

VISITA A PIRINEOS: Valle del Aragón

Título de la actividad/juego	“Somos Animales” en el Valle del Aragón
Usuario al que va destinado	Educandos de la ESO, Bachillerato o FP
Edad de los usuarios	< 16 años
Números Participantes	1 – 15 personas
Números Educadores/as necesarios	1
Objetivo general	Exploración y Conservación del Medio Ambiente
Breve descripción	Aprender de la naturaleza jugando a ser animales
Fecha prevista de la actividad	Aplazado hasta nuevo aviso!
Duración de la actividad	~ 90min - 4km
Lugar de realización	Valle del Aragón
Recursos materiales necesarios	Libreta de Campo – Bolígrafo – Móvil (Optativo)

DESARROLLO DEL JUEGO PARA EL VALLE DE ARAGÓN

Juego: “Somos Animales”

INTRODUCCIÓN:

Durante todo el recorrido se hará un juego de roles que será el hilo conductor de toda la experiencia en el Valle de Aragón para amenizar la visita, captar la atención de los visitantes y promover la participación colectiva.

DESARROLLO:

El juego consistirá en dividirse en pequeños grupos para convertirse en distintos tipos de animales y buscar huellas o rastros de aquello de lo que se alimentan para sobrevivir y no morir por el camino. Se hará una evaluación previa para conocer los conocimientos del grupo y explicar los comportamientos de los animales para tener una base de información para participar en el juego. Los grupos se dividirán siguiendo la estructura piramidal de una cadena trófica.

Para llevarlo a cabo se utilizará un sistema de puntos que representara la energía ingerida puntuando el grupo que haga un avistamiento de huella, rastro o animal. Cada avistamiento corresponderá a diferentes puntuaciones en una tabla previamente repartida o apuntada en los respectivos cuadernos de campo:

- Letrinas y Excrementos –)) 1 punto de energía
- Huellas –)) 2 puntos de energía
- Pelos o Borra –)) 3 puntos de energía
- Nidos o Madrigueras –)) 4 puntos de energía
- Frutos o restos de Alimentos –)) 5 puntos de energía
- Por ayudar a otro grupo –)) 0,5 para el que ayuda y 1 para el que es ayudado

Como regla de juego se está permitido ayudarse si alguien encuentra algún rastro o huella de otro animal que no estén buscando, puntuando el grupo que ayuda y el grupo que es ayudado. Por el contrario, si por cualquier motivo se encontrara a cualquier persona o grupo borrando huellas, escondiendo rastros y/o entorpeciendo las búsquedas de los demás, se penalizará al grupo acusado con la pérdida de puntos acumulados en los casos más leves o la expulsión temporal o total del juego para los más graves.

La división de los grupos se podrá adaptar en función de la cantidad de participantes, de tal manera que:

- Grupo 1-6 (Reparto de roles por individual):
 - Consumidores Primarios - Consumidores Secundarios/Terciarios (Ej. Roedores-Rapaces o Cérvidos - Cánidos)
- Grupo 6-15 (Reparto de roles en grupos de 3):
 - Consumidores Primarios - Consumidores Secundarios- Consumidores Terciarios (Ej. Roedores – Serpientes - Rapaces)

Optativamente y para complementar estas actividades de una forma más profesional y educativa se pueden georeferenciar con fotos todas las huellas, rastros o animales que se van encontrando con la aplicación MyMaps de Google, donde los visitantes podrán descargar el mapa con los tracks para ver los resultados de juego (quien ha ganado más puntos, donde se han hecho las fotos, etc.) y guardarlo como un bonito recuerdo de la visita.

Mientras se va haciendo el juego, se irá explicando el paisaje, parando y descansando por los diferentes puntos del recorrido del díptico, haciendo una

interpretación del espacio natural y explicando la formación de los accidentes geográficos de interés, así como la interpretación del patrimonio y sus cuestiones antropogénicas de ámbito forestal.

Resumen de las paradas de interpretación ambiental:

- 1. Monte Tobazo. (Introducción del patrimonio cultural e histórico de la zona y su estado de conservación forestal)
- 2. Pico del Águila. (Interpretación del sistema montañoso)
- 3. Circo Glaciar Rioseta. (Explicación de como se forma un Circo Glaciar)
- 4. Exploración Flora y Fauna. (Furtivismo, Conservación y Gestión Forestal)
- 5. Campamento Río Seta. (Transformación Antropogénica del Paisaje y Reflexión Final)

Con este juego se promueve el silencio y el respeto por el entorno natural ya que los participantes tienen que ir andando sigilosamente para no espantar a los animales y avistarlos para recolectar puntos. También se promueve la empatía por la fauna sensibilizando a los visitantes y se siembra conciencia sobre el medio ambiente.

Al final del recorrido se premiará al grupo ganador con algún producto alimenticio típico de la tierra y de interés cultural.

FINAL:

Para rematar la experiencia, mientras disfrutamos de los frutos que nos da la tierra, se hará una reflexión grupal final donde se les explicará la importancia que tienen la ganadería y la agricultura para la sociedad de la zona y como estas actividades humanas ha influido en la transformación de los paisajes y ecosistemas. Se propondrá hacer sugerencias y se les pasará un pequeño cuestionario de calidad para estar constantemente mejorando los servicios en pro del visitante.