



PARQUE NATURAL DE SOMIEDO

TALLERES

Estos **talleres y charlas informativas** serían alternativas para los días de lluvia o para los grupos que elijan directamente esta opción.

Todo el material necesario para el desarrollo de los **talleres y charlas informativas** será facilitado en el propio Centro.

Recicla y crea tu propio papel

BREVE DESCRIPCIÓN DEL TALLER:

El principal objetivo de este taller es que los alumnos/as reflexionen acerca de las repercusiones ambientales de nuestros hábitos de consumo y de la importancia de promover la reducción (utilizando los papeles por las dos caras), la reutilización (utilizando las hojas escritas en lugar de hojas limpias para hacer barcos, pajaritas, aviones) y el reciclaje (cuando estamos cansados de estos elementos, podemos tirarlos a un contenedor especial). Para ello, el personal del Centro de Interpretación realizará una breve introducción sobre el origen del papel, con datos de, por ejemplo, los árboles y el agua que es necesaria para fabricar un paquete de 100 folios. Se tratarán temas como la pérdida de bosques y la biodiversidad entre otros, dando argumentos para usar papel reciclado y hacerse "amigos de los bosques".

A continuación se prepararán los materiales necesarios para la realización del taller y se procede a la realización del mismo.

NIVEL AL QUE VA DIRIGIDO: Alumnos de Educación Infantil y primaria.

TIEMPO ESTIMADO: 4 horas.

Conoce Somiedo con el trivial

BREVE DESCRIPCIÓN DEL TALLER:

El objetivo fundamental de esta actividad es que el alumnado se familiarice con las principales características del Parque Natural de Somiedo. Esta actividad es un símil adaptado del tradicional y popular juego del Trivial. Para llevarlo a cabo con alumnos/as se intentará comenzar a motivarles con la elaboración del tablero, fichas y dado. El tablero será una adaptación del conocido juego, donde los mismos participantes serán los encargados de dibujar y colorear las casillas del juego, a su gusto. Igualmente se procederá con el dado y las fichas de diferentes colores. Una vez se disponga de estos elementos, se dividirá al grupo en equipos (dependiendo del número de participantes), que por turnos lanzarán el dado moviendo su ficha por el tablero y dependiendo del color de la casilla en la que caiga la ficha, tendrán diferentes preguntas de variadas temáticas referentes a Somiedo a las que tendrán que responder. Los temas a tratar serán:

Geología y Paisaje

Flora u fauna.

Etnografía

Agricultura y ganadería.

Se puntuarán las respuestas correctas y se descontarán las incorrectas. Al terminar el juego todos los equipos tendrán un obsequio y además el grupo ganador un premio sorpresa. De esta forma se pretende no afectar negativamente a los equipos perdedores ya que todos de alguna forma ganan.

NIVEL AL QUE VA DIRIGIDO: Alumnos de Educación Infantil y Primaria.

TIEMPO ESTIMADO: 1 hora.

Como proteger el Medio mambiente

BREVE DESCRIPCIÓN DEL TALLER:

Con este taller se pretende inculcar a los alumnos/as los principios básicos de educación ambiental además de sensibilizar a los jóvenes de su aportación en la conservación de nuestros valores naturales. Para ello, se imparten consejos prácticos y cotidianos para proteger el medio ambiente para que todos podemos aportar nuestro grano de arena en la conservación del mismo. Se les informará del tiempo que tardan en descomponerse diferentes productos como pilas, latas, colillas, envases de cristal, etc, además de insistir en la importancia de utilizar recipientes reutilizables y no envases de usar y tirar, evitar el uso del papel de aluminio y recubrimientos de plástico sustituyéndolos por recipientes que se pueden reutilizar como fiambreras, utilizar el agua de la ducha con moderación, etc.

NIVEL AL QUE VA DIRIGIDO: Alumnos de Primaria y Secundaria.

TIEMPO ESTIMADO: 1 hora y 30 minutos.

Actividades Complementarias: Juegos

BREVE DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Se podrá utilizar cualquiera de las siguientes dinámicas-juegos para crear un ambiente más discernido a los alumnos en las rutas y/o talleres, si se considera oportuno. Cuando alguna actividad requiera que el grupo se divida en dos equipos, para hacerlo más dinámico y divertido se pueden usar esta dinámica:

1 - Sonidos de animales: a cada participante se le dirá al oído un animal sin que el resto de sus compañeros se entere. Cuando se de la señal cada alumno deberá emitir el sonido de ese animal (ej: perros ladran, gatos maullan, vacas mugen...), así cada uno tendrá que juntarse con los "animales" de su misma especie. (Se elegirán tantos animales como grupos se desee hacer).

2. Gente con chispa: Será una actividad con diferentes pruebas basada en los sentidos: gusto, olfato, tacto y oído.

Gusto: Consiste en probar con los ojos tapados diferentes alimentos como puede ser azúcar, sal, café, harina y demás, explicándoles que cada uno de ellos tiene su origen en la naturaleza.

Olfato: Con los ojos tapados tendrán que adivinar diferentes sustancias como por ejemplo: flores o plantas aromáticas.

Tacto: Con los ojos tapados se han de reconocer una serie de objetos como pueden ser una flor, hojas, ramas, etc.

Oído: Se escucharán distintos sonidos de la naturaleza como cantos de aves, croar de ranas, el viento en las hojas de los árboles, el agua circulando por el río...que tendrán que adivinar.

3 - Pintura: Se realizará una salida al campo, donde se estacionará en un lugar que cuente con buenas vistas panorámicas del entorno. Una vez allí, cada uno de los alumnos/as reflejará en una cartulina lo que simplemente ve, o lo que le inspira ese paisaje o algún detalle en concreto del mismo. Esta actividad se realizará en cada una de las estaciones del año, donde se podrán observar las diferencias paisajísticas de cada temporada cuando todos los dibujos se pongan en común. Estos murales podrán servir para decorar alguna de las salas del Centro de Interpretación

4- Musicoterapia: Consiste en que los alumnos/as se dejen llevar por lo que sientan o les transmita escuchar una determinada música. Cada participante dispondrá de un papel grande y con los ojos cerrados tendrá que plasmar en éste lo que sienta. Las músicas elegidas pueden evocar ambientes o situaciones propias de la naturaleza como cantos de pájaros, ríos, cascadas, viento, tormentas, etc. Estos murales pueden servir para decorar alguna de las salas del Centro de Interpretación.

NIVEL AL QUE VAN DIRIGIDO: Alumnos de Primaria y Secundaria (según la edad de los alumnos, se elegirán los juegos).

TIEMPO ESTIMADO: 1 hora.