



Mediante un divertido juego de pruebas, el alumnado consigue entender la globalidad del cambio climático y las posibles soluciones para abordarlo.

CARACTERÍSTICAS

Edades: 3º y 4º de Educación Primaria (8-10 años).
Idioma: Castellano.
Duración: 50 minutos.
Espacio: Aula.

RECURSOS

Por parte de Canal Educa: educador/a, presentación interactiva.

Por parte del centro: aula, ordenador conectado a proyector.

OBJETIVOS

- Profundizar en los conocimientos del alumnado sobre el cambio climático, abordándolo desde el punto de vista de las soluciones.
- Desarrollar del pensamiento crítico del alumnado.
- Estimular su creatividad.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.

METODOLOGÍA

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y DEDUCTIVO

GAMIFICACIÓN

EXPRESIÓN CORPORAL

COMPROMISO INDIVIDUAL

CONTENIDOS CURRICULARES

- La energía y la electricidad.
- Mapas de Europa y otros continentes.
- La atmósfera y el clima.
- El cambio climático.
- Hábitos saludables.
- Utilización del pensamiento creativo en el análisis de problemas y en el planteamiento de propuestas de soluciones.
- Valoración de las consecuencias de nuestras acciones.



Contenidos de Sensibilización ambiental

Uso responsable de la energía y el agua

Contaminación atmosférica

Gestión de residuos

Cambio climático

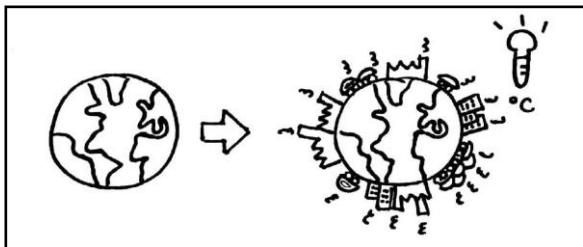


1

¿QUÉ ES EL CAMBIO CLIMÁTICO?

Introducimos este concepto y descubrimos los conocimientos previos del alumnado sobre este tema.

Entre todos, ordenamos una serie de imágenes propuestas para construir un *timeline* que resume de forma visual en qué consiste este fenómeno.



2

TENEMOS UNA MISIÓN...

Proponemos un gran reto al alumnado. El de devolver el planeta a una situación de equilibrio ambiental. Para conseguirlo, tendremos que resolver diversas pruebas.

Proyectamos en la pizarra digital nuestro tablero de juego: un planisferio en el que encontramos diversos personajes que nos cuentan cómo el cambio climático afecta a sus vidas y algunas claves para evitarlo.

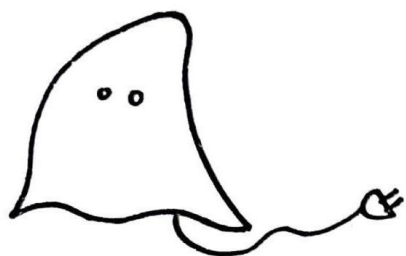


* El cambio climático es un proceso global y para entender su origen, los efectos y las soluciones, debemos abordarlo desde una escala planetaria.



3

CONSUMO FANTASMA



En nuestras casas hay aparatos aparentemente apagados, pero... ¡consumen energía!

En la primera prueba descubrimos el consumo energético oculto en los aparatos que no estamos usando. Identificamos entre todos el origen de este consumo invisible y aprendemos como eliminarlo.

El consumo fantasma es el gasto energético de los aparatos electrónicos que están enchufados pero que no estamos utilizando.

4

ENERGÍAS LIMPIAS. LA *SMART CITY*

Gracias a las energías renovables conseguimos mejorar la calidad del aire en nuestra ciudad.



A través de una prueba de adivinanzas, desafiamos los conocimientos del alumnado y profundizamos en las diferentes fuentes de energías renovables que existen.

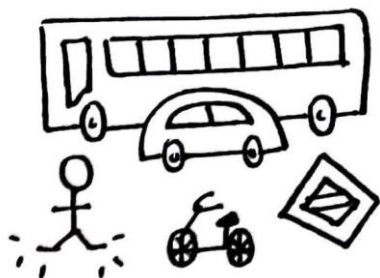
Una *smart city* es aquella que usa la tecnología para promover el desarrollo sostenible y de esta forma mejorar la calidad de vida de las personas que la habitan.



5

MOVILIDAD SOSTENIBLE

A través de una prueba de representación teatralizada de diversas situaciones aprendemos cuales son los medios de transporte más sostenibles y cuáles son los más contaminantes. .



* Conocer el impacto de nuestros desplazamientos diarios nos permite poder elegir medios de transporte sostenibles.

6

UN PLANETA EN EQUILIBRIO

Hacemos una revisión de los buenos hábitos que hemos ido introduciendo en cada una de las pruebas para valorar si nuestro objetivo está cumplido.

Nuestro día a día repercute en la situación de nuestro planeta.



Entre todos podemos colaborar con pequeñas acciones diarias a dar solución al cambio climático.