

2007

EBROnautas

**[ITINERARIOS GUIADOS
POR LOS SENDEROS DE LA
COMARCA RIBERA BAJA DEL
EBRO]**

Algunos aspectos generales

Introducción

La reciente creación de la red de senderos de pequeño recorrido por la Comarca Ribera Baja del Ebro, así como el interés desde la propia Comarca de acercar a su población a los recursos naturales existentes en el territorio, es el punto de partida de este proyecto.

Las salidas propuestas, ofrecen una mirada diferente al entorno natural más cercano. El juego, la conversación, el diálogo y el debate centran esta propuesta en la que además de divertirse, los destinatarios tendrán la oportunidad de conocer de cerca algunos de los secretos que envuelven los ecosistemas por los que transcurren los diferentes senderos.

Destinatarios

El grupo de destinatarios de estos itinerarios es muy diverso y para tal fin, las actividades, así como la duración de las mismas y de los senderos, los contenidos,... no se fijan de una manera estricta, planteando diferentes alternativas en una batería de actividades y dinámicas. De esta manera y siempre en función del grupo de participantes pueden seleccionarse los elementos más apropiados.

A efectos prácticos, en este documento se desarrollan los objetivos, contenidos y actividades del que a priori puede ser el grupo de destinatarios que con más frecuencia haga uso de este servicio: grupos escolares de educación primaria y secundaria. A este respecto, y con la finalidad de partir en la medida de lo posible de los conocimientos y habilidades de los participantes, tanto los objetivos como los contenidos, se apoyan en el currículo escolar de Educación Primaria y Secundaria. Cuando los itinerarios se desarrollen con grupos más heterogéneos los objetivos y contenidos se adaptarán.

Objetivos generales

Cada itinerario y grupo de destinatarios posee una serie de objetivos específicos, sin embargo todas las propuestas coinciden en tres aspectos: el uso lúdico, el conocimiento y el respeto del entorno.

- Disfrutar del entorno.
- Trabajar en equipo para lograr un objetivo común.
- Utilizar los sentidos como medio para captar la información que hay a nuestro alrededor.
- Descubrir las relaciones entre el ser humano y su entorno en los lugares donde se desarrollan los itinerarios.
- Conocer y comprender los rasgos más característicos de los ecosistemas existentes en los itinerarios.
- Fomentar la adquisición de una actitud crítica y participativa.
- Relacionar las situaciones observadas a nivel local, con las acaecidas a un nivel global.

Contenidos

Al igual que en el caso de los objetivos, cada itinerario, grupo de destinatarios,... desarrolla sus propios contenidos. Aunque también se pueden destacar algunos, que de forma general se trabajarán en todos los casos.

Conceptuales

- Ligados a los ecosistemas existentes: conocimiento de las relaciones de los seres vivos entre sí y con el medio en el que viven; adaptación de las especies; conocimiento de algunos de los cambios introducidos por el ser humano en el medio y sus principales repercusiones;
- Ligados a la conservación y al respeto por el medio: conocimiento de algunas de las actuaciones llevadas a cabo para minimizar los impactos negativos producidos en el medio; explicaciones a cerca de algunas de las acciones desarrolladas por el ser humano a su alrededor.
- Ligados al uso lúdico: Comprender las reglas de los juegos y actividades propuestas durante el itinerario.

Procedimentales

- Ligados a los ecosistemas existentes: Observación del paisaje como elemento integrador; utilización de los sentidos; recolección y análisis de muestras recogidas en el medio; fomento de la observación orientada; identificación en la vida cotidiana de situaciones y problemas susceptibles de ser analizados con la ayuda de códigos y sistemas de numeración, utilizando sus propiedades y características.
- Ligados a la conservación y al respeto por el medio: desarrollo del itinerario teniendo en cuenta unas normas de comportamiento básicas; detección de soluciones a problemas ambientales; planificación de acciones concretas en la mejora del entorno; expresión de lo aprendido.

- Ligados al uso lúdico: Fomento del trabajo en grupo, evitando la discriminación; participación en las dinámicas propuestas.

Actitudinales

- Ligados a los ecosistemas existentes: Ser conscientes de los impactos generados y evitarlos en la medida de lo posible.
- Ligados a la conservación y al respeto por el medio: Valoración de la contribución personal a la protección del medio; desarrollo de una actitud crítica.
- Ligados al uso lúdico: valorar la importancia de poder realizar itinerarios como el desarrollado en entornos naturales bien conservados.

Metodología

Estos itinerarios guiados se han planteado partiendo de una serie de Directrices inspiradas en los principios básicos del Libro Blanco de la Educación Ambiental en España, y en el currículo de Educación Primaria y Secundaria.

1. Carácter personal de las actividades, adaptable a los distintos ritmos de aprendizaje.
2. Utilización del juego en los diferentes temas propuestos como instrumento motivador y dinamizador; para favorecer el descubrimiento y la observación; para impulsar el trabajo en grupo y la construcción colectiva de conocimientos; para buscar la utilidad de lo aprendido, propiciando nuevos aprendizajes.
3. Consideración de la participación de los participantes como elemento clave, relacionando lo trabajado con las experiencias previas.
4. Aplicación práctica de los aprendizajes a través de acciones orientadas a solucionar problemas concretos en el ámbito local.

“... La naturaleza es el hogar del pasado, de la historia, de la cultura y de la tradición, de la paz y de la libertad, de la suerte y del amor, de la tranquilidad del campo, de la soledad y del reposo de la prisa de la vida cotidiana y del ruido de las ciudades; hay que hacerse de ella andando y viviéndola, porque ella niega su secreto al turista y al mero intelecto.”

La Torre de Babel, 2000

Información sobre la visita.

El itinerario guiado tiene una longitud aproximada de cuatro kilómetros y una duración de tres horas incluyendo las paradas y actividades propuestas. A lo largo de todo el sendero, no existe ninguna dificultad, tratándose de un sendero circular en el que el lugar de salida y llegada es el mismo.

Para la realización de esta actividad se requiere ropa cómoda, calzado deportivo, gorra, agua y un pequeño almuerzo. Además, si el recorrido se lleva a cabo en invierno o verano, ropa de abrigo o protección contra los mosquitos respectivamente.

Los educadores que guiarán al grupo por el itinerario aportarán los materiales necesarios para la correcta realización de las actividades propuestas, así como un botiquín para socorrer cualquier imprevisto.

Objetivos y contenidos específicos del itinerario

Al tratarse de un itinerario por el que en todo momento se transcurre en las proximidades del río Ebro, los contenidos desarrollados están vinculados a los ecosistemas ligados al río y a la relación del ser humano con éstos.

- Conocer los rasgos más característicos de los ecosistemas ligados al río.
- Valorar la importancia de tener un río bien conservado y las repercusiones de una mala gestión.
- Buscar el uso lúdico, respetando la conservación del entorno.
- Identificar y criticar algunos de los usos más relevantes que el ser humano le da al río.

Actividades y contenidos desarrollados durante el itinerario.

Las referencias hechas en este apartado se encuentran ligadas a la ilustración 1 de la página anterior. Las actividades¹ y contenidos que se describen son orientativos pudiéndose variar en función del grupo de destinatarios.

1 Lugar donde se realizará una actividad. El número indica el orden y el color está vinculado al sentido del itinerario en el que se realizará (mirar color de las flechas en la ilustración).

☺ Recursos didácticos, contenidos a trabajar en una zona

¹ Todas las actividades están desarrolladas en el último capítulo del documento.

- 1 ● Comienzo del itinerario; explicaciones sobre el itinerario; presentaciones; billete de entrada; introducción a la dinámica.
- 1 ● Cigüeñas sobre antena de telefonía móvil: las adaptaciones de los seres vivos a los cambios introducidos.
Municipio sobre terraza fluvial: barrera natural.
- 2 ● Vertedero incontrolado pasada la mota: “buscando utilidades al río y a la basura”
Doble mota, escollera: “barricadas”, ¿Dónde está el enemigo?
Elementos introducidos (residuos): importancia de separar, qué se hace en otros municipios.
- 2 ● “A Plantas y a Ciegas”
“Frisby”
“Safari plantáfilo y bichófilo”
- 3 ● Playa fluvial: en Aragón también hay playas que ofrecen muchas posibilidades de disfrutar.
¿Cómo cruzar el río sin puentes?: las barcas de paso.
Almuerzo
- 3 ● “El Coleccionista de Montañas”
“La Depuradora Fluvial”
“Coctel de sonidos”
- 4 ● La Mechana
¿Esto es el río?: canal secundario.
¿Una buena zona para el baño?: el canal secundario se presenta como una zona sin corriente, pero... en la que se vierten sustancias un poco desagradables.
- 4 ● “El Río y el Carrizo”
- 5 ● Mezcla de aguas: el canal secundario se une al principal.
Gestión de residuos y aguas en otros municipios.
Observación de fotografías aéreas: 1927 y SIG Oleícola (2003).
- 5 ● “Safari plantáfilo y bichófilo”
- 6 ● Galacho: qué es; utilización por el ser humano; crecida de 2003.
- 6 ● “Veo, Veo”
“El Río Dice”
“Un, Dos, Tres”
- 7 ● “Donde está el Río”
- 8 ● Reflexión final; evaluación
“¿Qué hacemos sin Play?”

Información sobre la visita.

El itinerario guiado tiene una longitud aproximada de cuatro kilómetros y una duración de tres horas y media incluyendo las paradas y actividades propuestas. Hay un desnivel de 70 m. No se trata de un recorrido circular, por lo que el punto de salida no es el mismo que el de llegada, habiendo entre ambos unos 1.000 metros de distancia.

Para la realización de esta actividad se requiere ropa cómoda, calzado deportivo, gorra, agua y un pequeño almuerzo. Además, si el recorrido se lleva a cabo en invierno o verano, ropa de abrigo o protección contra los mosquitos respectivamente.

Los educadores que guiarán al grupo por el itinerario aportarán los materiales necesarios para la correcta realización de las actividades propuestas, así como un botiquín para socorrer cualquier imprevisto.

Objetivos y contenidos específicos del itinerario

Se trata de un itinerario muy completo en el que se recorren diferentes ambientes en muy poco espacio. Los contrastes existentes entre las diferentes zonas existentes y el acceso, al final del itinerario, a la parte más elevada (el fortín) desde la que se aprecia el paisaje en el que se integran los diferentes ambientes visitados permite trabajar entre otros contenidos, las adaptaciones de los seres vivos al medio en el que habitan.

- Buscar el uso lúdico, respetando la conservación del entorno.
- Observar e identificar las principales diferencias de los ambientes visitados.
- Descubrir las tradiciones de las localidades que, como Cinco Olivas, subsisten en la zona.
- Conocer los rasgos más característicos de los ecosistemas visitados.
- Valorar la importancia de tener un río bien conservado y las repercusiones de una mala gestión.
- Utilizar los paisajes para descubrir la belleza y los secretos del entorno.

Actividades y contenidos desarrollados durante el itinerario.

Las referencias hechas en este apartado se encuentran ligadas a la ilustración 2 de la página anterior. Las actividades² y contenidos que se describen son orientativos pudiéndose variar en función del grupo de destinatarios.



Lugar donde se realizará una actividad.



Recursos didácticos, contenidos a trabajar en una zona

² Todas las actividades están desarrolladas en el último capítulo del documento.

- 1 Comienzo del itinerario; explicaciones sobre el itinerario; presentaciones; billete de entrada; introducción a la dinámicas que se llevarán a cabo a lo largo de todo el itinerario (“safari plantáfilo y bichófilo”).
“El Cuenta historias”
- ☺ Escombrera al lado del camino: gestión de residuos en otros lugares.
- 2 “El Coleccionista de Montañas”
Parada para recordar “Safari”
- ☺ Sirga de la antigua barca de paso.
Mejillón Cebra: Actuaciones de la Confederación Hidrográfica del Ebro para evitar la expansión del mejillón cebra
Usos del río: la pesca (buscar rastros de pesca)
- 3 “El Río Dice”
- 4 Parada del “Safari plantáfilo y bichófilo”
Almuerzo
- ☺ Los Mordiscos del Río
“Zona mágica: retamas protectoras de malos espíritus”
- 5 “Sendero silencioso”
- ☺ Camino antiguo de herradura
- 6 Parada para el “safari plantáfilo y bichófilo”
“Pero, ¿qué es esto?”
- ☺ Las gafas de geólogo: Yesos, materiales del Terciario
Observación de fotografías aéreas: 1927 y SIG Oleícola (2003).
- ☺ Vertedero

7 “Veó, Veó”
“Un, Dos, Tres”
Desde el vertedero, se va cambiando el juego hasta el Fortín.

8 “El Cuenta historias”
“El Mejor Paisaje”
Reflexión final; evaluación

Actividades

La descripción de las actividades es orientativa ya que en función del tiempo, el momento en el que se desarrolle, el grupo de destinatarios,... se puede variar la forma de llevar a cabo la actividad, así como los contenidos de la reflexión final.

Título	A Plantas y A Ciegas
Palabras clave	Tacto, confianza, cercanía.
Duración	20 minutos
Materiales	Vendas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Confiar en los compañeros.- Reconocer el entorno más inmediato de una manera diferente.- Valorar la importancia de utilizar los cinco sentidos.
Descripción	Por parejas, mientras uno de los participantes va vendado, el otro le guía hasta un objeto que hay a su alrededor a una distancia no mayor de 100 pasos. Tras un par de minutos en los que el invidente ha estado oliendo, tocando,..., el compañero le guía a un lugar apartado donde se le retira la venda y desde donde tratará de identificar, ahora ayudándose de la vista, que objeto estuvo tocando. Pasado un tiempo se vuelve a realizar el juego con los papeles cambiados.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none">- Dificultades encontradas- Sensaciones mientras se tenía puesta la venda- Objetos que han tenido que encontrar: cómo eran- Número de aciertos.- Características de las especies

Título	Frisby
Palabras clave	Jugar, equipo, diversión,
Duración	20 minutos
Materiales	2 Frisby, pelotas, ...
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Pasar un rato agradable. - Compartir el tiempo con el resto del grupo. - Valorar la importancia de tener espacios en buen estado para desarrollar este tipo de juegos. - Inventar y descubrir juegos partiendo de elementos sencillos fácil de conseguir.
Descripción	<p>Se trata de jugar al frisby, a la pelota,.... Dos consignas clave: siempre juega todo el grupo (no se puede excluir a nadie) y se van incluyendo reglas y dificultades conforme pasa el tiempo, de tal manera que el juego con el que se acaba es totalmente diferente al del comienzo. Las variaciones de esta actividad son múltiples, pero es importante involucrar en todos los aspectos del juego a los participantes.</p> <p>El educador actúa de guía, pero principalmente como un jugador más. Ha de incentivar la participación tanto en el juego, como en su creación.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Sensaciones durante el juego. - Impactos generados, requerimientos del lugar para desarrollar este u otros juegos similares.

Título	Safari plantáfilo y bichófilo
Palabras clave	Observación, especies, biodiversidad
Duración	Depende del planteamiento inicial
Materiales	cuenta hilos, cámara de fotos, cuaderno de campo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Apreciar las diferencias entre las diferentes especies. - Encontrar características en común. - Buscar relaciones entre las características del medio y los rasgos más característicos de las especies. - Conocer algunas de las especies más características de los ecosistemas por los que transcurre el itinerario. - Recoger información del medio
Descripción	<p>En un entorno delimitado por el educador/a al comienzo de la actividad los participantes en pequeños grupos deben buscar las huellas, rastros, animales y/o plantas que hay a su alrededor (IMPORTANTE: SIN MOVER NADA DE SU SITIO).</p> <p>En un primer momento se realiza el trabajo de observación e inventario, buscando el mayor número de especies diferentes. Posteriormente, el gran grupo se reúne y acuden a observar las especies encontradas por alguno de los pequeños grupos, tomando en ese momento una fotografía, muestra o describiendo lo observado en un cuaderno de campo, antes de pasar a la siguiente muestra los miembros del grupo descubridor deberán poner nombre a la especie localizada. Este nombre deberá estar basado en alguna característica destacable de la especie.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Características de las especies encontradas. - Rasgos comunes a la mayoría de las especies. - Nombres reales de las especies, similitudes con los puestos por los grupos. - Características de las especies y relación con las características del medio en el que viven.

Título	El Coleccionista de Montañas
Palabras clave	cantos rodados, río, erosión, transporte
Duración	20 minutos
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar las muestras encontradas con su origen. - Comprender el ciclo hidrológico. - Valorar la repercusión de nuestros actos alrededor de un río en sus aguas y a lo largo de su cauce. - Observar los efectos de la erosión y el transporte fluvial. - Desarrollar una actitud crítica en referencia a las acciones que desencadenan problemas ambientales. - Comprender la importancia de las llanuras de inundación para el ser humano
Descripción	En un trabajo individual al comienzo, cada participante observa a su alrededor y selecciona cantos buscando diferencias entre ellos (formas, tamaños, colores, texturas,...). En una segunda parte, se hacen agrupaciones de las muestras obtenidas por similitud.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Orígenes de las muestras. - Tipos de rocas encontradas. - ¿qué sucede con los vertidos y los residuos mal gestionados? - Utilidad para el ser humano. - La fuerza del río.

Título	Cóctel de sonidos
Palabras clave	Sonido, diversidad
Duración	10-15 minutos
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar el sonido de la naturaleza. - Diferenciar los sonidos que hay a nuestro alrededor.
Descripción	Todo el grupo se tumba tranquilamente en la zona elegida. Con los puños en alto, los ojos cerrados y desde el momento en el que se da la señal, los participantes deben estar atentos a los sonidos que se van produciendo a su alrededor y señalarlos. Cuando alguno de los participantes no señale los sonidos se le avisará para que se incorpore y continúe la actividad con los ojos abiertos. Poco a poco irán quedando menos participantes. A los que más tiempo aguanten en el juego se les otorgará el título de Oreja de Oro.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Origen de los sonidos. - Sensaciones. - Valorar el silencio.

Título	El sendero silencioso
Palabras clave	Confianza, sonidos, sensaciones
Duración	20 minutos
Materiales	Vendas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar el sonido de la naturaleza. - Diferenciar los sonidos que hay a nuestro alrededor. - Confiar en los compañeros. - Reconocer el entorno más inmediato de una manera diferente. - Valorar la importancia de utilizar los cinco sentidos.
Descripción	<p>En un tramo del itinerario y por parejas se distribuyen vendas para que un miembro de cada pareja se la coloque en los ojos. La actividad consiste en que el miembro de la pareja que puede ver guíe al otro por el sendero sin decir nada. Ambos tienen que centrar su atención en lo que hay a su alrededor, en cómo se siente el entorno. A mitad de trayecto, se cambian los papeles.</p> <p>IMPORTANTE: dejar una separación entre las parejas para que el trayecto se pueda realizar tranquilamente.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Origen de los sonidos. - Sensaciones vividas. - Valorar el silencio.

Título	La Depuradora Fluvial
Palabras clave	Depuración, vertidos, gestión, playas, vegetación
Duración	20 minutos
Materiales	Botellas de plástico, grava, arena, filtros, agua y colorante
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprobar la acción depuradora del medio. - Observar los efectos de introducir contaminantes en el medio. - Apreciarse unas orillas bien conservadas. - Comprender la dinámica de arrastre fluvial.
Descripción	<p>Por grupos se distribuye una botella a cada uno y se dice la receta de la depuradora. Seguidamente se prepara la sustancia “contaminante” y se vierte sobre las depuradoras, observando el resultado final.</p> <p>IMPORTANTE: utilizar una sustancia fácilmente biodegradable.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde se queda la contaminación? - ¿Qué pasaría si se vertiera más cantidad? - ¿Qué se puede hacer con los vertidos de los pueblos y ciudades? - ¿Eliminar las playas y la vegetación es una buena acción?

Título	El Río y El Carrizo
Palabras clave	río, suelo, contaminación, vegetación
Duración	20 minutos
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprovechar el componente lúdico del entorno. - Comprender los efectos de la vegetación sobre la dinámica fluvial.
Descripción	<p>En primer lugar se ha de delimitar el terreno de juego: un rectángulo con las dimensiones de la mitad de un campo de baloncesto. El grupo se dispone en uno de los laterales del terreno de juego (representan los elementos que el río arrastra con la corriente), mientras que los educadores/as se colocan en el centro (representan la vegetación de ribera). El objetivo es cruzar al otro lateral sin ser tocado por la vegetación. En el caso de que alguno de los participantes sea tocado pasará a formar parte de la vegetación y de esta manera será más complicado pasar de un lado a otro.</p> <p>La vegetación únicamente puede dar un paso en cada dirección.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Consecuencias y evolución de la situación - ¿Qué sucede si las sustancias arrastradas son contaminantes? - Diferencia en la velocidad de paso si hay poca o mucha vegetación. - ¿Eliminar las playas y la vegetación es una buena acción?

Título	Veo, veo; Un, Dos, Tres
Palabras clave	Observación
Duración	Depende del tramo.
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprovechar el componente lúdico del entorno. - Distraer la atención en zonas del itinerario en las que se prevé que el paso pueda ser aburrido. - Ser capaces de disfrutar caminando.
Descripción	<p>Son diferentes actividades que se pueden utilizar en momentos en los que el itinerario transcurre por zonas en las que no hay recursos que trabajar para mantener la atención de los participantes en lo que les rodea. Su desarrollo es muy sencillo:</p> <p>Veo, Veo: una persona fija su atención en un elemento y los demás han de tratar de averiguar cual es.</p> <p>Un, Dos, tres: Se fija un tema, cualidad,... que se encuentre presente en los elementos del entorno y los participantes han de establecer un encadenamiento de estos sin repetir ninguno.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es necesario para pasarlo bien?

Título	El Río Dice
Palabras clave	río, diversión
Duración	Depende del tramo.
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprovechar el componente lúdico del entorno. - Distraer la atención en zonas del itinerario en las que se prevé que el paso pueda ser aburrido. - Ser capaces de disfrutar caminando. - Ver la realidad de diferentes maneras.
Descripción	<p>En la línea de las actividades anteriores (Veo, veo; un, dos, tres), el Río Dice pretende captar la atención de los participantes a través de instrucciones sencillas que se resuelven en o utilizando el medio, que éstos deben realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolver una adivinanza: que animal soy que dejo un colchón allá donde voy - Cruzar el “río”: por puente (todos en dos filas extienden sus brazos formando un puente mientras uno cruza por encima); vadeándolo (por parejas, uno lleva a corderetas al otro);... - Caminar hacia atrás con la cabeza entre las piernas. - Pero, ¿qué es esto?: Localizar en el entorno que especie es la representada dentro de una bolsita o caja (en el interior se depositan semillas que han de tocar o escuchar; trozos de planta que han de oler , ...) - Andando por las ramas: con la ayuda de un espejo colocado bajo la barbilla y un compañero que evitará que se pueda dar golpes con los obstáculos del camino, deberá andar mirando al espejo (que estará reflejando la parte superior de los árboles.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es necesario para pasarlo bien?

Título	¿Qué hacemos sin Play?
Palabras clave	Juegos, medio natural
Duración	40 minutos
Materiales	Elementos que haya a nuestro alrededor.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar el ingenio y la creatividad de los participantes - Fomentar el trabajo en equipo - Aprovechar el componente lúdico del entorno.
Descripción	<p>El objetivo último es jugar y para ello, se hacen cuatro o cinco grupos como máximo, con el objetivo de inventar, recordar o encontrar en la bibliografía aportada un juego al que todos puedan jugar. Pasado un tiempo, todos los grupos se reúnen y el primero marca las directrices de su juego al resto, seguidamente todos juegan. Pasado un tiempo, es otro grupo el que expone su juego y así sucesivamente hasta que se han llevado a cabo todos los juegos.</p> <p>El tiempo disponible se ha de dividir en partes iguales para todos los grupos.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es necesario para pasarlo bien?

Título	Torre de Control
Palabras clave	Sentidos, juegos
Duración	20 minutos
Materiales	Vendas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Confiar en los compañeros. - Reconocer el entorno más inmediato de una manera diferente. - Valorar la importancia de utilizar los cinco sentidos.
Descripción	<p>Por parejas, en un lugar con árboles, arbustos,... Uno de los componentes de la pareja tiene los ojos vendados y ha de llegar hasta la posición del otro sólo con las indicaciones de éste. Cuando el juego se realiza con todos a la vez el caos y la diversión está asegurada.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultades encontradas - Sensaciones mientras se tenía puesta la venda

Título	Nudos
Palabras clave	Equipo, decisiones, nudo
Duración	10 minutos
Materiales	---
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Confiar en los compañeros. - Tomar decisiones de forma conjunta entre todos los miembros de un equipo. - Fomentar la participación.
Descripción	En grupos de unas ocho personas se hace un círculo y se extienden los brazos al centro. Cada uno da la mano a cualquier otro, pero nunca las dos manos a la misma persona. A partir de este momento, el objetivo es desenredar el nudo pasando las manos por encima o por debajo sin soltar.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultades encontradas - Sensaciones

Título	Cuenta historias
Palabras clave	Paisaje, elementos, cuento
Duración	20 minutos
Materiales	cuerda, pinzas, elementos de una historia escritos en trozos de papel
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Inventar la historia de un lugar. - Explorar el entorno en busca de elementos que nos sirvan para interpretar que ha sucedido en un lugar. - Aprender a leer un paisaje.
Descripción	Todos los participantes se sientan en frente de un paisaje en silencio y con la ayuda del educador/a se van fijando en los diferentes elementos que se encuentran presentes. Tras unos minutos en silencio los educadores/as entregan un papel a cada participante con un elemento real o imaginario que formará parte de una historia, lo que pone en el papel es privado y no se puede saber hasta que no se introduzca en la historia. A continuación el grupo formará un gran círculo alrededor de una cuerda y a partir de aquí la imaginación ha de volar para ir creando una historia original que trate de explicar cómo se creó el paisaje observado anteriormente. Cada vez que se incluya un elemento, el participante que lo ha hecho colgará su papel de la cuerda, de tal manera que al final no habrá más que seguir la cuerda para saber el origen del paisaje.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - Contrastar la historia con la realidad. - Leyendas e historias que traten de explicar lo sucedido en algún otro lugar.

Título	El Mejor Paisaje
Palabras clave	Paisaje, cuadro,
Duración	20 minutos
Materiales	Marcos de cartón
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar el entorno en busca de elementos que nos sirvan para interpretar que ha sucedido en un lugar. - Reconocer el entorno más inmediato de una manera diferente. -
Descripción	<p>Por parejas se reparten marcos de cartón y se deja 10 minutos para que dentro de ese marco se encuentre el paisaje favorito de cada pareja. Pasado el tiempo, el entorno se convertirá en una galería de arte en la que se encontrarán expuestos todos los cuadros. Para poder observarlos correctamente, uno de los miembros de cada pareja se quedará al lado de la obra de arte para informar a los observadores como, desde donde se ha de mirar el cuadro, así como el título y otras peculiaridades que sean importantes para comprenderlo.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que más ha gustado a todos los grupos? - Observación de los elementos más pequeños. - Búsqueda del paisaje favorito de todos/as.

Evaluación de los itinerarios

Al final de cada itinerario se realizará una evaluación enfocada tanto al profesorado, como al alumnado.

Para evaluar la opinión del profesorado se diseñará un breve cuestionario. Los aspectos evaluados serán:

- Itinerario
 - Duración.
 - Dificultad
- Actividades
 - Número
 - Duración
 - Adecuación a los destinatarios
 - Contenidos
- Educadores/as
 - calidad de las explicaciones
 - Número de educadores/as
- Materiales utilizados
- Grado de cumplimiento de las expectativas creadas

Para el profesorado se propone un contacto vía mail con el que se preguntará, pasado un tiempo, en que medida ha habido un cambio en las conductas del alumnado durante el tiempo libre del centro escolar.

Para el alumnado y otros grupos se planteará una dinámica en la que los participantes darán su opinión pegando una pegatina en una tela de araña dividida en cuadrantes (cada cuadrante un aspecto a evaluar). Cuanto más al centro coloquen la pegatina, más positiva es la opinión y al revés, cuanto más alejada del centro, más negativa será la opinión.