

# GUÍA DIDÁCTICA DEL PROYECTO

## El viaje de Kirima



05  
INTRODUCCIÓN

11  
FUNDAMENTACIÓN  
PEDAGÓGICA

15  
ESQUEMA  
PROYECTO

17  
FICHAS  
ACTIVIDADES

07  
MARCO  
TEÓRICO

25  
EVALUACIÓN

Coordina y Promueve  
Fundación GSD

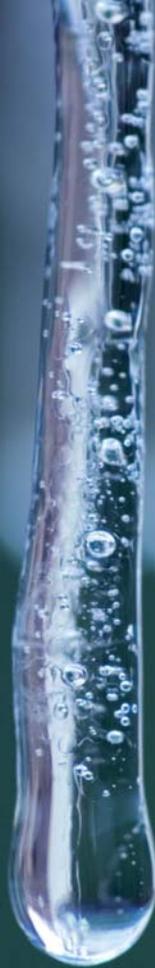
Diseño de Contenidos  
GSD Colegios

Producción, Diseño y Maquetación  
Gredos San Diego Cooperativa

Ilustraciones  
Sara I. Toribio

SUBVENCIONADO POR:





## INTRODUCCIÓN

Este programa educativo va dirigido al alumnado de Segundo Ciclo de Educación Infantil. El programa está concebido como una unidad didáctica completa, que el docente podrá trabajar a lo largo del curso en el momento que considere más oportuno, dependiendo de las características del grupo y del desarrollo de la programación.

Este proyecto es un programa abierto, con una serie de actividades que se corresponden con el tablero de juego, así como otras propuestas de fichas, actividades complementarias y talleres que el docente podrá realizar en función de su disponibilidad de tiempo, intereses y necesidades.

El objetivo principal del proyecto es concienciar acerca de la problemática del cambio climático e implicar al alumnado en la búsqueda de soluciones y en la adquisición de hábitos de respeto al medio ambiente: ahorro de materiales y energía, reutilización y reciclaje, consumo responsable y movilidad sostenible.

La **maleta** contiene:

- Cuento de la foca Kirima, que servirá de punto de partida del proyecto.
- Guía didáctica del proyecto para el profesorado que contiene información general sobre el programa educativo, incluyendo una introducción con información sobre el tema del cambio climático y la descripción de las actividades, así como una serie de fichas que permitirán llevar a cabo estas actividades.
- CD con toda la información del proyecto.
- Tablero de juego e imanes.
- Carteles tamaño A-3 que muestren algunos de los problemas y soluciones relacionados con el cambio climático.

El diseño de los materiales se basa en la experiencia y práctica educativa de un equipo de profesores en el desarrollo de programaciones de contenido medioambiental, tanto en el aula como en las actividades extraescolares. Destacamos en este sentido, la experiencia acumulada por la participación del profesorado y alumnado en el programa de Eco-Escuelas.

¿SABÍAS CUE?

LOS 11 AÑOS MÁS CALIENTES REGISTRADOS SE HAN PRODUCIDO A FINES DE LOS AÑOS 90.

## MARCO TEÓRICO

Uno de los principales problemas ambientales a los que nos enfrentamos actualmente es el cambio climático, que se produce fundamentalmente por las emisiones de CO<sub>2</sub> a la atmósfera provocadas por la combustión de combustibles fósiles como el gas, petróleo y carbón y en las industrias, agricultura y vertederos de basura.

Estos niveles de CO<sub>2</sub> han aumentado de forma alarmante en los últimos años. La fusión de los casquetes polares, la desaparición de los glaciares, el aumento del nivel del mar, las catástrofes naturales y la pérdida de biodiversidad son los primeros síntomas del cambio climático.

Sin embargo esta situación aún es reversible. Podemos reducir nuestros niveles de emisiones de CO<sub>2</sub> con cambios en nuestros hábitos individuales y colectivos.

### ¿POR QUÉ SE PRODUCE EL CAMBIO CLIMÁTICO?

Los rayos solares calientan la superficie de la tierra y la atmósfera. Los gases de efecto invernadero que se encuentran presentes en la atmósfera, absorben parte de este calor y evitan que la tierra se enfríe. Sin ellos, la temperatura media de la tierra sería unos 30° menor. Estos gases son, principalmente, el dióxido de carbono (que supone un 80 % del total), el metano, el óxido nítrico, el metano, el ozono y el vapor de agua.

Las emisiones de estos gases en Europa proceden de:

- Energía, sin contar el transporte (61%)
- Transporte (21%)
- Agricultura (10%)
- Procesos industriales (6%)
- Residuos (2%)

El transporte privado es responsable del 10% de estas emisiones, mientras que los hogares son responsables del 30% del consumo total de energía. Dentro de los hogares, el 70 % se emplea en calefacción, el 14% en agua caliente y el 12% en luz y electricidad.

A lo largo del último siglo, el aumento de las emisiones de gases de efecto invernadero a la atmósfera han provocado un aumento en la temperatura media global de la tierra de 0,74°, mientras que en Europa este aumento ha alcanzado los 0,95°. En España, este incremento ha sido mucho mayor, ya que en los últimos treinta años la temperatura media ha aumentado 1,5°.



### CONSECUENCIAS

- **Fusión de los casquetes polares.** En las últimas décadas, la superficie helada del Polo Norte se ha reducido un 10 % mientras que el grosor de la capa de hielo ha disminuido un 40 %. En el Polo Sur, la capa de hielo que cubre el continente antártico se ha vuelto inestable.
- **Desaparición de los glaciares.** Se prevé que el 75 % de los glaciares de los Alpes Suizos habrá desaparecido en 2050.
- **Aumento del nivel del mar.** En el siglo XX el nivel del mar subió entre 10 y 20 cm. Según las previsiones, el aumento en este siglo será de 20 a 60 cm.
- **Alteraciones climáticas y desastres naturales.** Temperaturas extremas, tormentas, inundaciones, sequías y olas de calor. Durante la última década se han producido en el mundo tres veces más catástrofes debidas al clima que en la década de los 60.
- **Pérdida de biodiversidad.** Muchas especies de animales y plantas no podrán adaptarse a los cambios de temperatura. Las especies que viven en los polos son especialmente vulnerables a estos cambios.

### SOLUCIONES

El protocolo de Kioto, promovido por las Naciones Unidas, exige a 36 países industrializados que reduzcan o limiten sus emisiones entre un 5 y un 8%. En el año 2000, la Unión Europea puso en marcha el Programa Europeo sobre el cambio climático para ayudar a los Estados miembros a reducir sus emisiones.

Sin embargo, la participación de los ciudadanos es crucial para prevenir el cambio climático.

Algunos de los pequeños gestos que podemos realizar para evitar el cambio climático son:

- Reducir, reutilizar y reciclar (reducir nuestro consumo, reutilizar materiales y separar las basuras).
- Utilizar métodos de transporte más sostenibles (caminar, usar la bici o transporte público, compartir el coche, etc.)
- Reducir el consumo de energía (apagar luces no necesarias, utilizar bombillas de bajo consumo, apagar completamente los aparatos, aislar correctamente las casas, bajar los termostatos, etc.)
- Utilizar electrodomésticos de bajo consumo energético (categoría A+).

¿SABIAS QUE?  
EL MODO DE ESPERA SUPONE  
UN CONSUMO DEL 10 % DE  
NUESTRA FACTURA DE LUZ



## FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

### MARCO LEGISLATIVO

*"No es que la educación pueda resolver por sí misma los problemas ambientales, pero es imprescindible para alcanzar el objetivo último: la mejora de la calidad de vida"*  
(15 de junio de 1999)

Los objetivos y contenidos que se trabajan en este proyecto se enmarcan en el Real Decreto 1.630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de la educación infantil, especialmente en los siguientes artículos:

#### ARTÍCULO 3

##### Objetivos

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Estos objetivos se desarrollan en el Anexo de desarrollo de las áreas del segundo ciclo de educación infantil:

#### CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

##### Objetivos

- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa, y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

##### Contenidos

#### Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

- Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación del propio comportamiento, satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia.

## CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

### Objetivos

- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.
- Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

### Contenidos

#### Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza

- Identificación de seres vivos y materia inerte como el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos. Valoración de su importancia para la vida.
- Observación de algunas características, comportamientos, funciones y cambios en los seres vivos.
- Curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente animales y plantas. Interés y gusto por las relaciones con ellos, rechazando actuaciones negativas.
- Observación de fenómenos del medio natural. Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.
- Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de la importancia para la salud y el bienestar.

## LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

### Objetivos

- Utilización de la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

### Contenidos

#### Bloque 1. Lenguaje verbal

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y retatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.

#### Bloque 3. Lenguaje artístico

- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.

## OBJETIVOS

### Los objetivos generales del proyecto son:

- Integrar la educación ambiental en el currículo escolar.
- Conseguir que el programa tenga una gran difusión entre la población escolar.

### Los objetivos generales desde el punto de vista del alumno son:

- Valorar la importancia del problema del cambio climático.
- Conocer algunas de las causas del cambio climático.
- Fomentar la búsqueda de soluciones individuales al problema del cambio climático.
- Adquirir hábitos de respeto con el medio ambiente: ahorro de materiales y energía, reutilización y reciclaje, consumo responsable y movilidad sostenible.

### Los objetivos específicos de este proyecto son los siguientes:

- Descubrir las causas de la contaminación de la atmósfera.
- Conocer las características fundamentales del proceso de cambio climático.
- Valorar la utilización de transportes no contaminantes.
- Valorar la importancia del consumo responsable de papel.
- Conocer la importancia de cuidar los bosques: no ensuciarlos y evitar incendios.
- Conocer algunas energías renovables y la importancia de su uso para evitar el cambio climático.

- Mostrar una actitud positiva hacia el consumo responsable de productos como papel, ropa, juguetes y libros.
- Ser consciente de la responsabilidad individual en la separación de residuos para la mejora del medio ambiente.
- Identificar los hábitos del hogar que son perjudiciales para el medio ambiente, desarrollando alternativas saludables.

## MARCO PEDAGÓGICO

Para la consecución de estos objetivos de una forma significativa, debemos conocer bien cuál es el momento psicoevolutivo del alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil. De este modo, la metodología utilizada parte de la adaptación a las necesidades y características del niño/a, considerando fundamentales los siguientes aspectos metodológicos:

- Aprendizaje significativo, esto es, partir del conocimiento que el niño tiene de la realidad, que se conforma a partir de sus experiencias, conocimientos y capacidades.
- Flexibilidad y adecuación a los distintos ritmos de aprendizaje.
- Afectividad, dentro de un clima de confianza y respeto.
- Globalización.
- Motivación.
- Aprendizaje basado en el descubrimiento y en el juego. Para ello se han desarrollado una serie de actividades breves y variadas con el fin de que el aprendizaje sea lúdico, dinámico y motivador.
- Individualización
- Socialización.
- Las actividades favorecen el autodescubrimiento, la observación, la manipulación y la posterior reflexión y puesta en común.
- Potenciar el trabajo en gran grupo y/o en pequeños grupos heterogéneos que posibilite el intercambio de experiencias y conocimientos entre iguales, guiados por el profesor.
- La adquisición de actitudes y hábitos ecológicos se ve favorecida al aplicar un aprendizaje cooperativo.





esquema proyecto

## ESQUEMA PROYECTO

Este proyecto se inicia con un CUENTO MOTIVADOR cuyo personaje principal es la foca Kirima, que viajará para descubrir las causas del cambio climático.

El viaje lo realizará a través de un tablero de JUEGO magnético en el que tendrá que ir pasando por distintas casillas a través de las cuales se irán analizando distintos aspectos relacionados con el cambio climático:

1. **CASILLA INICIO** ..... Cambio climático.
2. **CASILLA CIUDAD** ..... Transporte y movilidad sostenible.
3. **CASILLA BOSQUE** ..... Árboles y consumo de papel.
4. **CASILLA FÁBRICA** ..... Contaminación y consumo responsable.
5. **CASILLA VERTEDERO** ..... Separación de residuos.
6. **CASILLA HOGAR** ..... Hábitos saludables para el medio ambiente.
7. **CASILLA FINAL** ..... Integración de los contenidos trabajados. Evaluación.

En cada casilla se analizará cada una de las causas del cambio climático y se buscarán soluciones a los problemas presentados. Para ello nos ayudaremos de unas postales que envía Kirima al jefe Nonuk y de unas láminas que tienen por un lado la imagen negativa del problema, a partir de la cual se realizará el análisis inicial de la situación. Cuando los alumnos hayan aportado las soluciones al problema se dará la vuelta a la lámina, de forma que aparezca la imagen positiva y se superpondrá sobre el tablero el imán con la misma imagen positiva que tenemos en la lámina. De esta forma, tendremos la imagen general del viaje de Kirima en el tablero con todos los problemas y la imagen concreta del problema que estamos trabajando en cada momento en la lámina de gran tamaño.



## ACTIVIDADES FICHAS

### ACTIVIDAD JUEGO

#### Objetivos

- Tener un primer acercamiento al problema del cambio climático.
- Prestar atención y comprender los elementos más significativos de un cuento.
- Desarrollar una actitud positiva hacia la lectura.

#### Propuesta de actividad principal

- La narración del cuento servirá como punto de partida para motivar a los niños hacia el proyecto. El profesor leerá en gran grupo la historia.
- El formato del cuento (tamaño y tipo de ilustraciones) constituye un recurso que le ayudará a realizar un primer acercamiento motivador hacia los contenidos que se van a trabajar.

### CASILLA INICIO JUEGO CAMBIO CLIMÁTICO

#### Objetivos

- Conocer algunos de los elementos necesarios para la vida en la Tierra: agua, aire, luz y calor.
- Identificar la atmósfera como capa protectora de la Tierra.
- Descubrir elementos que contaminan la atmósfera.
- Conocer las características fundamentales del cambio climático.
- Valorar la importancia del cuidado del medio ambiente.

#### Contenido

- Ver ficha explicativa sobre atmósfera, contaminación y cambio climático (ficha nº1).

#### Propuesta de actividad principal

- En primer lugar, preguntamos a los niños qué creen ellos que está ocurriendo en el lugar donde vive Kirima y por qué piensan que está pasando esto. A partir de sus ideas previas, trabajaremos el concepto de cambio climático, apoyándonos en la ficha explicativa (ficha nº1).
- A continuación se les mostrará el tablero de juego, realizando una visión general de los aspectos que se trabajarán más detenidamente en cada una de las casillas. Como aspecto común en todas las casillas nos fijaremos en el "humo contaminante" que servirá como punto de partida para explicar aspectos relacionados con la vida en la Tierra y su cuidado.

#### Ficha actividad alumnado

- Realizamos un experimento en clase para comprender cómo el humo se queda en la atmósfera, ensuciándola y produciendo el cambio climático (ficha nº2).



## CASILLA CIUDAD

**Objetivos**

- Ser consciente de la contaminación que producen ciertos transportes.
- Conocer las ventajas ambientales del uso de transportes públicos.
- Valorar la utilización de transportes no contaminantes.

**Contenidos**

- En las ciudades en las que vivimos se produce mucha contaminación, debido a la acumulación de gases emitidos principalmente por los medios de transporte y las calefacciones de los hogares. En cuanto al transporte, desplazarnos andando o en bicicleta evitar la contaminación y beneficia nuestra salud.
- En caso de tener que utilizar transporte, se debe potenciar el uso de transporte público en lugar del privado.

**Postal de Kirima nº 1**

- Leemos la primera postal de Kirima al Jefe Nonuk, en la que le explica la contaminación que se produce en las ciudades debida fundamentalmente al transporte.

**Propuesta de actividad principal**

- Proponemos a los niños y niñas que dibujen cómo van al cole (medio de transporte) y con quién.
- Colgamos los dibujos en clase y a partir de ellos haremos una lluvia de ideas en la que les preguntaremos cuál es el medio de transporte más utilizado y el menos, si pasan por alguna zona verde (parques, zonas arboladas, etc.) o alguna zona contaminada o sucia, quien les acompaña, si comparten el camino con amigos, etc.
- Analizamos las ventajas de ir al cole utilizando un medio de transporte más sostenible (benéficos para la salud, para el medio ambiente y posibilidad de compartir ese momento con amigos).

**Ficha actividad alumnado**

- Se les mostrará la lámina con la imagen de la ciudad en negativo (tráfico, contaminación...).
- Se les proporcionará una ficha (ficha nº3) con dibujos recortables de un autobús, bici y persona andando y en patines. Los niños pintarán los dibujos, los recortarán y los pegarán sobre la lámina en positivo (ciudad limpia, sin tráfico, sin contaminación...) situada en el reverso de la anterior.

Otras propuestas de actividades:

- Proponer en el centro escolar campañas para compartir coche, organizar caminos seguros al colegio andando o en bici, etc.
- Proponer celebrar el día de la bici destinada a alumnos y/o familias.

## CASILLA BOSQUE

**Objetivos**

- Conocer la relación entre los árboles y la calidad del medio ambiente.
- Conocer el origen del papel a partir de la madera de los árboles.
- Valorar la importancia del consumo responsable de papel.
- Valorar la importancia de cuidar los bosques: no ensuciarlos y evitar incendios.

**Contenido**

- En los bosques se están produciendo daños difíciles de reparar como la tala indiscriminada de árboles y la deforestación de los mismos por causa de los incendios.
- Debemos valorar la importancia de los bosques y de las zonas verdes, ya que gracias a los árboles se produce una mayor cantidad de oxígeno que limpia el aire que respiramos.
- La tala indiscriminada de árboles está provocada en gran parte por la producción de papel, por ello debemos realizar un consumo responsable del mismo y ser conscientes de la importancia de reutilizarlo siempre que sea posible: usar el papel por las dos caras, utilizar los contenedores de reciclar papel, etc.
- Por otro lado, es imprescindible cuidar y mantener nuestros bosques limpios, no tirar desperdicios, recoger basuras y no hacer fuego para prevenir posibles incendios.

**Postal de Kirima nº 2**

- Leemos la segunda postal de Kirima en la que explica los problemas ambientales de los bosques.

**Propuesta de actividad principal: JUEGO SOBRE EL BOSQUE**

- Hacemos seis grupos en la clase. Repartimos a cada grupo una tarjeta (ficha nº4) que muestre un comportamiento relacionado con el uso inadecuado del papel y el cuidado del bosque:
  - Niños malgastando papel higiénico.
  - Niños desenvolviendo un montón de regalos de cumpleaños.
  - Niños utilizando muchas servilletas de papel para comer.
  - Niños malgastando papel para hacer aviones.
  - Niños tirando papel a la papetera de orgánico.
  - Niños ensuciando el parque/bosque.
- Cada grupo tendrá que buscar una solución, que podrán explicar, dramatizar o dibujar. Una vez que hayan aportado las soluciones.

**Ficha actividad alumnado**

- Los alumnos tendrán una ficha (ficha nº5) con el dibujo de unos árboles que colorearán, recortarán la silueta y la doblarán para que quede en tres dimensiones. Con todas las figuras se formará un gran bosque.

**Otras propuestas de actividades**

- Taller de papel reciclado utilizando papel usado.
- Plantación de bosque en el patio escolar o en el entorno.



## CASILLA FÁBRICA

**Objetivos**

- Conocer el origen de determinados productos: las fábricas.
- Conocer la contaminación que provocan las fábricas.
- Conocer las características básicas de algunas energías renovables a través de la experimentación.
- Valorar la importancia de usar energías renovables para evitar el cambio climático.
- Mostrar una actitud positiva hacia el consumo responsable de productos como ropa, juguetes, libros.

**Contenido**

- Las fábricas generan mucha contaminación, además de consumir grandes cantidades de energía y materias primas cuya obtención también contamina. Por eso, es conveniente el consumo responsable de productos manufacturados y conocer diferentes tipos de energías alternativas, como la solar o la eólica, que sustituyan a las más contaminantes.

**Postal de Kirima nº 3**

- Leemos la tercera postal de Kirima en la que explica la contaminación producida por las fábricas.

**Propuesta de actividad principal**

- Proponemos la realización de un horno solar sencillo (ficha nº6).

**Ficha actividad alumnado**

- La ficha nº7 describe cómo fabricar un molinillo de viento, que sirve para explicar el funcionamiento de la energía eólica.

**Otras propuestas de actividades**

- Proponer a las familias un concurso de juguetes con materiales reutilizados.
- Establecer una actividad de trueque de juguetes y biblioteca de aula o de dentro para compartir libros.
- Establecer en el aula un rincón de energías renovables (molinillo, horno solar, juguetes que funcionen con energía solar o dinamos, etc.)

## CASILLA VERTEDERO

**Objetivos**

- Conocer e identificar los diferentes tipos de residuos.
- Relacionar los distintos residuos con su correspondiente contenedor.
- Valorar la importancia de la responsabilidad individual en la separación de residuos para la mejora del medio ambiente.
- Conocer las características básicas del Punto Limpio.

**Contenido**

- El tratamiento inadecuado de los residuos que producimos, está provocando por un lado la acumulación de estos en grandes vertederos contaminantes, y por otro, un escaso aprovechamiento de material reciclable como plásticos, vidrios, papel, etc.
- Por este motivo es necesario conocer el concepto de reciclaje, la adecuada separación de los residuos para su posterior reciclaje, así como los distintos puntos de recogida.
- Debemos recordar el principio de las 3R: Reducir la producción de residuos, Reutilizar los objetos tantas veces como sea posible y Reciclar para transformar los residuos en productos nuevos. Para ello, debemos utilizar los diferentes contenedores (gris, verde, amarillo y azul) así como el punto Limpio, donde podemos depositar todos aquellos residuos que no disponen de un contenedor específico.

**Postal de Kirima nº4**

- Leemos la cuarta postal de Kirima en la que explica los problemas ambientales de los vertederos.

**Propuesta de actividad principal: JUEGO SOBRE LOS RESIDUOS**

- Pedimos a los niños y niñas que lleven a clase folletos de publicidad de supermercados. Cada uno recortará diferentes artículos.
- Disfrazamos a varios niños de contenedores con las bolsas de basura: gris (orgánico), amarillo (envases y latas), azul (papel y cartón) y verde (vidrio) y blanco (Punto Limpio).
- Cada niño tendrá que darle su objeto (residuo) al contenedor al que crea que corresponde.

**Ficha actividad alumnado**

- Ficha nº 8 en la que se uniran con flechas los tipos de residuos con los contenedores correspondientes y el punto Limpio.
- Esta actividad complementa y sirve como refuerzo a la actividad anterior.

**Otras propuestas de actividades**

- Se dibujarán distintos contenedores en tamaño grande en el aula. Los niños/as dibujarán o traerán imágenes de residuos que pegarán sobre cada uno de los contenedores.
- Reservar un rincón en clase, el comedor o los espacios comunes donde se pondrán distintos contenedores.
- Hacer el experimento de enterrar una manzana (orgánica) y una botella (inorgánica) en una maceta en clase. Un tiempo después, lo desenterramos para comprobar las diferencias entre la materia orgánica e inorgánica.
- Realizar una salida a un Punto Limpio o a un vertedero.



## CASILLA HOGAR

### Objetivos

- Identificar y analizar los hábitos del hogar que son perjudiciales para el medio ambiente.
- Desarrollar alternativas saludables para el medio ambiente.
- Separar los residuos correctamente.
- Reducir el consumo de energía, agua y materiales a lo que es necesario.
- Tener una actitud positiva hacia la reutilización de productos.

### Contenido

- Es en el hogar donde realmente podemos llevar a cabo más acciones que beneficiosas con el medio ambiente como el ahorro de agua y energía, el reciclaje y el consumo responsable.
- El consumo de calefacción supone un porcentaje importante del consumo de energía que realizamos en nuestras casas, por lo que debemos mantener nuestros hogares con una temperatura adecuada a la estación en la que nos encontremos, evitando poner la calefacción demasiado alta y estar en casa con poca ropa o con las ventanas abiertas y, del mismo modo, usar de forma responsable el aire acondicionado.

### Postal de Kirima nº 5

- Leemos la quinta postal de Kirima en la que explica algunos hábitos poco respetuosos que podemos tener en casa.

### Propuesta de juego

- Partiendo del poster con las diferentes habitaciones y en el que pueden ver hábitos perjudiciales para el medio ambiente, haremos un juego de preguntas y respuestas (ficha nº9). Las casas: habitación, cocina, baño, salón y jardín. Cada bloque tendrá cinco preguntas de un color diferente. El hilo conductor de las preguntas será: Para ayudar a Kirima, ¿qué es mejor?

## CASILLA FINAL DEL JUEGO

### Objetivo

- Utilizar distintas formas de expresión (oral, plástica, dramatización) para explicar las diferentes contenidos trabajados en las casillas anteriores.

### Propuesta de actividad principal

- Después de haber pasado por los problemas y soluciones, les proponemos que piensen un final para la historia de Kirima. El final podrán proponerlo verbalmente, dibujarlo o representarlo realizando una obra de guion (para la cual podemos utilizar materiales reutilizados).

### Postal de Kirima nº6

- Leemos la última postal de Kirima (Postal nº 6) en la que le agradece que la hayan acompañado en su viaje buscando los problemas y las soluciones y que, gracias a ellos los polos ya no se deshecharán. Sugérimos al profesor que introduzca la postal en un recipiente con agua en el congelador y la derrita para leer el mensaje.



### ¿SABÍAS QUE?

SE PUEDE QUE LA TEMPERATURA MEDIA DE LA SUPERFICIE TERRESTRE AUMENTE ENTRE 1,7 Y 6,4°C SI CONTINUAMOS ESTE RITMO, SI NO SE ADOPTAN MEDIDAS PARA REDUCIR LAS EMISIONES DE GASES DE EFECTO INVERNADERO.





## EVALUACIÓN

Concebimos la evaluación como un proceso fundamental que nos va a proporcionar información en tres momentos diferenciados y a la vez complementarios.

La casilla de inicio de juego nos servirá para realizar la evaluación inicial, a través de la cual conoceremos la situación de la cual partimos, esto es, los conocimientos y aprendizajes previos de los niños con el fin de asegurar un aprendizaje significativo de los contenidos que se van a presentar.

La evaluación continua a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje nos asegura el conocimiento del grado de consecución de objetivos con el fin de incidir en aquellos en los que puedan surgir dificultades para reforzarlos.

El elemento esencial para el desarrollo de la evaluación, dadas las edades con las que estamos trabajando, va a ser la observación sistemática de la actitud, expresión oral, etc..., de los niños durante el desarrollo de las actividades propuestas.

Por último, la evaluación final nos aporta información sobre el resultado global de todo el proceso. La casilla-hogar y la casilla-final van a estar directamente relacionadas con este apartado.

A través del juego de preguntas y respuestas de la casilla-hogar, se van a reparar los contenidos trabajados en las casillas anteriores, por lo que puede observarse el grado de adquisición de los mismos.

En la casilla-final los propios niños van a representar las experiencias vividas con Kirima.

Por último destacar que consideramos tan importante como la evaluación de los niños, la evaluación del propio proyecto como recurso didáctico.

En este sentido incluimos un cuestionario para que el profesor lo rellene una vez lo haya trabajado en el aula.

