

MIREMOS POR EL BOSQUE

Educación secundaria

Juego de simulación en el que l@s escolares serán los protagonistas y tendrán que decidir sobre el futuro de su municipio debatiendo acerca de la creación de un área recreativa en su bosque.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

Edades: 12-18 años
Duración: 1-2 horas
dependiendo de lo
que se desee alargar
la actividad
Espacio: AULA
Grupo: 25 personas o
el tamaño de una
clase



RECURSOS MATERIALES

Materiales a descargar de la Web

Tarjetas de personajes
Puesta en escena

Materiales complementarios

Aunque la actividad no requiere de más materiales, se propone emplear algo de atrezzo para motivar a los escolares (una maza de juez para poner orden en el debate, carteles identificativos para las mesas con los nombres de los personajes...)

OBJETIVOS

El objetivo es que l@s alumn@s se pongan en la piel de diferentes actores sociales, conociendo las posturas y motivaciones que puede tener cada uno de ellos frente a una decisión que afecta a su medio, aprendiendo a respetar las opiniones de los demás para lograr un consenso constructivo y favorable para su bosque y su entorno.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Antes de comenzar con el juego de simulación, el/la educador/a mostrará a l@s alumn@s una gráfica muda (**ver pdf Gráfica incendios**) en la que está representado el porcentaje de las diferentes causas por las cuales se producen los incendios forestales. Sobre esto se generará un pequeño debate en el aula mediante el cual se trabajarán las ideas previas del grupo respecto a los incendios, y servirá para eliminar mitos y resolver errores relacionados con este tema (**ver pdf resultados Gráfica**).

Una vez trabajada la gráfica, el/la educador/a explicará en qué consiste el juego de simulación y leerá a la clase la situación que van a representar (**ver pdf Puesta en escena**), aunque sin desvelar los personajes todavía.

El aula tendrá que debatir sobre la creación de un área recreativa en un bosque presente en su municipio. Para esto tendrán que meterse en el papel de diferentes personajes representativos de la localidad.

Posteriormente, se repartirán las tarjetas de personajes intentando otorgar, en lo posible, las posturas

más opuestas a las opiniones reales de l@s alumn@s (esto puede detectarse en la actividad previa de trabajo con la gráfica).

En función del número de escolares del aula, se repartirá un personaje por alumn@, o bien por parejas o tríos. Se dedicará un breve espacio de tiempo para que los alumn@s preparen los personajes a partir de la descripción que de los mismos aparece en las fichas (**ver pdf Fichas de personajes**). Podrán ayudarse, además, del trabajo anterior realizado en las web-quest, así como de la lectura de alguna otra información complementaria que se les aporte para ayudar a que "creen" su personaje y lo doten de argumentos. Deberán desarrollar su personaje y defender con argumentos su postura sobre si están de acuerdo o no con la situación a debatir, la creación de las áreas recreativas en el bosque que rodea a su pueblo.

Tras preparar el personaje, se realizará una primera ronda de intervenciones. El/la educador/a puede adoptar el papel de Alcalde/sa del municipio, y se encargará de moderar el debate y reconducirlo si fuera necesario.

El Alcalde/sa presentará a los diferentes personajes quienes harán una breve exposición de sus argumentos.

Comenzará entonces, un tiempo de discusión y debate donde el/la educador/a reconducirá posturas y aclarará términos e ideas equivocadas, tratando de acercar posturas para llegar a un consenso, viendo en qué puntos podrían llegar a acuerdos y en qué condiciones, en qué podrían ceder de sus posturas, etc.

Se intentará, si es posible, llegar a una decisión final consensuada y, en todo caso, el/la educador/a agradecerá la participación de tod@s, diciendo que todas las opiniones serán tenidas en cuenta.

MIREMOS POR EL BOSQUE



SUGERENCIA:

Todas las ideas y propuestas pueden recogerse y trabajarse posteriormente, para que quede como muestra del trabajo realizado así como para fomentar la participación de las aulas en los concursos, sirviendo de inspiración para las tareas grupales propuestas para participar en el **CONCURSO** Evitaelfuego: creación artística, creación periodística o creación gráfica.