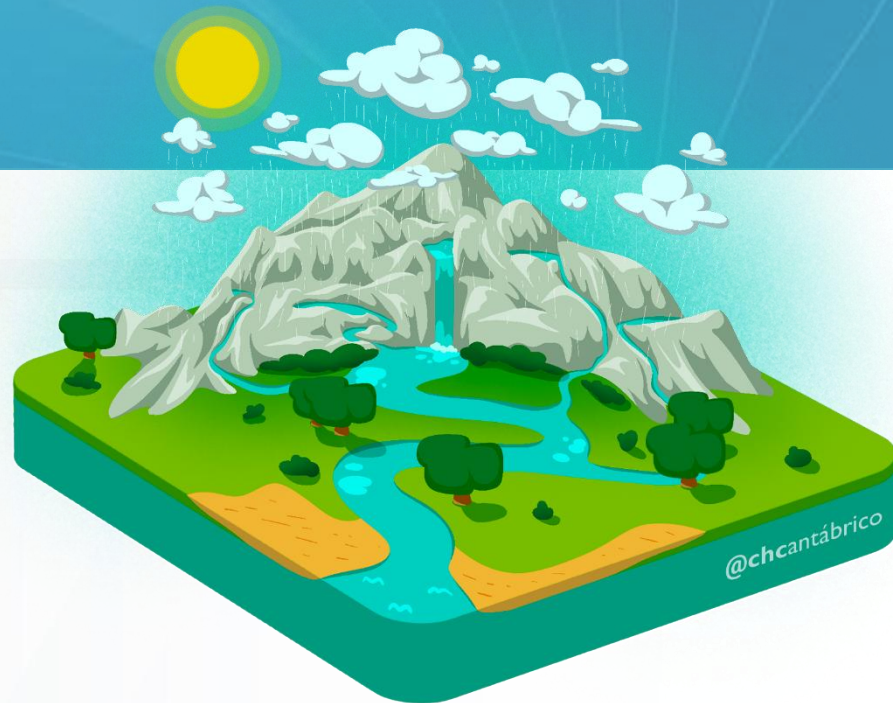
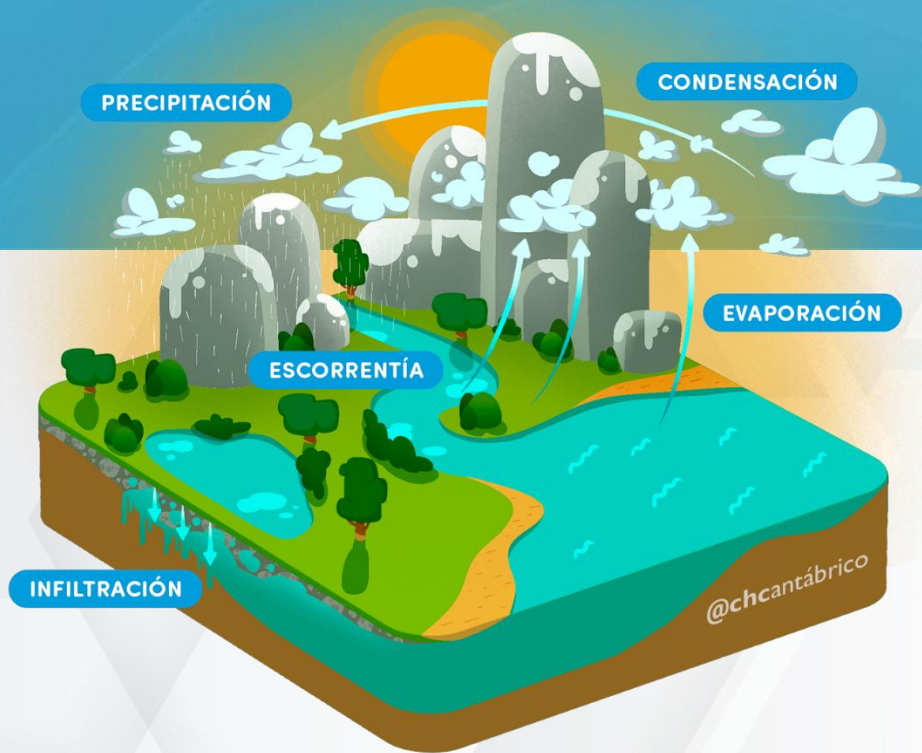
Relación río-acuífero Recarga de los acuíferos en avenidas, descarga al río en sequía

Importancia de los ríos (funciones)

Ríos y agua: bienes públicos

Problemas de conservación de los ríos Ocupación de las llanuras de inundación, canalizaciones, escolleras, destrucción del bosque de ribera, sobreexplotación y contaminación de las aguas, cambio climático, especies invasoras.

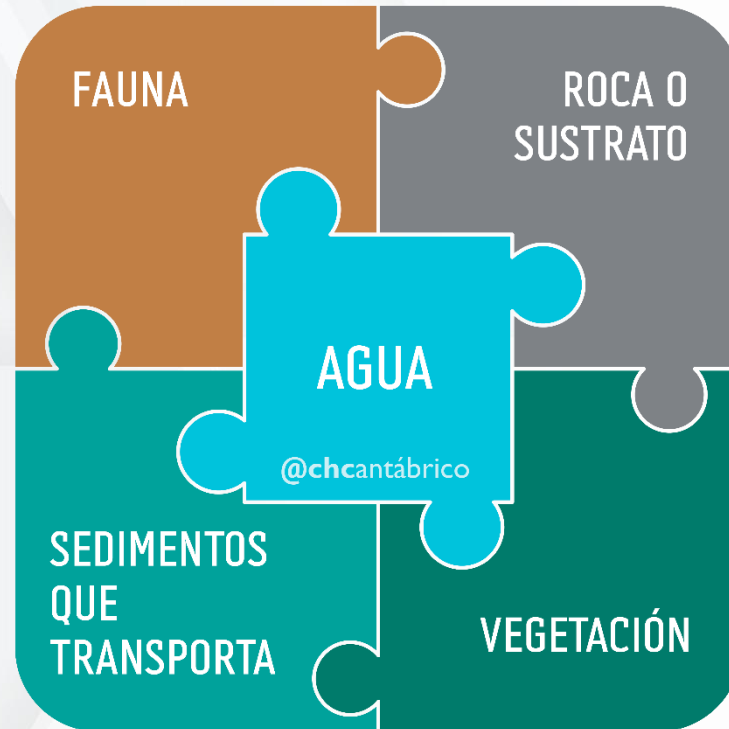
EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: CICLO DEL AGUA, CUENCA HIDROGRÁFICA



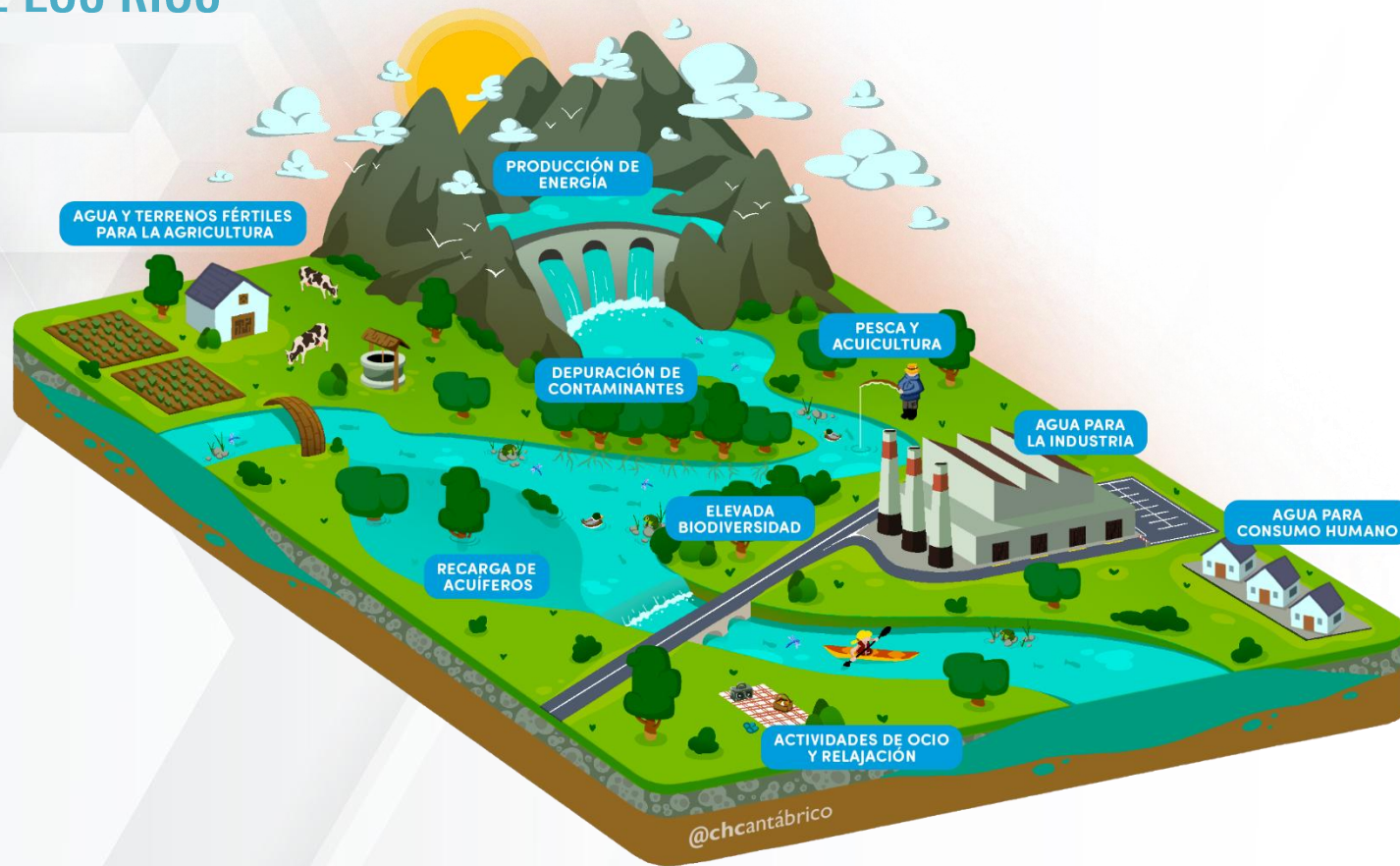
EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: LOS RÍOS, ¿SOLO AGUA? (PARTES DEL RÍO)



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: LOS RÍOS, ¿SOLO AGUA? (COMPONENTES DEL ECOSISTEMA FLUVIAL)



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: IMPORTANCIA (O FUNCIONES) DE LOS RÍOS



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: IMPORTANCIA DE LA VEGETACIÓN DE RIBERA



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: DEL RÍO AL GRIFO Y DEL GRIFO AL RÍO



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: BIENES PÚBLICOS, BIENES PRIVADOS

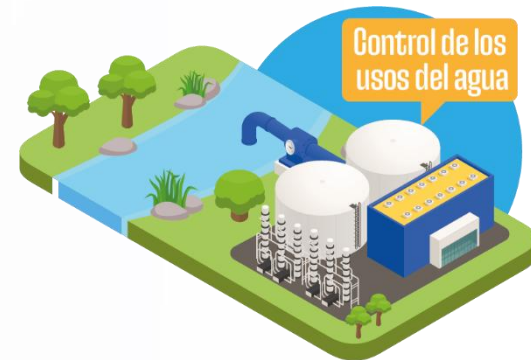
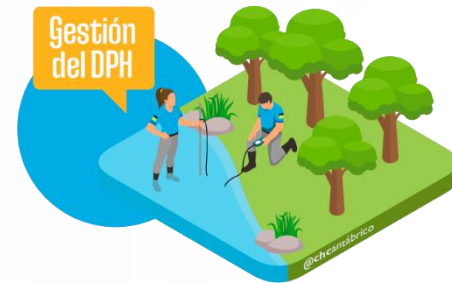
Bienes públicos



Bienes privados



EJEMPLOS DE ILUSTRACIONES PROPIAS: ¿CÓMO PROTEGEN LAS CONFEDERACIONES HIDROGRÁFICAS EL AGUA Y LOS RÍOS?



chcantábrico



FLUVIK. JUEGO DE MESA COLABORATIVO. 3º-4º PRIMARIA.

- La actividad está diseñada como un **juego de mesa de gran formato**. Se divide a la clase en 2 grupos para la realización del taller.
- Precedido de **introducción** (se requiere pantalla)
- Lo hemos probado también con **familias**, en el Día Mundial del Agua, con buenos resultados.
- El objetivo principal del juego es **devolver al río Fluvik, alterado por diferentes presiones, a un buen estado de conservación** a través de la superación de diferentes pruebas con las que todos los niños y niñas suelen estar familiarizados (mímica, dibujo o memoria).
- Es un juego colaborativo (se gana si, entre los 2 equipos, consiguen devolver al río al buen estado).

FLUVIK. JUEGO DE MESA COLABORATIVO. 3º-4º PRIMARIA



Diseño de la caja del juego



Anverso y reverso de una de las piezas del tablero



Ejemplos de cada tipo de cartas

FLUVIK. JUEGO DE MESA COLABORATIVO. 3º-4º PRIMARIA



INUNDACIÓN. JUEGO DE ESCAPE. 3º-4º DE PRIMARIA

- Precedido de introducción (necesaria pantalla) y un vídeo en el que **trabajadores de la Confederación exponen el problema**: un río está en alerta por desbordamiento y no funciona el SAI, la Confederación necesita ayuda de la clase para saber cuál es y alertar a la población.
- El taller consiste en un **juego de escape** en el que los alumnos/as, en grupos, deben superar 5 retos, iguales para todos los grupos, en un tiempo máximo. Al ir superando los retos obtendrán los datos necesarios para, finalmente, averiguar qué río se va a desbordar.
- Aunque cada grupo debe superar los retos de forma independiente, para conseguir descubrir el objetivo final será necesaria la colaboración de toda la clase.

INUNDACIÓN. JUEGO DE ESCAPE. 3º-4º DE PRIMARIA



[Taller Inundación \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

INUNDACIÓN. JUEGO DE ESCAPE. 3º-4º DE PRIMARIA

00:00:42

¿En qué orden deberían estar estos nombres?

- 1 ✗ Libélula
- 2 ✓ Rana
- 3 ✗ Garza
- 4 ✗ Murciélago

¡Vaya! ¿Tal vez cada equipo tenga un número y un nombre?

Enviado

Genially Asturias: <https://view.genial.ly/659bb6cbf0d7680013c4e5bc>

Genially Cantabria: <https://view.genial.ly/6576df7ac390a8001417fa2c>

chcantábrico



chcantábrico

chcantábrico

chcantábrico



chcantábrico

INUNDACIÓN. JUEGO DE ESCAPE. 3º-4º DE PRIMARIA



INUNDACIÓN. JUEGO DE ESCAPE. 3º-4º DE PRIMARIA



2. En las estaciones de aforo se mide el nivel que alcanza el agua del río y eso nos permite calcular su caudal (el agua que lleva el río).



- 1 Las poblaciones, industrias, carreteras y vías de ferrocarril estarán más seguras si se establecen en las llanuras de inundación.

chcantábrico

- 2 En los ríos bien conservados, la vegetación de ribera es un filtro que evita que entren contaminantes al río, por ejemplo, de las actividades agrícolas.

chcantábrico

- 3 Si las ciudades e industrias vierten agua a los ríos sin depurar no se producen efectos negativos en los ecosistemas fluviales.

chcantábrico

- 4 Con los datos que obtiene diariamente la Confederación Hidrográfica sobre el nivel de los ríos se pueden prevenir inundaciones.

chcantábrico

ALERTA EN EL RÍO. JUEGO DE ESCAPE. 5º-6º DE PRIMARIA

- Precedido de introducción (necesaria pantalla) y un **vídeo en el que trabajadores de la Confederación exponen el problema** y piden a los alumnos/as que se conviertan en Guardianes/as del río para ayudar a la Confederación.
- El taller consiste en un **juego de escape** en el que varios grupos deben superar 4 retos, iguales para todos los grupos, en un tiempo máximo. El objetivo es desactivar **4 alertas que afectan a los ríos**: destrucción del bosque ribera, vertido sin depurar, ocupación de la llanura de inundación y situación de sequía. Cada alerta se encuentra en una caja con candado y el código para abrir la siguiente se obtiene al resolver el reto.
- Aunque cada grupo debe superar los retos de forma independiente, para abrir la última caja y superar el reto final ser necesaria la colaboración de toda la clase.

ALERTA EN EL RÍO. JUEGO DE ESCAPE. 5º-6º DE PRIMARIA



Vídeo de presentación del juego por parte de técnicas del laboratorio de la CH Cantábrico



[Taller Alerta en el río \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

ALERTA EN EL RÍO. JUEGO DE ESCAPE. 5º-6º DE PRIMARIA

Alerta 1



Soy Eva y mi trabajo en la **Confederación Hidrográfica del Cantábrico** es comprobar los usos que se hacen en las zonas inundables.

He observado que la **llanura de inundación** está ocupada por diferentes construcciones y si hay una crecida del río podría haber personas en peligro. Pero tengo un problema, mi mapa se ha roto.

¿Podrías ayudarme a reconstruir el mapa y saber en qué coordenada se ubican estas construcciones?

¡Recuerda! Si las llanuras de inundación no están ocupadas por construcciones, el río se desborda sin producir daños.

chcantábrico

Puedes escribir aquí:

X	Y	X	Y



Equipo 1

Alerta 1

chcantábrico

Detalle de parte del material de la caja de alerta 1: Ocupación de la llanura de inundación

Alerta 3



Soy Marta y trabajo en el laboratorio de la **Confederación Hidrográfica del Cantábrico** analizando muestras de vertidos.

Al laboratorio ha llegado una muestra de agua de un río contaminado por un **vertido sin depurar**. Los nombres de las muestras se han mezclado y no sé de donde procede el vertido.

¿Me podrías ayudar a conocer el origen del vertido y saber qué sustancias están contaminando el río?

¡Recuerda! Todas las industrias deben depurar sus aguas antes de devolverlas al río.

chcantábrico



Detalle de parte del material de la caja de alerta 3: Vertido sin depurar

ALERTA EN EL RÍO. JUEGO DE ESCAPE. 5º-6º DE PRIMARIA



EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA

- Este taller combina los juegos de construcción con los juegos tipo quiz.
- El alumnado, dividido en 2 o 3 equipos, deberá construir, dirigido por los/as educadores/as, la **maqueta de un río afectado por varias presiones** que generan impactos en el ecosistema.
- Una vez construida la maqueta comienza un juego de preguntas y respuestas con el que cada equipo podrá obtener gotas de agua que puede intercambiar por **elementos o acciones que mejoren el estado de conservación** del ecosistema fluvial. También pueden conseguir **expertos/as, de varias profesiones**, para garantizar la conservación del ecosistema.
- Aunque cada grupo deberá gestionar los problemas que afectan a su maqueta, todos los equipos deberán colaborar en la resolución de un problema común. Para ello se les asignará, al comienzo del juego, una misión secreta.

EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA



Ecosistema degradado: llanura de inundación ocupada, escollera, vertido sin depurar, captación de aguas subterráneas sin control de caudales

EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA



Elementos de mejora: eliminar escollera, implantar vegetación de ribera, construir depuradora (vertido depurado), expertos (químicos/as, agentes medioambientales, ingenieros/as, biólogos/as)

Genially: <https://view.genial.ly/65e5d2ba88658d0014e279b8>

EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA



Pizarra para la prueba “el reto”. Manos para pedir turno para responder en los rebotes. Detalle de elementos de mejora y expertos/as

EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA



Equivalencia entre gotas y acciones de mejora

EL INGENIO DEL AGUA. 5º-6º DE PRIMARIA



Maqueta para la misión secreta final: construcción de paso para peces

PLAFAFORMA GAMIFICADA *River Game: con la restauración de ríos se juega*

✓ Educantabrico

- ✓ Los colegios se inscribirán por clases y, jugando a diferentes minijuegos, obtendrán puntos que transformarán en mejoras del ecosistema.



PLAFAFORMA GAMIFICADA: estado inicial del río



PLAFAFORMA GAMIFICADA: estado final



COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES HASTA 2024

- ✓ Consejería de Educación de Cantabria
- ✓ Centro de Investigación del Medio Ambiente de Cantabria.
- ✓ Naturea Cantabria
- ✓ Red Natural de Asturias (RENA)

¡Gracias por vuestra atención!

Unidad de apoyo a la Presidencia CH Cantábrico

985 96 84 00 (480109 Lucía Claros | 480113 Sonia Escalada)

651 04 44 63 (Lucía Claros)

educacion.ambiental@hcantabrico.es