

# Jugando, rimando y contando historias



20 FICHAS, DE INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS-AMBIENTALES EN EDUCACIÓN INFANTIL (3, 4 y 5 AÑOS), PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, Y UNA DIDÁCTICA DESESPERADA.

José Manuel Muriel. Centro de Educación Ambiental del Agua y los Sistemas Fluviales EL CASTILLEJO. Diputación de Cádiz

## FICHA BASE JUEGOS

NOMBRE DEL JUEGO	
ENTORNO:	NIVEL/EDAD:
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN:	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 1

LA ENTREVISTA ANIMAL	
ENTORNO: En el Río, al comienzo de la ruta	NIVEL/EDAD: Infantil y primer ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados en círculo (si el grupo es muy numeroso dividirlo en dos)	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar algunos animales que viven en el río</li><li>• Dar a conocer el nombre de cada participante y sus aficiones</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• Un palo</li><li>• Fotos de algunos animales que viven el Río</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• El monitor, en el centro del círculo, se dirige al grupo en voz muy baja (los escolares empezarán a decir "¿Qué?... ¡No se escuchaaa!" ), en ese momento cogerá un palo simulando que es un micrófono y levantando el tono de voz dirá... ¿Y ahora me escucháis? Se presentará y dirá lo que más le gusta. Cada escolar cogerá el "micrófono" y preguntará al compañero de la derecha su nombre y lo que más le gusta, así sucesivamente hasta que se complete el grupo. Seguidamente el monitor mostrará fotos de animales que viven en el Río siendo éstos entrevistados por el monitor y contestando por ellos los escolares. Ej: Foto de una rana. El monitor pregunta ¿Cómo te llamas? Los escolares responden "rana". El monitor pregunta ¿Qué es lo que más te gusta? Los escolares responden "saltar, comer mosquitos, etc..."</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cómo se comunican los animales (sonidos, colores, ...)</li><li>• En valores: Respetar el turno de palabra.</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 2

¿QUIÉN SOY?	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta	NIVEL/EDAD: 2º de EP y segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: 4 grupos sentados en semicírculo y un protagonista enfrente de éstos de pié	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Averiguar el nombre de un animal que vive en el Río mediante preguntas detectivescas</li><li>• Aprender a preguntar de forma directa y concreta para obtener resultados rápidos y certeros</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cintas que rodeen la cabeza por la frente con nombres escritos de diferentes animales que viven en el Río</li><li>•</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se elige al protagonista (sorteo, voluntario, .... pueden ser también los/as maestros/as ...) y se le anuda la cinta con el nombre legible (no puede verlo) hacia los grupos que están sentados enfrente de él. El protagonista mediante preguntas debe averiguar el nombre del animal que lleva escrito en la cinta. Cada grupo contestará a una de las preguntas del protagonista, llegando a un acuerdo previo, y solo podrán hacerlo con un "SI o NO". Una vez averiguado el nombre del animal se cambia de protagonista y de animal. Se puede repetir el juego las veces que deseemos.</li><li>• Variante: Se pueden incluir otros elementos del Río como: árboles, rocas, construcciones, tierra, agua, .....</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Características de algunos animales que viven en el Río (clase/tipo, alimentación, forma de desplazarse, .....</li><li>• En valores: Respetar las opiniones de los demás. Trabajar en equipo y saber llegar a un consenso.</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

### FICHA JUEGOS 3

UN MIMO EN EL RÍO	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta	NIVEL/EDAD: Primer y segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todo el grupo en semicírculo y un protagonista enfrente de éste de pie	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Descubrir definiciones/conceptos sobre el Río como sistema y su entorno</li><li>• Aprender nuevas formas de comunicación no verbal (gestos, sonidos, imitación ...)</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• Algunas fotos relacionadas con el Río que servirán como apoyo al juego</li><li>• Los propios del entorno</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• El monitor muestra al protagonista una frase sobre el "ecosistema Río" teniendo éste que repetirla (sin hablar) con gestos, sonidos, cogiendo objetos del entorno, utilizando las fotos de apoyo, ....., hasta que alguien del grupo la averigüe. El participante que la averigua pasa a ser el próximo mimo con una nueva frase. Se puede repetir el juego las veces que deseemos. Ej: La rana come libélulas ("la rana" es fácil de imitar, el verbo "comer" es simple de gesticular, para averiguar la palabra libélula se podría utilizar la foto de apoyo). Otras frases: El río nace en la montaña. Los peces viven en el agua. Las piedras redondas se llaman chinos. Etc...</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciones y procesos en el Río (red trófica, erosión, ...)</li><li>• En valores: Nos podemos reír con el/la compañero/a "NO" del compañero/a. La mudez como discapacidad.</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 4

FORMAMOS UN RÍO	
ENTORNO: En el Río, al terminar la ruta en un lugar llano	NIVEL/EDAD: Infantil y primer ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y divididos en 4 grupos	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer el recorrido "básico" de un Río desde su nacimiento hasta su desembocadura</li><li>• Manipular elementos individuales para obtener una composición</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• 4 trozos de tela azul (150cm x 30cm) cortada en forma de Río (curvas, diferente anchuras, ....)</li><li>• Fotos/dibujos adaptados al tamaño de la tela de: Animales, plantas, puente, montaña, mar, molino, personas, presa, .....</li><li>• Materiales del entorno: Piedras pequeñas, hojas, palos, etc..</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada grupo se sitúa alejado de los demás. Se reparte a cada uno de ellos los materiales reseñados anteriormente. La actividad consiste en extender el trozo de tela que simula un Río en el suelo e ir colocando en su lugar cada elemento. Ej: La montaña al principio, el mar al final, los árboles en las orillas, .....</li><li>El monitor encargado de cada grupo entrega el pack de elementos a sus miembros y solo puede decir "tenéis que formar un Río".</li><li>Una vez terminada la composición se pregunta a los escolares por qué han puesto cada elemento en ese lugar. ¿Todos los grupos coinciden en su composición? .....</li><li>• Variante: Se puede personalizar el "Río Majaceite" con fotos reales de (Benamahoma, molinos, puentes, árboles, rocas, animales, fábrica de la luz, piscifactoría, ....., El Bosque).</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos que componen un Río. Río intervenido versus Río natural.</li><li>• En valores: Trabajar en grupo y razonar soluciones a los problemas</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 5

### A LA BÚSQUEDA

ENTORNO: En el Río, después del desayuno

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y divididos en 4 o 5 grupos según el número de escolares

#### OBJETIVOS:

- Recoger de forma divertida basuras
- Concienciar sobre la necesidad de mantener limpio el Río

#### MATERIALES:

- Una bolsa mediana de plástico transparente por equipo. Una bolsa de basura.
- Los propios del entorno

#### DESARROLLO:

- Se forman los grupos que tendrán cada uno de ellos a un/a monitor/a responsable del mismo (si es necesario se hace participar al maestro/a). Se reparte una bolsa mediana y transparente a cada equipo y se le dice que tienen que buscar en los alrededores 10 elementos diferentes durante unos minutos. Se explica que vale cualquier cosa (hoja, palo, piedra, envoltorios de chuches, pajitas de zumo, semillas,...). Una vez recolectadas todas se les hace que diferencien lo natural/propio del Río de lo que no lo es. Lo natural vuelve al entorno y lo no natural va a la bolsa de basura (común para todos los grupos) que nos llevaremos, junto con los restos del desayuno, para depositarla en un contenedor.
- Variante: Se pueden utilizar tres bolsas de basura de colores (azul-*papel*, gris-*orgánico* y amarilla-*latas-plásticos-papel aluminio-tetrabrick* ...) para separar los residuos.

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La contaminación y su influencia en los sistemas fluviales. Separación de residuos en origen
- En valores: El respeto al entorno (en la naturaleza, en la ciudad, en casa, en el cole, ...)

#### DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD:

-

## FICHA JUEGOS 6

MI PAREJITA	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta y en un lugar espacioso	NIVEL/EDAD: Primer y segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos hasta un máximo de 40 (Procurar un nº par de participantes)	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender a asociar elementos iguales por su forma o nombre</li><li>• Descubrir en el Río qué animales viven o lo visitan y sus relaciones</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• 20 tarjetas (fotos/dibujos) duplicadas, cada una con su nombre, de animales que viven o visitan el Río.</li><li>•</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se forman dos grupos uno enfrente de otro y a cierta distancia. Se reparten las tarjetas (una por escolar). El participante debe ver y/o leer el animal que le ha tocado y a la voz de "parejita" del monitor buscar al compañero/a que lleva su misma tarjeta, una vez encontrado/a y formada la pareja se dan la mano y se quedan en ese lugar hasta que todos los participantes hayan encontrado a la suya. Hay que procurar que el reparto de tarjetas sea aleatorio no coincidiendo el mismo animal a participantes cercanos. Una vez emparejados el monitor puede (según nivel) asociar las parejas en pequeños grupos según lo que coman, animales acuáticos, los que vuelan, vivíparos, etc...</li><li>• Variante. En vez de repartir las tarjetas por parte del monitor éstas se pueden extender en el suelo lejos del grupo y a la voz de "parejitas" cada escolar coja la que quiera o "pueda".</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Animales que viven en el Río y sus interacciones. ¿Cómo buscan pareja los animales?</li><li>• En valores: No discriminación por orientación sexual (si surge el debate)</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 7

CRUZANDO EL RÍO	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta	NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y divididos en 4 o 5 grupos según nº de escolares	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Alcanzar una meta mediante el esfuerzo y el trabajo en equipo desarrollando habilidades motoras</li><li>• Averiguar las distintas funciones de las piedras de un Río</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• 10 tarjetas redondas (deben ser de tal tamaño que quepan los dos pies de un escolar) en 5 colores distintos, es decir dos de cada color.</li><li>• Dos trozos de cuerda (aprox. 5 mts. cada uno)</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se disponen las cuerdas paralelas en el suelo de tal forma que entre una y otra haya una distancia de 3 a 4 mts. (Este espacio entre cuerdas es un Río imaginario). Se forman los grupos, se reparten las tarjetas (cada grupo un color) y se ponen en fila perpendicular a uno de los "márgenes" del Río. A la orden de salida el primero de cada grupo debe cruzar el Río utilizando las tarjetas (piedras) para apoyar los pies, .... pone una y se apoya, pone la otra y se apoya, recoge del suelo la que ha dejado atrás y la vuelve a poner,.....hasta que sea capaz de cruzar el río sin "mojarse" los pies. Una vez cruzado le entrega las tarjetas al siguiente miembro de su equipo y éste repite la operación,..... así sucesivamente hasta que todos los miembros hayan cruzado el Río. Gana el equipo que termine antes.</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• La vida escondida debajo de las piedras. ¿Por qué son redondeadas y de diferentes tamaños, etc...?. Los puentes.</li><li>• En valores: Cooperación y respeto</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 8

EL LAZARILLO	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta	NIVEL/EDAD: Infantil y primer ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos (grupo no muy numeroso)	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar elementos del Río a ciegas utilizando el sentido del tacto</li><li>• Establecer lazos de confianza entre compañeros/as</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas, palos, semillas, piedras, plumas,.... propios del entorno</li><li>• Cintas para vendar los ojos</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• A la mitad del grupo se le vendan los ojos haciendo la otra mitad de lazarillos de éstos. De la mano, por parejas, recorren una pequeña distancia (según edad) siempre con la vigilancia de monitores y profesorado. A la voz de "sentados" el miembro de la pareja que tiene los ojos vendados se sienta mientras el otro/a busca tres elementos naturales por los alrededores. Una vez encontrados se los lleva a su compañero/a para que éste los identifique. Terminada esta fase se intercambian los papeles.</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué hay en el suelo? ¿Y debajo del suelo? ¿Por qué están ahí estas cosas? ¿Qué hay en el suelo del recreo del cole?</li><li>• En valores: Confianza en los demás</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA JUEGOS 9

### QUÉ FRESQUITO

ENTORNO: En el Río, durante la ruta. Primavera/verano. (Calor)

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos (Sin correr). Autorización del profesorado

#### OBJETIVOS:

- Refrescar a los escolares para continuar con la ruta
- Interrumpir el discurso educativo

#### MATERIALES:

- 6 o 7, ... pulverizadores (1 por adulto)
- Agua del Río

#### DESARROLLO:

- Los/as monitores/as y maestros/as llenan cada uno su pulverizador con agua del Río y forman un círculo. Los escolares deben andar dando vueltas alrededor de él sin parar. El diámetro del círculo dependerá del número de escolares. Los adultos van echando agua a los escolares de la siguiente forma: El monitor que dirige el juego pregunta a los escolares ¿Cómo está el agua? Los escolares deben responder "Fresquita" y en ese momento todos los adultos al mismo tiempo echan un golpe de agua. Hasta que el monitor no vuelva a preguntar los escolares siguen dando vueltas sin mojarse. Los/as alumnos/as que no quieran participar serán los que reposten (acompañados por un adulto) el agua de los pulverizadores si estos se agotan o los que fotografíen el juego. (se trata de refrescar no de bañar a los escolares)

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- Usos del agua (Beber, aseo, regar, ...). ¿Por qué llueve? ... O sin discurso, se trata de una parada recreativa
- En valores: Divertirse en grupo respetando al que no quiera participar.

#### DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD:

-

## FICHA JUEGOS 10

EL EXTRANJERO	
ENTORNO: El Río, durante la ruta en un lugar llano	NIVEL/EDAD: Primer y segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y divididos en 4 o 5 grupos dependiendo del nº de escolares	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Concienciar sobre el peligro/perjuicio de la introducción de especies alóctonas en el Río</li><li>• Fomentar ejercicios de destreza</li></ul>	
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pelotas de ping-pong coloreadas (rojas y grises). Grises: Cangrejos autóctonos. Rojas: Cangrejos rojos americanos</li><li>• Fotos del cangrejo autóctono y del cangrejo rojo</li></ul>	
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Una vez organizados los grupos, alejados unos de otros, se muestran las fotos a los escolares de los cangrejos y se representa/traza en el suelo un rectángulo (ecosistema Río). Se reparten las pelotas al primer grupo (dos grises y el resto rojas), las grises solo pueden "desplazarse" con un golpe de dedo y las rojas pueden "desplazarse y además golpear" a las grises. Se trata de que las rojas intenten echar fuera del rectángulo a las grises. En cada grupo se cambia el número de pelotas de colores. Ej: grupo 2: dos rojas y el resto grises, grupo 3: todas grises, etc... Las grises se golpean una sola vez pero las rojas pueden ser golpeadas dos veces seguidas. Se establece un tiempo de juego y se comprueban y analizan los diferentes resultados de cada grupo. Se nombra un/a portavoz por grupo.</li><li>• Variante: Las pelotas de ping-pong se pueden sustituir por chinos, canicas, ....</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Las especies alóctonas descomponen y alteran el equilibrio de un ecosistema. Animales exóticos. Plagas</li><li>• En valores: La escuela como ecosistema (nuevos/as alumnos/as, diferentes razas, creencias, costumbres, etc...)</li></ul>	
DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	

## FICHA BASE POEMAS

### TÍTULO DEL POEMA

ENTORNO:

NIVEL/EDAD:

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN:

- TEXTO:

IDEAS PARA EL DISCURSO:

- 
-

## FICHA POEMAS 1

### UN CONCIERTO EN EL RÍO

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- TEXTO:

¿Habrá música en el Río?  
Estamos sentados para escuchar  
¡Silencio niñas y niños!  
El concierto va a comenzar.

Mientras canta la ronca rana  
toca la trompeta el viento  
el ruiseñor sopla la flauta en su rama  
y la culebra baila en silencio.

La libélula silba con sus alas  
las castañuelas las toca el cangrejo  
de fondo se oye el sonido del agua  
y con sus grandes orejas escucha el conejo.

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- Los sonidos del Río. Caminar en silencio para poder ver y escuchar a los animales. Huellas, restos, excrementos,.....
- Preguntar por el significado de algunas palabras y/o frases del poema

## FICHA POEMAS 2

### EL RÍO Y SU VIDA

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a (los escolares también recitan)

- TEXTO:

Despierta el río con mal humor,  
dormido soñó que era un fuerte guerrero  
con espada de agua cortando senderos  
inundando de vida su alrededor.

Madura el joven y arrogante luchador  
convirtiéndose en un eficaz viajero  
regando vegas, abriendo agujeros  
y sembrando como sabio agricultor.

Envejece el río como fiel aguador  
que da de beber a un mar fiero,  
se duerme entre sus olas ligero  
regalando las arenas de su valor.

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- Los cursos del Río
- Preguntar por el significado de algunas palabras y/o frases del poema

### FICHA POEMAS 3

#### EL RÍO SOÑADOR

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- TEXTO:

El río, cama de agua para peces  
con colchón de espuma blanca,  
el río, casa fresca para árboles verdes  
por donde trepan las alpinistas plantas.

Despertador de vida cuando amanece  
donde canta sin parar el ruiseñor  
dando la bienvenida al día que florece,  
el río, viejo poeta soñador.

Canción de cuna cuando anochece,  
la luna, sábana blanca de terciopelo  
que arropa a los animales cuando duermen  
en una casa donde el techo es el cielo.

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- Plantas trepadoras. Importancia del sol. ¿Qué ocurre de noche en el río?
- Preguntar por el significado de algunas palabras y/o frases del poema

## FICHA POEMAS 4

### A LA MESA

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- TEXTO:

Ya está puesta la mesa en el río  
todos a comer que el hambre llama,  
la rana se come a los mosquitos  
la culebra se come a las ranas.

El barbo con sus barbas  
y la trucha con sus lunares  
comen exquisitas larvas  
por este y otros lugares.

A la nutria le gusta cenar  
peces y ranas distraídas,  
de noche sale a cazar  
para llenar su barriga.

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- Cadena trófica en el Río. Distintas estrategias de caza.
- Preguntar por el significado de algunas palabras y/o frases del poema

## FICHA POEMAS 5

### LOS CHINOS

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- TEXTO:

Redondas redondas son las piedras del Río  
si las tocas suaves suaves son  
el sol las calienta cuando hace frío  
el agua las refresca cuando hace calor.

Las pequeñas ruedan ruedan por el Río  
la corriente les da un fuerte fuerte empujón  
una más una son dos, más una forman un trío  
y si se juntan muchas son un montón.

Las grandotas duermen duermen en un lugar fijo  
debajo de ellas hay una secreta habitación  
donde tienen muchos bichos su escondrijo...  
...los chinos del Río ¡Qué importantes son!

#### IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La erosión. Las larvas de insectos.
- Preguntar por el significado de algunas palabras y/o frases del poema

## FICHA BASE HISTORIAS

TÍTULO DE LA HISTORIA	
ENTORNO:	NIVEL/EDAD:
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• ARGUMENTO:</li></ul>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul> MORALEJA:	

## FICHA HISTORIAS 1

### LA BOTELLA FLOTADORA

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- **ARGUMENTO:**

En una excursión de escolares uno de ellos tira una botella pequeña de agua vacía al río. La botella flota y empieza a bajar por el cauce. Una pequeña trucha se mete dentro y debido a su peso y al agua que le entró, la botella se puso de pie y la truchita quedó atrapada si poder salir. Llama a la mamá trucha pero está se ve impotente, no la puede sacar de la botella y recurre a sus amigos del río para que la ayuden. Acuden la libélula, la rana y la culebra. La libélula se introduce en la botella pero solo puede consolar a la truchita con su silbido. La rana con su pegajosa lengua atrapa a la botella y la culebra se mete dentro de ella y libera a la truchita. Un ruiseñor que observó todo lo que había ocurrido voló rápido para encontrarse con el grupo de escolares y contarles lo que había pasado. El niño que tiró la botella se disculpó y prometió no volverlo a hacer.

Personajes:

- Truchita: Escamita
- Mamá trucha: Vicenta
- Libélula: Silbida
- Rana: Lola
- Culebra: Curvita
- Ruiseñor: Pavaroti

IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La contaminación en los ríos producida por la intervención del hombre y como ésta afecta a los animales.

**MORALEJA:** No se debe tirar basuras al río. Cuando se trata de ayudar hay que olvidar las diferencias.

## FICHA HISTORIAS 2

NATURLANDIA	
ENTORNO: En el Río, durante la ruta	NIVEL/EDAD: Segundo ciclo de EP
Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a	
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ARGUMENTO:</b> La trama transcurre en el año 2.215 donde todo lo natural ha desaparecido de la faz de la tierra por el mal uso de los recursos por parte hombre. Todo es artificial, no existen animales ni plantas. Al no existir la atmósfera los hombres viven dentro de burbujas oxigenadas artificialmente. La alimentación humana es a través de cápsulas de proteínas sintéticas. Un día nuestro protagonista, Mury, navegando por su ordenar le llama poderosamente la atención el siguiente anuncio "Venga a conocer NATURLANDIA el último paraíso". El anuncio decía que era el único lugar del mundo donde se podía ver animales y plantas vivas. Se montó en su nave y se dirigió a ese lugar. En la entrada esperaba un señor mayor con el pelo canoso y barba, era el cuidador de este lugar. Le dijo que podría entrar pero que por favor no tocara nada, estaba totalmente prohibido. Mury al ver tanta belleza, un río, peces saltando, pájaros cantando, ..... no pudo resistir el momento y arrancó una flor para olerla, ésta tenía un cable por dentro que al romperse se paró el agua del río, los pájaros dejaron de cantar, etc... Mury gritó "me han engañado, no hay nada natural". Enfadado se dirigió al hombre anciano y zarandeándolo le grito "es todo mentira", al anciano se le cayó la cabeza que también estaba llena de cables.</li></ul> <p>- <u>Personajes:</u> Mury</p>	
IDEAS PARA EL DISCURSO: <ul style="list-style-type: none"><li>• Biodiversidad.</li><li>• <b>MORALEJA:</b> Si cuidamos el planeta él nos seguirá ofreciendo sus bellezas.</li></ul>	

### FICHA HISTORIAS 3

#### LA FUENTE DEL TÍO RAMÓN

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- ARGUMENTO:

Tres amigos un sábado cualquiera de primavera deciden dar una vuelta por el río de su pueblo. Van hablando de sus cosas y al mismo tiempo observando el paisaje. Después de un buen rato paseando deciden parar y sentarse a descansar, sacaron de sus mochilas los zumos y bocadillos que habían preparado antes de salir. Después de coger fuerzas Felipe propuso, ya que nunca habían estado, ir a la Fuente del Tío Ramón, una antigua fuente natural que estaba algo alejada, y de la que sus padres les habían hablado. Les dijeron que el agua salía de entre las rocas limpia y fresquita. Antonio y Eva estuvieron de acuerdo con la idea de Felipe y comenzaron a caminar dirección a la Fuente. Cuando llegaron al lugar se quedaron patidifusos al comprobar que no salía agua y que los alrededores estaban despoblados de vegetación, investigando por las cercanías descubrieron un tubo negro entre las rocas que dibujaba un camino como una gran serpiente. Siguieron el trazado del tubo que les llevó a una gran huerta donde además había animales, una vaca, perros, dos caballos, ..... Cuando llegaron a sus casas Felipe le comentó al padre lo que habían visto, el padre enseguida dedujo que alguien estaba desviando el agua del río para su beneficio, así que lo comunicó a las autoridades del pueblo y éstas tomaron medidas, denunciaron al infractor y retiraron el tubo negro para que la fuente empezara de nuevo a echar sus claras y fresquitas aguas al río. Hoy Felipe tiene 54 años y va con frecuencia con sus nietos a la Fuente del Tío Ramón para beber de sus claras y fresquitas aguas y admirar el frondoso paisaje.

- Personajes: Felipe, Antonio y Eva (todos de 13 años de edad)

IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La sostenibilidad de los recursos. Participación ciudadana.

MORALEJA: Si defendemos a la naturaleza ella nos lo agradecerá y la disfrutarán nuestros descendientes.

## FICHA HISTORIAS 4

### ¡QUE ME ASFIXIO!

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil, primer y segundo ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- ARGUMENTO:

En un río, a veces, entran en discordia los intereses humanos con los de los animales y plantas que viven en él. En las orillas del Río Majaceite está funcionando una piscifactoría que para su funcionamiento necesita desviar parte del caudal del río hacia sus instalaciones mediante un azud. Os voy a contar una historia imaginaria que le pudo ocurrir a un grupo de animales de este río.

Una trucha, un cangrejo y una rana son nuestros protagonistas. En una tarde de verano estaban nuestros amigos retozando y divirtiéndose en un tramo del río donde el agua era abundante y veloz, la trucha nadaba feliz, el cangrejo limpiaba sus pinzas frotando una contra otra y la rana tomaba el sol sobre una piedra. De pronto observaron que el caudal de agua bajó considerablemente, ¿el río se estaba secando?..... A la trucha le costaba respirar y buscó desesperada una poza con mayor profundidad, el cangrejo huyó asustado y se escondió debajo de una piedra y la rana, que era muy aventurera, fue a investigar que estaba ocurriendo. Cuando regresó explicó a sus amigos que el dueño de la piscifactoría había abierto más de lo habitual el azud que daba entrada de agua a sus instalaciones y por eso el tramo del río donde ellos vivían se estaba quedando sin agua. El cangrejo al escuchar lo que la rana contó decidió marcharse del lugar y buscar otro con más agua, la rana dando grandes saltos hizo lo mismo, pero la trucha... ¿Qué haría si no puede respirar fuera del agua?. Cuando estaba a punto de asfixiarse una mano generosa la atrapó con una red, la metió en una bolsa con agua y la soltó en un lugar del río con mucha corriente y abundante agua, era la mano de Carlos, el guarda con pelo largo, una cinta en la cabeza y barba de 3 días que cuida de las plantas y animales que viven en el río.

- Personajes: Carlos (el guarda), la trucha Escamita, el cangrejo Aparicio y la rana Lola.

IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La intervención del hombre en los ríos. Caudal ecológico.

MORALEJA: En el equilibrio puede estar la mejor forma de mantener/proteger y al mismo tiempo usar los recursos del río.

## FICHA HISTORIAS 5

### A COMER

ENTORNO: En el Río, durante la ruta

NIVEL/EDAD: Infantil y primer ciclo de EP

Nº DE PARTICIPANTES y DISTRIBUCIÓN: Todos y sentados escuchando al monitor/a

- ARGUMENTO:

Reptaba una culebra Curvita por la orilla del Río Majaceite buscando una rana que llevarse a la boca. Saltaba la rana Lola, de pronto se quedó parada como una estatua porque vio a una libélula posada en una rama cercana al agua, lanzó su pegajosa lengua y atrapó a la libélula, distraída por la caza no se dio cuenta que detrás suya estaba Curvita con la boca abierta deseando comérsela, de un gran salto se fue de allí. ¡Por poco!. Ya en un lugar seguro se relajó tanto que se quedó dormida haciendo la digestión sobre una piedra al sol. Llegó la noche y Lola seguía dormida sobre la piedra, no dándose cuenta que Curvita se acercaba sigilosa..... y de un gran bocado se la tragó. ¡Oh!. A Curvita se le hinchó la barrigota tanto que apenas podía reptar, así que decidió quedarse tranquila escondida entre las piedras del río. A la mañana siguiente Curvita regurgitó los restos de la cena; el cangrejo Aparicio, atento siempre a las oportunidades, dio buena cuenta de estos restos comiéndoselos. ¡Que bueno!. Amaneció un nuevo día soleado y los insectos que se posaban en el agua para beber la trucha Escamita se los iba comiendo de un solo bocado ¡Glu!. Llegó de nuevo la noche y salió a cazar la Reina del Río Majaceite "la nutria Leti" a la que le encantan las truchas..... ¡Corre Escamita!

Así transcurre la vida en el Río Majaceite un día, y otro, y otro, y otro, ....

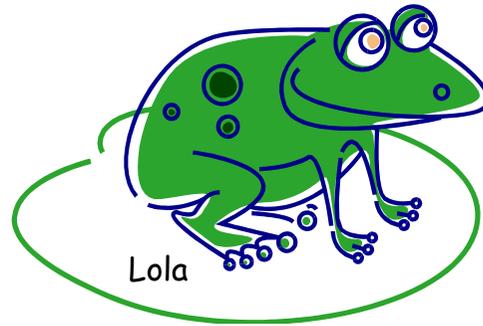
- Personajes: La culebra Curvita, rana Lola, cangrejo Aparicio, trucha Escamita y nutria Leti.

IDEAS PARA EL DISCURSO:

- La cadena trófica.

MORALEJA: Los seres vivos se alimentan unos de otros para poder subsistir. Todos dependemos de otros.

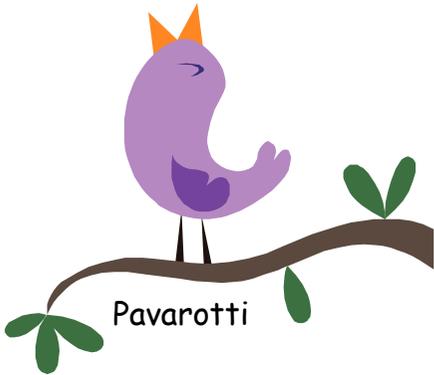
CUALQUIER PARECIDO CON  
LA REALIDAD ES PURA  
COINCIDENCIA.



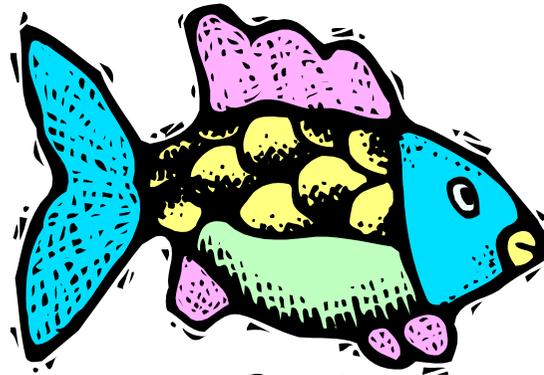
Lola



Sílvida



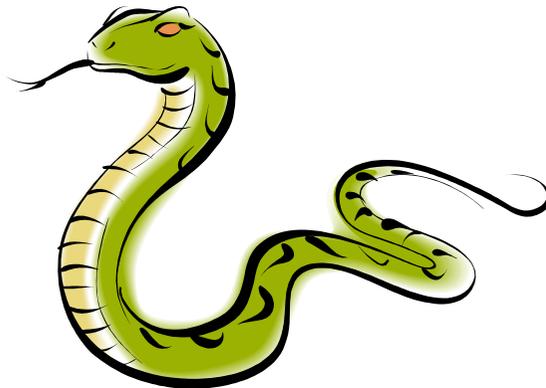
Pavarotti



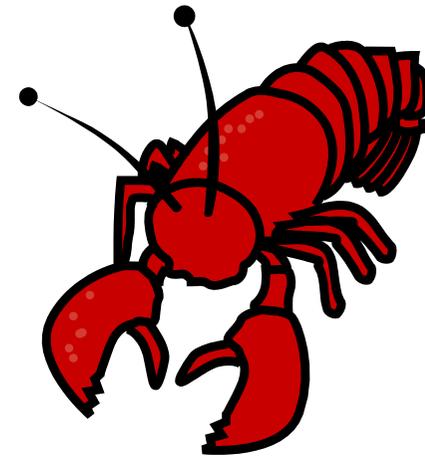
Escamita



Leti



Curvita



Aparicio