

El tesoro de Mochuelo

2º Primaria



**incluye material
de apoyo y
trabajo previo**

Aula de Educación Ambiental

Concejalia de Medio Ambiente Ayuntamiento de Pozuelo de Alarcón

Tel.: 917091016 Mov.: 659 96 58 90
educacionambiental@pozuelodealarcon.org

f Aula Educación Ambiental Pozuelo

Esta actividad consiste en una senda guiada por el Parque Forestal Adolfo Suárez. Con ello se pretende acercar a los alumnos a uno de los espacios verdes del municipio para que puedan empezar a valorarlo y respetarlo.



Para favorecer la motivación de los alumnos, habrá un personaje, Mochuelo, que será quien les invite a visitar el Parque Forestal. Allí, los niños y niñas irán caracterizados de “piratas” (con pañuelo de colores y la cara con un parche de tela o de pintura, etc.) y tendrán que encontrar “el tesoro de Mochuelo”. Lo harán utilizando mapas, descubriendo pistas, trabajando en equipo, conociendo la fauna y flora, aprendiendo a respetar el entorno natural, etc. De esta manera, conseguirán las piezas del mapa del tesoro.

Parque Forestal

Con una extensión total de 1.500.000 m², el Parque Forestal Adolfo Suárez está ubicado en Pozuelo de Alarcón (Madrid), en la zona de ampliación de la Casa de Campo. Su finalidad se concreta en el acondicionamiento forestal y paisajístico de esta zona desde la perspectiva de su utilización y disfrute, integrándola dentro del sistema de espacios libres y zonas verdes de Pozuelo. Este parque consta de una rica fauna (zorros, liebres, perdices, palomas, topes, etc.) y flora (retamas, tomillos, lavandas, encinas, etc.).

Importante: No os olvidéis de entrar en la web www.movilizared.es y rellenar el formulario de confirmación de asistencia 15 días antes de la actividad.

Trabajo Previo

- **Leer las dos cartas** que les envía Mochuelo, que se deberán leer en la clase en diferentes días antes de la visita. El contenido de las cartas os facilitará tanto la preparación previa de la actividad como el conocimiento de los nombres de las plantas y animales que verán en el parque, o las normas de comportamiento a la hora de realizar una senda (ir por los caminos, tono de voz bajo,...). Los chavales pueden escribir y mandar una carta contestando a Mochuelo agradeciendo la invitación.
- **Cada chaval tiene que colorear y rellenar una tarjeta identificativa** con forma de cofre o algo relacionado con los piratas o con el bosque.
- **Traer** algún pañuelo y algo que represente a un pirata.
- Traer impreso el diploma “PASOS”

Importante no olvidar Para el día que vengáis

Traer agua (mejor cantimploras)
Comida sana (frutas, galletas, bocadillos)
Gorras
Calzado cómodo (no sandalias)

Cuando lleguéis al Aula no os bajéis del autobús, esperad hasta que suban en él los educadores e ir al Parque Forestal todos juntos.

Papel del maestro: El maestro se implicará haciendo las preguntas con las que los niños consiguen las pistas y aportando datos curiosos durante la actividad, animando a la observación y escucha y fomentando el trabajo en equipo y el respeto al entorno.

Actividad

HORA	DINÁMICA	PARQUE FORESTAL
10:00 a 10:15	Asamblea	Zona retamar y madrigueras
10:15 a 11:15	Juego de Normas Historia del Parque Juego de percepción Mapas de recorrido	Desde el pinar hasta el arroyo
11:15 a 11:35	Recreo y bocadillo	
11:35 a 12:45	Juego del pez Observación de plantas Observación de las lagunas y sus seres vivos Juego de la encina (opcional)	Desde el arroyo hasta el encinar parando en el observatorio de aves (lagunas)
12:45 a 13:00	Recopilación de fichas y elaboración del puzle para encontrar el tesoro	

INTRODUCCIÓN

La actividad consiste en realizar una senda por el Parque Forestal Adolfo Suárez en busca de un tesoro. Para ello contarán con la ayuda de varios mapas con los que los propios alumnos se irán guiando a través de este espacio verde. Durante el recorrido, aprenderán y disfrutarán del medio natural que les rodea y descubrirán a los animales y plantas más característicos de este parque forestal.

OBJETIVOS

1. Descubrir los animales y plantas que habitan el Parque Forestal como entorno natural recuperado más importante de su municipio.
2. Ver lugares en los que viven los animales más característicos del parque (zorrera, madriguera, topera, nidos de aves, etc.) y conocer la flora autóctona y sus propiedades de este espacio natural.
3. Sensibilizar hacia el respeto del uso de espacios verdes y de los seres vivos que viven en él.
4. Utilizar prismáticos y/o lupas para descubrir elementos naturales o artificiales del Parque y analizar mejor el entorno.
5. Valorar el trabajo en equipo sin el cual no conseguirían encontrar el tesoro de Mochuelo.
6. Aprender mediante el juego y el autodescubrimiento.
7. Conocer un arroyo que pasa por su municipio, el arroyo Antequina, y entender en qué consiste un correcto uso del agua en sus casas, con el objetivo de producir el menor impacto posible en los ríos.

CONTENIDOS

- ☐ Normas de comportamiento en un espacio natural y abierto.
- ☐ Las plantas del Parque Forestal (retama, romero, tomillo, lavanda, encina,...).
- ☐ Los animales del Parque Forestal (pájaro carpintero, paloma, perdiz, liebre, conejo,...) y sus “casas” (madriguera, zorrera, nidos,...).
- ☐ Arroyos del municipio: El arroyo de Antequina. La contaminación en los ríos y sus efectos en el medio natural. El uso del agua en nuestras casas y hacia dónde va tras usarla (depuradora, río, mar, etc.).
- ☐ Un cuento para conocer la historia del Parque Forestal.
- ☐ Cómo ser piratas exploradores y practicar la orientación espacial.

METODOLOGÍA

“El Tesoro de Mochuelo” es una actividad en la que el aprendizaje se produce a través del juego y el autodescubrimiento.

Para favorecer la motivación de los alumnos, habrá un personaje, Mochuelo, que será quién les invite a visitar el Parque Forestal, para conocerle a él, a sus amigos y ayudarles, vestidos como piratas, a encontrar el tesoro escondido. Lo harán utilizando mapas, descubriendo pistas, y, sobretodo, trabajando en equipo.

Se trata de una metodología activa y participativa, en la que se despertará la curiosidad de los alumnos ante lo que les rodea y se fomentará la participación activa mediante preguntas.

Se reforzará la actitud y comportamiento positivos hacia el medio ambiente y los compañeros.

Se valorará el trabajo en equipo, sin el cual no conseguirían encontrar el Tesoro de Mochuelo, y se practicará la orientación espacial mediante el manejo de unos mapas con dibujos que se les entregará a los alumnos.

El maestro se implicará haciendo las preguntas con las que los niños consiguen las pistas y aportando datos curiosos durante la actividad, animando a la observación y escucha y fomentando el trabajo en equipo y el respeto al entorno.

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Primera parte:

- El autobús para en la puerta del Aula de Educación Ambiental, en donde subirán los educadores del Aula que dirigirán la actividad.
- Nos bajamos dentro del Parque Forestal Adolfo Suárez, que está cerrado al público general.
- Se realizará una asamblea en corro, en la que se dan las normas de comportamiento dentro del parque y se repasa el objetivo de la actividad.
- Se comienza la senda, observando madrigueras de conejos y zorros.
- Se realiza un juego educativo (funciona como el de “polis y cacos” que los niños suelen conocer) para terminar de integrar las normas explicadas durante la asamblea.
- Se hacen 3 grupos. Durante cada tercio de la actividad uno de los grupos llevará un mapa y hará de guía para el resto de la clase, encontrando los puntos clave señalados en el mismo: pájaro carpintero, observatorio y encinar.
- Se continúa la senda, mostrándoles las casas de los animales como camas de las liebres, nidos de pájaros carpinteros y de cigüeñas, enseñándoles a observar especies vegetales típicas o autóctonas como la encina, retama, romero, etc.



A lo largo de toda la actividad se van realizando preguntas a los alumnos de cosas explicadas durante la misma, para conseguir piezas de un puzzle que constituye el Mapa del Tesoro que les ayudará a encontrar éste en los últimos minutos de la actividad.

Segunda Parte:

- Cuando llegan al punto de destino del mapa del primer grupo de exploradores, *El Nido del Pájaro Carpintero*, se realiza una parada, y se reparten los mapas al segundo grupo de exploradores.
- Aquí se realiza el juego de Risueño, que les mostrará la vida de un pez en un arroyo de Pozuelo, y la evolución del mismo según los humanos contaminamos o no las aguas. Los niños aprenden el uso racional del agua en casa, y cómo gestionar residuos como el aceite para no contaminar el arroyo. Se trabajan conceptos como contaminación, depuradora, reciclar y ahorrar.
- Posteriormente se deja el tiempo libre para el almuerzo.



- Aprenden a reconocer plantas aromáticas (tomillo, lavanda y romero) mediante la vista, el olfato y el tacto.
- Se continúa la marcha. En un momento dado se entrega a los niños lupas y/o prismáticos, explicándoles el uso de los mismos.



Tercera Parte:

- Cuando llegamos al Observatorio de Aves, meta del segundo mapa, se entregan los mapas al tercer grupo de exploradores que guiarán al resto hasta la última parada de la actividad.
- Aquí se les cuenta la historia del parque forestal, de cómo pasa de ser un bosque a un campo de cultivo; de éste a escombrera y, por último, a parque forestal, gracias a la replantación que tuvo lugar hace 15 años.
- Llegamos a un encinar, se hacen las últimas preguntas para que queden entregadas todas las piezas del puzzle-mapa a los alumnos.
- El maestro elegirá a dos alumnos para que resuelvan el puzzle y descubran en dónde está escondido el Tesoro de Mochuelo.
- Todos los niños corren en su búsqueda.
- EL autobús estará esperando en esta zona del Parque Forestal para efectuar la vuelta al colegio a la hora acordada



ORGANIZACIÓN

HORA	DINÁMICA	RECORRIDO POR EL PARQUE FORESTAL
10:00 a 10:15	Asamblea	Zona retamar y madrigueras
10:15 a 11:15	Juego de Normas Historia del Parque Juego de percepción Mapas de recorrido	Desde el pinar hasta el arroyo
11:15 a 11:35	Recreo y bocadillo	
11:35 a 12:45	El agua de los ríos y su estado Observación de plantas Observación de las lagunas y sus seres vivos Juego de la encina (opcional)	Desde el arroyo hasta el encinar, parando en el observatorio de aves (lagunas)
12:45 a 13:00	Recopilación de fichas y elaboración del puzzle para encontrar el Tesoro	

TRABAJO PREVIO

Para preparar la visita, con el objeto de que los alumnos estén motivados y preparados para realizar la actividad, Mochuelo les enviará dos cartas. El profesor las deberá leer en la clase en diferentes días antes de la visita.

☐ En la **primera carta**:

Mochuelo se presenta, les habla sobre las plantas y los animales que se van a encontrar, y les comenta que necesita su ayuda para encontrar un tesoro.

Contenidos a trabajar:

- ¿Qué es un Parque Forestal?
- ¿Qué es un mochuelo, que hábitos tiene? (Se trata de un animal nocturno, por eso cabe la posibilidad de que no lo veamos el día de la actividad)
- Qué animales y plantas viven en el Parque (encina, tomillo, lavanda, romero, liebre, conejo, perdiz, pájaro carpintero...). Para este punto el profesor puede utilizar las fichas que adjuntamos y proyectarlas en clase.
- Cómo se busca un tesoro: trabajando en equipo, escuchando a los compañeros y a los profesores, utilizando unos mapas y sobre todo respetando el entorno natural.
- Cómo comportarse en una senda:
 - ir por los caminos
 - tono de voz bajo para no asustar a los animales y conseguir ver alguno (es fácil poder ver liebres y conejos)
 - no arrancar plantas ni frutos (alimento de los animales del bosque)
 - dejar el Parque en el mismo estado en que lo encontraron. En caso que no haya papeleras en donde estuviesen, guardar los restos de la merienda en la mochila, o un alumno puede llevar una bolsa en la que todos pueden depositar los restos.



☐ En la **segunda carta**:

Mochuelo les invita al Parque Forestal y les indica lo que deben de traer.

Contenidos a trabajar:

- Cómo trabajar en equipo.
- Cuál es la indumentaria más adecuada para llevar: calzado cómodo (no sandalias), gorra y ropa adecuada a la climatología.
- La comida que deben traer (lo más natural posible, con menor cantidad de envases de plástico; siempre es mejor traer fruta que gominolas). No olvidar el recordarles que tienen que traer agua. Se recomienda que lo lleven todo guardado en una pequeña mochila, para transportarlo fácilmente durante la senda.

Los alumnos pueden escribir y mandar una carta contestando a Mochuelo agradeciendo la invitación.

Pueden colorear y rellenar las tarjetas identificativas con forma de cofre (una por alumno) que serán colgadas al cuello del alumno con un hilo o trozo de lana que pueden preparar en clase. Ello facilitara la labor de los monitores del Aula a la hora de tener que llamar a los niños y niñas por sus nombres durante la actividad.



Por último, se recomienda recordar a los alumnos que ese día es necesario que desayunen bien y sano, y que no se deben olvidar traer... ¡muchas ganas de aprender!

TRABAJO POSTERIOR

Trabajar con el cuaderno de Mochuelo que se entrega a cada alumno al finalizar la actividad, en el que encontrarán juegos, dibujos y muchas cosas para aprender y recordar lo ya visto durante la actividad.

Cada alumno, además, puede realizar un dibujo que contenga:

- la parte de la actividad que más le ha gustado
- las cosas que ha aprendido (palabras nuevas, nombres de plantas, etc.)

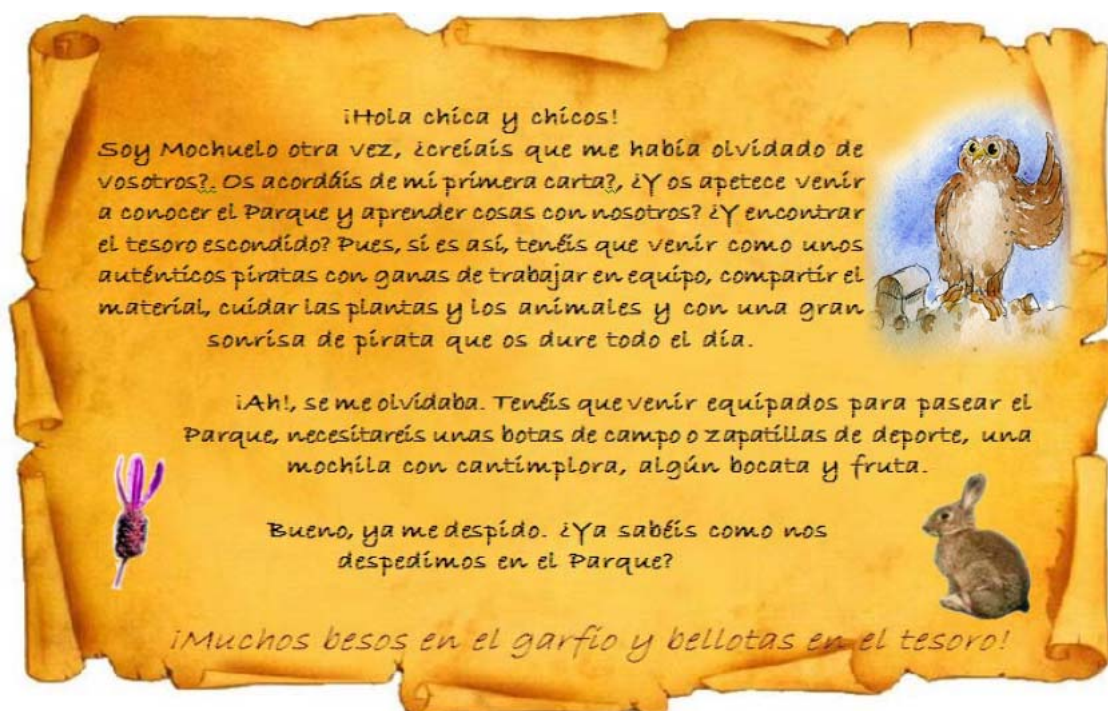
Os agradeceríamos que nos hicieseis llegar alguno de los trabajos posteriores realizados (una fotocopia o escaneado) para adjuntarlo a nuestra memoria de las actividades.

ANEXO I

Primera carta:



Segunda carta:





TOMILLO:

Planta aromática, condimentaria y medicinal, se usa para cocinar, también sirve como infusión. En algunos lugares, el timonet como se conoce a la infusión de tomillo, se usa como calmante de tos y del estómago.



ENCINA:

Árbol de gran tamaño, presente en las dehesas españolas y del que se usa todo: Madera, hojas para comida de los animales, bellotas para cerdos y ardillas, aloja nidos de especies.



PAJARO CARPINTERO:

Pequeña ave, que hace sus nidos en los huecos de los árboles blando mediante el uso de su pico.

Suelen estar en zonas altas de los árboles para defenderse de depredadores que pudieran escalar por el tronco del árbol.



PERDIZ:

Pequeña ave que le gusta vivir en el campo o en monte bajo.

Se alimenta de flores, hojas y semillas, insectos, arañas, saltamontes, etc.

En general, la perdices son sedentarias, viven en bandos familiares y ocupan pequeños territorios, de unos 500 metros cuadrados.



TOPILLO:

Roedor cuyo cuerpo con aspecto cilíndrico, dotado de unas patas muy cortas para facilitarle en desplazamiento por el interior de las galerías subterráneas, no supera los 3,5 cms.

Prefiere suelos con cierta humedad y lugares abiertos. Se alimenta fundamentalmente de las partes subterráneas de las plantas, como bulbos, tubérculos y raíces de gran variedad de especies vegetales, incluyendo también en su dieta tallos, cortezas de árboles y frutos.



RETAMA:

Arbusto de 2 metros, conocido también como “escoba” ya que en los pueblos se usaba para fabricar escobas.

La retama tiene unos frutos con forma de cascabel que produce un ruido parecido al de las maracas y que antiguamente se usaban para construir sonajeros para los bebés.



LIEBRE:

Parecida al conejo pero de mayor tamaño, orejas más largas y patas traseras mas largas para correr a grandes saltos.

La liebre a diferencia del conejo hace su madriguera al aire libre “cama de liebre”, bajo las retamas (ver siguiente ficha).

