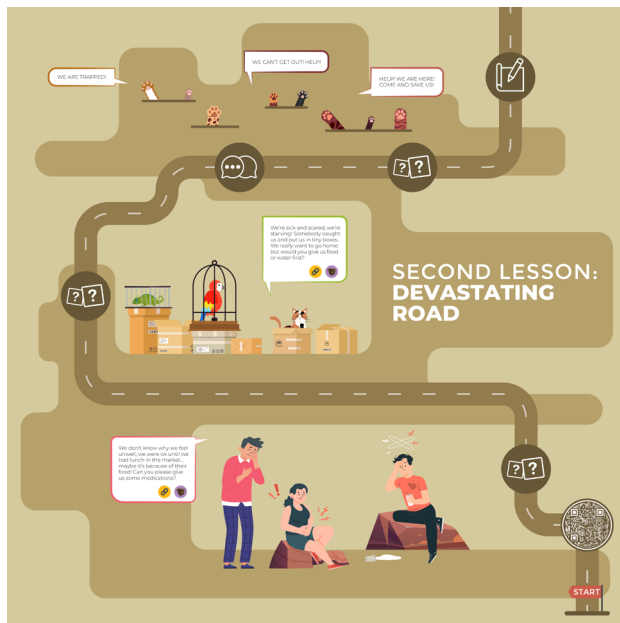


# VIDA Y TIERRA: ¿CÓMO ELIMINAR LA CAZA FURTIVA Y EL TRÁFICO?

Tapete educativo digital y codificación

COMENZAR



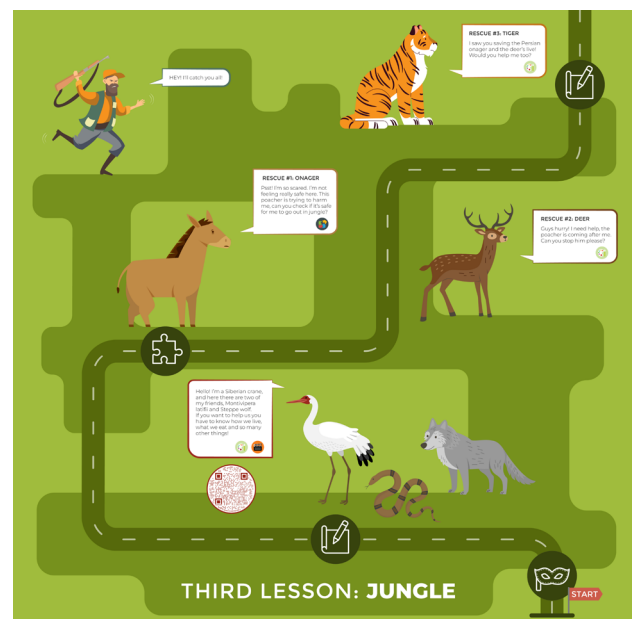
1

2

3

4

FINALIZAR



**Número de proyecto:**

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son, sin embargo, los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en el Ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de las mismas.

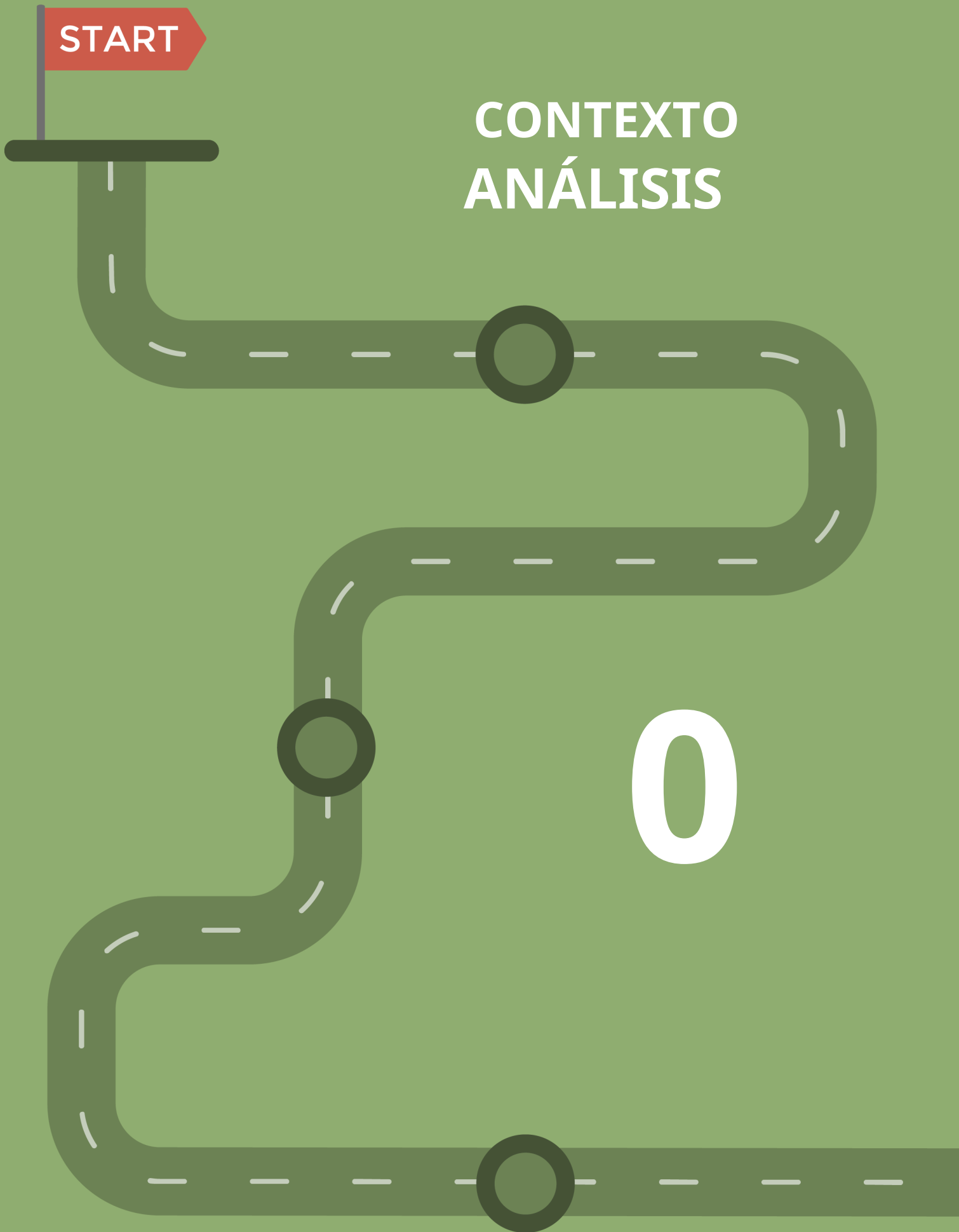
**Attribution-NonCommercial-  
ShareAlike 4.0 International**



START

CONTEXTO  
ANÁLISIS

0





9/10 años



## VIDA Y TIERRA: ¿CÓMO ELIMINAR LA CAZA FURTIVA Y EL TRÁFICO?

### Programa de enseñanza configuración

Este proyecto se desarrolla en 4 encuentros de unos 55 minutos cada uno que se realizarán de forma secuencial. En este kit se ilustran las indicaciones prácticas de cada actividad y su correspondiente cronograma.

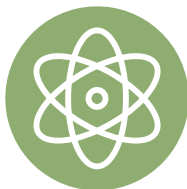
### Guión

El tráfico de animales y la caza furtiva representan dos de las amenazas más acuciantes para la biodiversidad mundial. Estas actividades ilegales, impulsadas por el lucro y alimentadas por la demanda de mascotas exóticas, partes del cuerpo y trofeos, están llevando a numerosas especies al borde de la extinción. Muchos de los animales que son objeto de esta práctica, desde majestuosos elefantes y rinocerontes hasta aves exóticas y reptiles, desempeñan un papel crucial en el mantenimiento del equilibrio ecológico. La lucha contra la caza furtiva y el tráfico no es sólo una batalla por la supervivencia de las especies en peligro de extinción, sino también por la preservación de los ecosistemas mundiales y el patrimonio natural.

Este proyecto aborda estos temas a través de una historia ficticia ambientada en Irán, donde un grupo de estudiantes lee noticias alarmantes sobre cuatro animales en peligro de extinción (un guepardo asiático, un leopardo persa, un gamo persa y un onagro persa) que escaparon del Parque Nacional de Golestán. Decididos a rescatarlos, los estudiantes, guiados por su maestra, se preparan para la jungla y se dirigen a un mercado tradicional para reunir suministros. Allí, se horrorizan al ver artículos hechos con animales, incluidas taxidermias, lo que los motiva a actuar rápidamente. Al aventurarse en la naturaleza, encuentran señales de caza furtiva y descubren restos trágicos de leones persas extintos, lo que les recuerda la urgente necesidad de salvar a otras especies. Alentados por su maestra, los estudiantes continúan su búsqueda, aprenden sobre otros animales en peligro de extinción y forman un vínculo con la naturaleza.

Con la ayuda de pistas de los animales que encuentran en el camino, los estudiantes finalmente encuentran a los fugitivos y guían a los animales de regreso, dándose cuenta de la importancia vital de proteger a los animales en peligro de extinción y entendiendo que proteger la vida silvestre es una responsabilidad colectiva.

### Sujetos involucrados



CIENCIA



TECNOLOGÍA



CIENCIA DEL DERECHO CÍVICO



ARTE



## Necesidades pedagógicas

En un proyecto dirigido a niños de 9 a 10 años, las necesidades pedagógicas se satisfacen mediante el aprendizaje experiencial, la educación ambiental, el pensamiento crítico y el desarrollo socioemocional. A continuación, se enumeran las necesidades pedagógicas clave que han sido cubiertos dentro de este proyecto:

- Comprensión del concepto de especies en peligro de extinción y sus funciones en los ecosistemas, aprendiendo cómo las actividades humanas amenazan la biodiversidad;
- Conciencia ambiental para fomentar el sentido de responsabilidad hacia la naturaleza y su biodiversidad;
- Habilidades para resolver problemas, participar en la toma de decisiones, planificación y análisis de pistas para encontrar soluciones;
- Empatía, fomentando la compasión por los animales y la comprensión del impacto humano en la vida silvestre;
- Trabajo en equipo, fomentando la colaboración entre estudiantes y el aprendizaje de los demás;
- Creatividad, utilizando la expresión artística, como hacer máscaras, para conectar con los animales y el tema presentado;
- Compromiso cívico, aprendizaje sobre conservación y responsabilidad comunitaria;
- Resiliencia emocional, desarrollando la perseverancia superando desafíos y reveses.

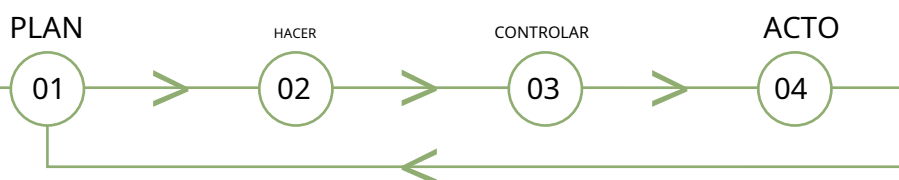
## Objetivos pedagógicos

Los objetivos pedagógicos de un proyecto de sensibilización sobre la caza furtiva y el tráfico de animales para niños de 9 a 10 años se pueden resumir de la siguiente manera:

- Comprender el concepto de “Tráfico de Animales y Caza Furtiva”: conocer las causas y efectos sobre las especies y ecosistemas en peligro de extinción.
- Identificar y proteger especies en peligro de extinción, reconociendo a los animales;
- Aplicar estrategias de resolución de problemas: desarrollar e implementar soluciones para problemas del mundo real como el rescate de animales;
- Demostrar empatía por la vida silvestre: mostrar cuidado y respeto por los animales y su bienestar;
- Mejorar el trabajo en equipo y el liderazgo: desarrollar habilidades de cooperación y liderazgo a través de actividades grupales;
- Cultivar la responsabilidad: sentirse empoderado para tomar acción sobre cuestiones ambientales.

## Metodología

**EL CICLO DE DEMING (Ciclo PDCA)** Es un método para implementar mejoras continuamente, probar cambios y resolver problemas.



**01\_** Planificar y programar unidades didácticas/actividades.

**02\_** Realizar las actividades (unidades didácticas; sesiones de formación teórica; sesiones de formación práctica/laboratorio).

**03\_** Control continuo de que se consiguen los objetivos y que todos los alumnos han adquirido nuevas competencias de forma homogénea.

**04\_** Al final de cada sesión el profesor evalúa el trabajo, observa e identifica problemas críticos y formas de implementar acciones correctivas para el futuro.

# MERCADO



1

LECCIÓN

Esta sección del mapa está dedicada a la primera lección.  
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.



## Objetivos pedagógicos

- Comprender las definiciones de caza furtiva y tráfico, y la diferencia entre actividades legales e ilegales relacionadas con la vida silvestre, reconociendo el impacto que estas prácticas tienen sobre las poblaciones animales y los ecosistemas;
- Exploración de los factores económicos, culturales y sociales subyacentes que impulsan la caza furtiva, como la demanda de bienes de lujo y las prácticas tradicionales, al tiempo que se comprenden las motivaciones de quienes participan en estas actividades;
- Aprender cómo las demandas comunes de los consumidores, como la moda, la medicina y los artículos ornamentales, contribuyen a la caza furtiva y al tráfico de animales, vinculando estos problemas globales con sus propios hábitos diarios y elecciones de consumo;
- Desarrollar una mayor conciencia de los materiales y productos que utilizan en su vida diaria, comprendiendo cómo estas decisiones pueden afectar la vida silvestre. Los estudiantes aprenderán a cuestionar el origen de los productos y desarrollarán habilidades de pensamiento crítico en torno a la sustentabilidad y el consumo ético.

## Aspectos necesarios

La historia y sus actividades requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- papel y lápices para dibujos.

## Metodología

### ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

### NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

El educador leerá el cuento. Durante la narración se proyectará el mapa en una pantalla y se animará a los niños a participar.

**CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - A LO LARGO DE LA LECCIÓN** Esta parte tiene como objetivo introducir la programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el docente.

### INTRODUCCIÓN/VIDEO Y DIBUJO - 10 min

El educador utilizará un video animado sobre el uso de animales para introducir el tema. Luego, los niños dibujarán al Ranger que se utilizará como personaje principal en Scratch.

### ACTIVIDAD 1 /VIDEO - 5 min

La clase verá un vídeo sobre los peligros que corren los animales durante las pruebas de cosméticos con animales.

### ACTIVIDAD 2 /VIDEO - 5 min

Los niños verán un vídeo sobre cómo utilizar hierbas como alternativa a los animales en el proceso de elaboración de medicamentos y en usos médicos.

### ACTIVIDAD 3 / DEBATE - 5 min

El educador iniciará una discusión sobre el uso de pieles de animales en el mundo de la moda.

### ACTIVIDAD 4 /JUEGO DE COINCIDENCIAS EN SCRATCH - 10 min

Los niños jugarán a un juego de asociación en Scratch. Al final obtendrán una recompensa que les será útil en las próximas clases.

**ACTIVIDAD 5 /JUEGO DE COINCIDENCIAS EN SCRATCH - 10 min** La clase jugará otro juego de asociación en Scratch.

## Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

La historia se desarrolla en Irán y comienza con una noticia. Después, los niños deciden actuar y salvar a los animales. Su viaje comienza en el mercado.

Se publicó la noticia: "Cuatro animales en peligro de extinción han escapado del Parque Nacional de Golestán: el guepardo asiático, el leopardo persa, el gamo persa y el onagro persa".

Un grupo de estudiantes leyó la noticia y «¡Tenemos que salvarlos!», afirmaron.

Hablaron del tema con su profesora y finalmente decidieron ir a buscar a los animales para llevarlos de vuelta al Parque Nacional. Comenzaron a buscar en un mercado cercano a la escuela. Algunos estudiantes notaron algunas cosas extrañas y aterradoras al entrar en cada tienda: muchos artículos de origen animal.

«¿Qué pasaría si nuestros animales en peligro de extinción se convirtieran en uno de ellos?», dijo uno.

«No os preocupéis, todavía no han llegado, pero si no nos damos prisa, vendrán, podría acabarse aquí. Llevamos mucho tiempo luchando para que dejen de vender este material», afirma el guardabosques que se ofrece a ayudarles. «Pero mientras haya demanda, lo tienen. No solo son estas cosas físicas que dan miedo, algunos materiales están bien a primera vista, ¡sino que tienen un trasfondo aterrador! Y mucha gente ni siquiera los conoce. Dejadme que os muestre algo».

Los estudiantes se asustan. «¿Fondo aterrador? ¿Qué significa eso?» y siguen al guardabosques. Pasaron por muchos mercados y se detuvieron en una tienda de cosméticos.

«Es sólo una tienda de cosméticos; ¿qué tiene de malo?», dijo un estudiante.

«¡Hablemos con Federico! Hola amigo, ¿cómo estás? ¿Puedes describirnos un poco tus productos?», dijo el guardabosques.

Federico: «Hola a todos, ¡claro que puedo! Tengo los mejores cosméticos que existen. Puedes usarlos y estar segura de que no te producen alergia y tienen el mejor efecto posible».

Ranger: «¿Cómo puedes estar tan seguro?»

Federico: «No son palabras mías, las han dicho los científicos. Todos estos materiales han sido probados en animales. Si hubiera habido algún problema, lo habría sabido antes. No os preocupéis, ellos saben lo que hacen».

Ranger se giró y preguntó a los estudiantes: «¿Ahora lo entienden?»

Nadie respondió, pero todos estaban tristes. «Sigamos adelante». Llegaron a otra tienda. Parecía una farmacia.

Ranger volvió a preguntar al vendedor: «Hola Franca, ¿puedes contarnos un poco sobre tus curiosos productos?»

Federico: «Son los mejores medicamentos que existen. Todos han sido probados en animales, por lo que se pueden utilizar sin ninguna duda. ¡Un científico brillante!»

«¡ANIMALES! ¡Todos los productos se prueban en animales!», gritó un estudiante.

«Pero estas son drogas humanas o cosas... ¿cómo...?» se sintió tan triste...

«Exactamente... Ese es nuestro gran problema. Se han capturado tantos animales para usarlos como testers. Sufren mucho, sufren hasta la muerte; es muy injusto. No es la única forma de hacer test, pero como es más barato, muchas empresas lo hacen. Pero espera, no es el único uso de los animales. Sigamos adelante, tengo que enseñarte otras tiendas», dijo el guardabosques.

Siguieron adelante y pronto se dieron cuenta de que hay tantos productos y que muchos animales han sufrido o muerto por la raza humana. Un oso/alfombra, ropa hecha de piel de animal, bolsos y zapatos hechos de piel de animal, y muchos artículos de lujo hechos de colmillos de elefante u otras partes de animales y lo más aterrador... ¡la taxidermia!

«¿Qué pasaría si nuestros animales perdidos al borde de la extinción se convirtieran en uno de ellos?», dijo uno de los estudiantes. «Me siento muy triste».

Ranger: «Sí, yo también. Pero podemos cambiarlo todo. Comamos algo, tenemos un largo viaje por delante. ¡Ah, hay un restaurante!»

A medida que se acercaban, los estudiantes comenzaron a gritar y vociferar: «¿Qué son estos? ¿Quién se come a estos animales?».

Ranger: «Sí... ÉSE es el problema. Ni siquiera te imaginas lo que la gente hace con los animales. Sé que estás triste, pero puedes cambiar la situación. Cree en ti mismo. Y ahora tengo comida en mi mochila. ¡Reúnanse para comer y descansar!»

## Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el primer capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT5. Alfabetización en codificación para las clases**. Las tareas a completar se enumeran a continuación.

## INTRODUCCIÓN

Luego de leer el cuento, el educador hace una breve introducción del tema presentando la primera sección del mapa que servirá como fondo digital en Scratch.

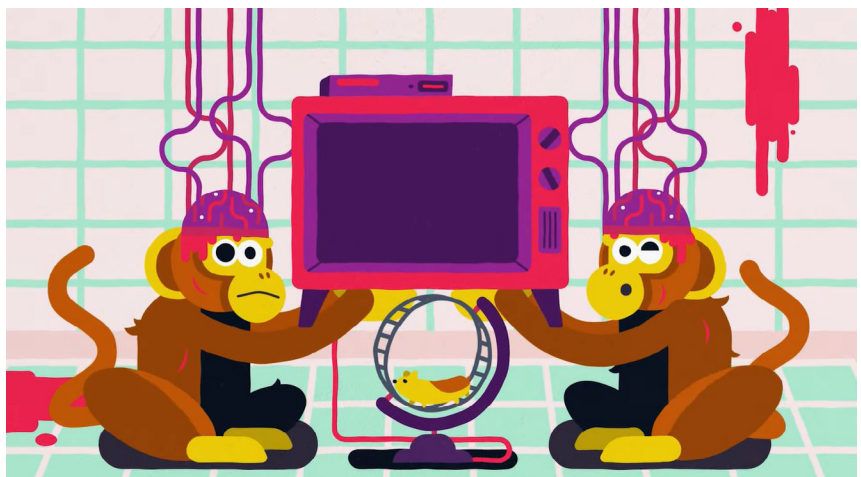
Para comenzar a utilizar la plataforma, los niños dibujarán al Ranger que será escaneado y utilizado como personaje principal en Scratch para cada una de las lecciones.

Posteriormente, los niños tendrán la oportunidad de escanear el primer código QR que les permitirá visualizar el primer video.

**Tarea:** ver el video **Duración de la película:** 00:07:32 **Ubicación:** mercado tradicional **Misión:** conciencia

Después de haber dibujado al Ranger (personaje de la historia), la educadora hace que los niños vean un video animado llamado **Uso de animales (animación original)** que explica de forma muy sencilla, apta para niños, el despiadado maltrato animal a los humanos en varias categorías.

Este video tiene como objetivo presentar el tema general del proyecto.



*Pulsa el botón para ver el video*



## ACTIVIDAD 1

Siguiendo la ruta que sugiere el mapa, la primera tienda es una tienda de cosméticos (#1). Aquí, los estudiantes aprenderán lo peligroso que es experimentar con animales en el campo de los cosméticos. Su reto es escanear el código QR y ver el video (*Salva a Ralph*) y descubrir los peligros que corren los animales durante las pruebas con animales para la producción de cosméticos.

También hay una recompensa para esta etapa: es una manta que ayudará a los estudiantes a salvar a los animales atrapados en el segundo encuentro.

**Tarea:** ver el video **Duración**

**de la película:** 00:03:54

**Ubicación:** mercado tradicional, tienda de cosméticos

**Misión:** conciencia

**Premio:** manta de algodón

Al escanear el código QR, tal y como prevé la actividad, los niños visualizarán un video llamado ***Save Ralph: un cortometraje con Taika Waititi*** de 2021. Ralph es el conejo portavoz de *Sociedad Protectora de Animales Internacional*. La campaña mundial de HSI para prohibir la experimentación con animales para productos cosméticos y motivar a la gente a firmar la petición de HSI para prohibir esta práctica innecesaria.

*Salva a Ralph* es un poderoso cortometraje de animación stop-motion que presenta a muchas celebridades y al ganador del Oscar Taika Waititi como la voz de Ralph, quien está siendo entrevistado para un documental mientras realiza su rutina diaria como "probador" en un laboratorio.

Aunque Ralph es un personaje animado, las miserias que padece en el cortometraje no son para nada inventadas. Como dice Spencer Susser, el director de *Save Ralph*: "Es muy importante que Ralph parezca real porque representa a innumerables animales reales que sufren todos los días".



*Pulsa el botón para ver el video*

## ACTIVIDAD 2

La segunda tienda que los niños encontrarán es la farmacia del mercado (#2). Nuevamente su desafío es escanear el segundo código QR y ver el video.

El video les permitirá conocer cómo utilizar las hierbas como alternativa a los animales en el proceso de elaboración de medicamentos y en su uso médico.

También hay una recompensa por este paso, que es una hierba que los estudiantes usarán en pasos futuros para curar a las personas que conocerán.

**Tarea:** mira la caricatura **Duración**

**de la película:** 00:06:16 **Ubicación**

:mercado tradicional, farmacia

**Misión:** conciencia

**Premio:** Recolectar hierbas en lugar de cazar furtivamente animales/reemplazar medicamentos

La educadora y los niños ven un video en YouTube llamado ***El fracaso de los experimentos con animales: una película educativa animada*** de 2016 que explica claramente las trágicas consecuencias para los animales. También destaca la posibilidad de que las pruebas con animales puedan conducir a resultados dudosos porque la respuesta humana a los medicamentos no siempre corresponde a la de los animales en los que se prueban.



*Pulsa el botón para ver el video*

### ACTIVIDAD 3

Ahora los estudiantes llegarán a la tienda de ropa del mercado (#3). Allí observarán prendas confeccionadas con piel de animales. La profesora habla sobre este problema. En esta fase, el reto de los estudiantes es encontrar alternativas creativas al uso de animales.

**Tarea:** discusión

**Ubicación:** mercado tradicional, tienda de ropa

**Misión:** conciencia

**Premio:** recoger el chal (lo atarán para crear una cuerda para salvar a los animales atrapados en los agujeros, en la segunda lección)

En el bullicioso y vibrante mercado de la ropa, el profesor iniciará un debate profundo y atractivo sobre el controvertido uso de pieles y pieles de animales en la industria de la moda. La sesión profundizará en la historia y el significado cultural del uso de productos animales en la ropa, y analizará cómo ha evolucionado desde una necesidad hasta convertirse en un símbolo de lujo y estatus. El profesor guiará a los estudiantes para que comprendan el lado oscuro de esta industria, explicando cómo la demanda de pieles exóticas, abrigos de piel y artículos de cuero contribuye a la caza furtiva de animales en peligro de extinción, prácticas agrícolas poco éticas y graves daños ecológicos.

En este debate también se examinará cómo la dependencia de la industria de la moda de los productos animales ha alimentado el comercio ilegal de fauna y flora silvestres, afectando no solo a la biodiversidad, sino también a los medios de vida de las comunidades y los ecosistemas de todo el mundo. Al relacionar estos problemas globales con las elecciones de moda cotidianas, el profesor animará a los estudiantes a cuestionar la sostenibilidad y la ética detrás de lo que visten, fomentando el pensamiento crítico y la conciencia sobre las implicaciones más amplias de su comportamiento como consumidores.

Para mejorar la comprensión, el educador puede presentar un video cuidadosamente seleccionado que ilustre estas alternativas, ofreciendo ejemplos reales de prácticas de moda ética y animando a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias elecciones de consumo.

### ACTIVIDAD 4

En este paso, los estudiantes estarán en la tienda de decoración del hogar Market (#4). Verán varios animales cazados para artículos de decoración. Su desafío es un juego de correspondencias.

Tienen una recompensa en este paso que es recolectar palas que usarán para salvar a un animal y para rellenar el agujero de una trampa.

**Tarea:** juego de correspondencias

**Ubicación:** mercado tradicional, tienda de decoración del hogar

**Misión:** conciencia

**Premio:** palas

El educador guiará a los niños en una discusión reflexiva sobre las duras realidades detrás de la creación de objetos decorativos de lujo, como tallas ornamentadas, alfombras y adornos hechos con partes de animales. La conversación explorará cómo los animales, incluidas las especies en peligro de extinción, a menudo son asesinados por sus pieles, pelos, huesos, colmillos y cuernos para producir estos artículos de alta gama. El educador enfatizará la crueldad que implican estas prácticas, explicando cómo la caza furtiva y la caza ilegal están impulsadas por la demanda de bienes de lujo.

Al hablar de ejemplos como adornos de marfil, pieles de tigre y alfombras de oso, el educador ayudará a los niños a comprender el verdadero costo de estos productos, no solo en términos de dinero, sino en términos de pérdida de vida silvestre, ecosistemas y biodiversidad. Esta conversación también abordará las motivaciones culturales y económicas detrás del comercio, creando conciencia sobre cómo la demanda de los consumidores alimenta la explotación de los animales. En última instancia, la discusión alentará a los niños a reflexionar sobre su papel en el apoyo a opciones éticas y sostenibles.

### ACTIVIDAD 5

Ahora los estudiantes entrarán en un restaurante (#5) en el mercado. Los estudiantes verán que algunos animales que están prohibidos para cazar, se utilizan en los restaurantes como alimento. Su desafío es un juego de correspondencias. Tienen que hacer coincidir los animales con sus climas y

Los estudiantes aprenderán sobre la práctica ilegal de cazar animales protegidos y cómo algunas de estas especies en peligro de extinción se utilizan en secreto en restaurantes como platos exóticos. El educador discutirá las implicaciones legales y éticas del consumo de estos animales, haciendo hincapié en cómo esta práctica contribuye a la disminución de las poblaciones de vida silvestre vulnerables. Al explorar ejemplos específicos, los estudiantes comprenderán cómo ciertas especies, a pesar de estar protegidas por la ley, continúan siendo explotadas con fines de lucro en el mundo culinario.



Averiguar qué animales tienen prohibido cazar furtivamente.

**Tarea:** juego de correspondencias

**Ubicación:** mercado tradicional, restaurante

**Misión:** conciencia

**Premio:** agua para utilizar en las próximas lecciones para los animales sedientos

En esta fase, el educador también presentará a los estudiantes los conocimientos básicos sobre los hábitats y climas de los animales, explicando cómo las diferentes especies se adaptan para sobrevivir en diversas condiciones ambientales. Esta comprensión fundamental los preparará para una experiencia de aprendizaje interactiva a través de un juego en Scratch, donde podrán aplicar sus nuevos conocimientos sobre climas y ecosistemas para ayudar a diseñar y jugar actividades educativas.

Esta combinación de conciencia ética y aprendizaje práctico reforzará la importancia de proteger la vida silvestre y, al mismo tiempo, mejorará su comprensión del comportamiento y los entornos animales.

# DEVASTADOR

CAMINO

HELP!



# 2

LECCIÓN



Esta sección del mapa está dedicada a la segunda lección.  
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.



## Objetivos pedagógicos

- Comprender cómo la caza furtiva altera los ecosistemas al provocar desequilibrios, como la pérdida de especies clave, que afectan las cadenas alimentarias y los hábitats. Los niños también explorarán cómo la caza furtiva puede afectar negativamente a las comunidades y economías locales, haciendo hincapié en la interconexión entre la supervivencia humana y los ecosistemas saludables;
- Familiarizarse con ejemplos de especies extintas y al borde de la extinción, aprendiendo sobre las amenazas históricas y actuales como la deforestación, la destrucción del hábitat y el cambio climático. Los niños también explorarán las consecuencias a largo plazo de estos problemas sobre la biodiversidad y la salud del planeta;
- Desarrollar un fuerte sentido de autoeficacia al descubrir cómo las acciones individuales (como generar conciencia, participar en actividades de conservación y tomar decisiones sostenibles) pueden tener un impacto positivo en la protección de la vida silvestre. Se alentará a los estudiantes a verse a sí mismos como ciudadanos globales responsables capaces de contribuir a las soluciones ambientales.

## Aspectos necesarios

La historia y sus actividades requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- papel y lápices para dibujos.

## Metodología

### ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

### NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

El educador leerá el cuento. Durante la narración se proyectará el mapa en una pantalla y se animará a los niños a participar.

**CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - A LO LARGO DE LA LECCIÓN** Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

### INTRODUCCIÓN/VIDEO - 5 min

El educador utilizará un vídeo animado sobre la caza furtiva y sus consecuencias en los ecosistemas terrestres.

### ACTIVIDAD 1 /JUEGO DE CORRESPONDENCIAS - 10 min

Los niños jugarán un juego de asociación en Scratch sobre los animales y lo que comen para poder pasar al siguiente paso.

### ACTIVIDAD 2 /JUEGO DE MEMORIA - 10 min

El educador ayudará a los niños a realizar un juego de memoria destinado a asociar los animales y sus madres.

### ACTIVIDAD 3 / DEBATE Y EXAMEN - 10 min

El educador iniciará una discusión sobre las especies extintas y algunos animales que se encuentran actualmente en peligro de extinción. Después, los niños tendrán que jugar a un juego en Scratch.

### ACTIVIDAD 4 / DIBUJO - 10 min

La tarea de los alumnos será comenzar a crear fichas de identidad, dibujando algunos ejemplares de animales y enumerando sus principales características.

## Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

Esta parte de la historia se desarrolla en una carretera devastadora.

Aquí los niños vivirán encuentros peculiares.

Al día siguiente, cuando se alejaban del mercado, vieron a tres personas sentadas en el suelo, tosiendo o agarrándose el estómago y quejándose de algo. Se acercaron a ellas y les preguntaron cómo estaban.

«No estamos bien. No sé qué nos ha pasado. Anoche estábamos bien. Estábamos en el mercado, bailamos y comimos... todo estaba bien hasta hoy. Todos nos sentimos mal. No sabemos qué hacer», dijo Onee.

Ranger: «¿Comiste en el restaurante alguna de esas comidas exóticas?»

El enfermo: «Sí... sí... ¿por qué?»

Ranger miró a los estudiantes y dijo: «Esta es la consecuencia simple de esos productos que vimos. Están enfermos porque son alimentos inapropiados para la humanidad. Es un error. Pero ahora podemos ayudarlos con las hierbas que hemos ganado».

Les dieron algunas hierbas y esperaron a que se recuperaran un poco. Luego los niños continuaron su viaje. Caminando se encontraron con un camino largo y desolador. No había casi nada alrededor en el terreno, solo un montón de árboles muertos y espinas.

«¿Qué es este lugar?! ¡Da tanto miedo! ¿Por qué no hay nada aquí? ¿Dónde están los árboles, los animales, la VIDA?», dijo un estudiante.

Guardabosques: «Lo que ves es el mayor problema que amenaza a todas las criaturas. Se llama deforestación. La gente corta árboles y mata animales. Y esto es lo que tenemos ahora... ¡nada! Tenemos que apresurarnos. Cada minuto cuenta para salvar las vidas de los animales. Pero ten cuidado: aquí puede haber trampas o peligros. Mantengámonos unidos y busquemos cualquier evidencia de nuestros animales desaparecidos».

Después de una hora, vieron unas cajas alrededor de los árboles. Se acercaron y se quedaron atónitos: «¡Son animales!», dijo un niño. Corrieron hacia ellos para ayudarlos. Pero cuando se acercaron, los animales entraron en pánico.

«¡Alto!», dijo el guardabosques. «Estoy seguro de que nos tienen miedo».

Un estudiante: «¡Pero queremos ayudarlos!»

Ranger: «Lo sé, pero definitivamente no tienen buena memoria de la raza humana; hablemos con ellos... Hola, soy Marco; soy un ranger y quiero ayudarte.»

El pequeño gato persa respondió: «¿Nos volverás a hacer daño?» Ranger: «¡No, no! De ninguna manera... Los estudiantes y yo estamos buscando a los animales desaparecidos y también queremos ayudarte a ti. ¿Qué te pasó?»

El gato persa respondió: «Alguien vino y me tomó, me metió en una pequeña caja y me llevó al auto. Me duele el cuerpo, tengo mucha hambre y no puedo dormir».

No puedo mover la mano... todos los demás animales tienen el mismo problema. No sabemos dónde estamos. ¿Puedes desatarnos y darnos de comer o beber?»

Los estudiantes buscaron comida y agua en sus mochilas. También les dieron una manta para que no pasaran frío.

Guardabosques: «¿Ves? Estos animales están sufriendo por culpa de los humanos. Están heridos y perdidos. Llamaré a un amigo para que los lleve a una zona segura».

Estudiante: «¿Dónde está la zona segura?»

Guardabosques: «Esto se llama Parque Nacional. Iremos allí cuando encontremos a nuestros animales».

Continúan su camino. Mientras avanzaban, oían voces, ladridos y otros ruidos. Pero no había nada en el suelo.

Ranger: «¡Ten cuidado... estos lugares están llenos de agujeros!»

Estudiante: «¡Mira! ¡Hay tantos y salen voces de ahí!»

Al acercarse, vieron muchos agujeros y animales atrapados en ellos.

Estudiante: «¿Por qué habría tantos agujeros aquí?»

Ranger explicó: «La gente utiliza muchos métodos diferentes para atrapar animales. Los agujeros son uno de ellos. Cavar agujeros ha dañado el medio ambiente y muchos árboles y plantas han sido derribados por estos agujeros. Muchos animales atrapados aquí sufren hasta que llega un cazador furtivo y los atrapa. Esperen... ¡estos agujeros son nuevos! ¡Tenemos que apresurarnos! Salvemos a estos animales y sigamos adelante. ¡Los cazadores furtivos probablemente también estén detrás de nuestros animales!»

Los estudiantes rápidamente ataron sus bufandas y ayudaron a los animales a salir de los agujeros y los llenaron con la pala del guardabosques. Continuaron hasta que vieron demasiados huesos de animales.

Guardabosques: «Llegamos demasiado tarde para ayudar a estos otros animales. Éstos eran los últimos que quedaban con vida...»

## Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el segundo capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT5. Alfabetización en codificación para las clases**. Las tareas a completar se enumeran a continuación.

## INTRODUCCIÓN

Después de leer la historia, el educador hace una breve introducción sobre las consecuencias destructivas de la caza furtiva.

La segunda sección del mapa se utilizará como fondo digital en Scratch.

Los estudiantes continúan su viaje por el largo y devastador camino.

Aquí podrán escanear un código QR que les permitirá tener una

El educador comenzará con una breve pero impactante introducción sobre las consecuencias destructivas de la caza furtiva, destacando cómo esta actividad ilegal devasta no solo las poblaciones animales sino ecosistemas enteros. Explicará cómo la caza furtiva lleva a las especies a la extinción, altera la biodiversidad y desestabiliza el equilibrio de los hábitats naturales. Además, el educador abordará los efectos más amplios, como el costo económico para las comunidades que dependen del turismo de vida silvestre y la contribución de la caza furtiva a las crisis ambientales globales. Al enmarcar la caza furtiva como un problema complejo y de largo alcance, la introducción preparará el terreno para una exploración más profunda de por qué es esencial proteger a las especies en peligro de extinción y hacer cumplir las leyes de conservación de la vida silvestre.

Primera aproximación al tema que luego se profundizará con actividades posteriores.

**Tarea:** ver el video **Duración de la película:** 00:03:05 **Ubicación:** camino largo y devastador **Misión:** conciencia

La clase verá un video animado sobre la deforestación llamado **Deforestación / Causas, efectos y soluciones / Vídeo para niños** de 2020. Explica las posibles causas de la deforestación, incluidos los fenómenos naturales, la actividad humana y la pérdida de biodiversidad por la caza furtiva.



*Pulsa el botón para ver el vídeo*

## ACTIVIDAD 1

En esta fase, los estudiantes ven personas enfermas y su tarea es darles hierbas y curarlas. El reto de los niños es jugar a un juego de asociación en Scratch sobre los animales y sus alimentos. Este tema será explicado previamente por el docente.

**Tarea:** Dale hierbas a las personas enfermas y juega al juego de correspondencias

**Ubicación:** camino largo y devastador **Misión:** crear conciencia

El educador presentará brevemente el tema para aclarar algunos aspectos complejos de la historia. Los niños participarán con preguntas.

Los niños aprenderán que el consumo de animales inusuales o exóticos no solo perjudica a las especies en peligro de extinción, sino que también puede contribuir a la propagación de muchas enfermedades, incluidas las enfermedades zoonóticas que pueden transmitirse de los animales a los seres humanos. El educador explicará cómo el consumo de animales salvajes se ha relacionado con brotes de enfermedades graves, haciendo hincapié en los riesgos para la salud que supone comer animales que no suelen formar parte de la dieta humana.

Además, el educador presentará la idea de que los remedios naturales, en particular las hierbas, pueden servir como alternativas a los medicamentos derivados de animales o probados en ellos. Al explorar cómo ciertas hierbas tienen propiedades medicinales, el educador enseñará a los niños que elegir remedios a base de plantas puede reducir la demanda de caza furtiva, que a menudo está impulsada por el uso de partes de animales en la medicina tradicional. Esta lección capacitará a los niños para tomar decisiones informadas que no solo favorezcan su salud, sino que también ayuden a proteger la vida silvestre al promover opciones más sostenibles y éticas.

## ACTIVIDAD 2

Los estudiantes conocerán a los animales que son víctimas de la caza furtiva y sus condiciones. Los animales necesitan comida, agua y cuidados. Por lo tanto, la tarea del alumno es darles una manta caliente y agua, obtenida en la lección anterior.

El educador continuará la discusión sobre la importancia de los animales para el ecosistema, retomando lo dicho en la actividad anterior. Mostrará 3 imágenes de animales indispensables:

- 1.ABEJAS - Transporte de polen para las plantas;
- 2.TIBURONES - Regulan la proliferación de peces;
- 3.PRIMATES - De su evolución deriva nuestra especie.



En esta fase los niños aprenderán lo importante que es la vida animal y lo dañinas que son las trampas que los humanos ponemos en la naturaleza.

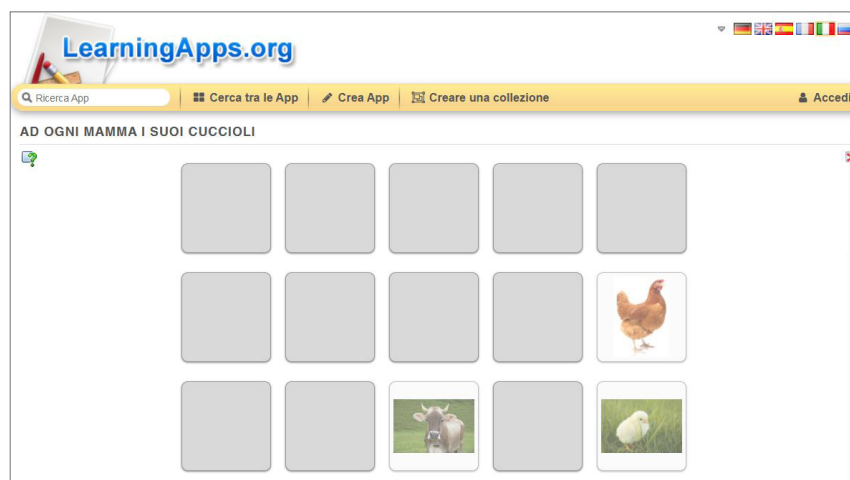
Otro desafío es jugar al juego de memoria que tiene como propósito conectar a cada cachorro con su madre.

**Tarea:** conectar a los cachorros con su madre

**Ubicación:** camino largo y

devastador **Misión:** conciencia

Ahora, la educadora presenta el juego de memoria en línea, en el sitio web LearningApps.org. Los niños jugarán individualmente y su tarea será emparejar correctamente a cada cachorro con su madre. El juego está en italiano, pero se puede adaptar seleccionando un idioma diferente: los educadores pueden crear una cuenta gratuita y traducirlo a su propio idioma.



*Pulsa el botón para ver el vídeo*

### ACTIVIDAD 3

A medida que los estudiantes avanzan, encontrarán agujeros con animales atrapados dentro de ellos.

Los estudiantes tendrán que salvarlos con las herramientas que ganaron en el mercado: una cuerda para sacarlos, una manta para abrigo y una pala para rellenar los agujeros.

En Scratch, el reto de los niños será reconocer los animales. Se les mostrarán 5 imágenes de animales con 3 posibles nomenclaturas científicas al lado, de las cuales una es la correcta.

**Tarea:** reconocer a los animales

**Ubicación:** camino largo y devastador

**Misión:** conciencia

El educador dirigirá una conversación con los niños sobre las especies extintas, ayudándolos a comprender cómo ciertos animales, como el dodo o el mamut lanudo, ya no existen debido a factores como la pérdida de hábitat, el cambio climático y las actividades humanas como la caza furtiva y la caza excesiva. Esta conversación destacará el impacto irreversible de la extinción y la trágica pérdida de biodiversidad.

El educador luego se centrará en los animales que actualmente están en peligro de extinción, como el guepardo asiático, el rinoceronte y las tortugas marinas. Los estudiantes aprenderán sobre las amenazas específicas que enfrentan estas especies, ya sea la destrucción del hábitat, el comercio ilegal de vida silvestre o los cambios ambientales, y lo cerca que están de desaparecer para siempre. Al hablar sobre las especies extintas y en peligro de extinción, el educador enfatizará la necesidad urgente de conservación e inspirará a los niños a asumir un papel activo en la protección de los animales que aún están con nosotros hoy.

Para que estas lecciones sean más impactantes, el educador puede usar imágenes o videos para demostrar visualmente cómo eran estos animales, dónde vivían y por qué se extinguieron.

### ACTIVIDAD 4

En esta fase los niños tendrán que dibujar un animal. Para realizar la tarea el educador repartirá hojas de papel, presentará diversas especies animales y propondrá a los niños una forma sencilla de dibujarlas.

En esta parte final de la lección, el educador presentará a los niños varios animales extintos, incluido el **Elefante sirio**, el **León persa**, y el **Tigre de Tasmania**. A través de recursos visuales y narraciones, el educador describirá las características de cada animal, su importancia histórica y las razones de su extinción, como la destrucción del hábitat y la caza furtiva. Esto ayudará a los estudiantes a comprender el frágil equilibrio de los ecosistemas y cómo las acciones humanas han contribuido a su extinción.

Para cada animal los alumnos tienen que empezar a crear tarjetas de identidad, dibujando el animal y enumerando sus principales características.

A criterio del educador es posible organizar el trabajo en grupo y asignar un animal a cada grupo. Cada uno elaborará la ficha de identificación en papel o posiblemente en formato digital.

**Tarea:** reconocer los animales y dibujarlos

**Ubicación:** camino largo y devastador **Misión:** conciencia

a la pérdida de estas magníficas especies.

Para su tarea, los estudiantes elegirán o se les asignará un animal en peligro de extinción o extinto para dibujar. Luego crearán una “tarjeta de identidad” para su animal, enumerando sus principales características, incluido su hábitat, dieta, amenazas y características físicas.

Esta actividad no solo fomenta la creatividad y la participación, sino que también ayuda a los niños a internalizar la importancia de conocer y comprender a los animales para protegerlos.

Las tarjetas de identidad se completarán en una sesión posterior, donde los estudiantes podrán ampliar la información y reflexionar sobre cómo pueden contribuir a los esfuerzos de conservación de la vida silvestre.



SELVA



3

LECCIÓN

Esta sección del mapa está dedicada a la tercera lección.  
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.



## Objetivos pedagógicos

- Comprender las categorías de conservación. Los estudiantes aprenderán a identificar y diferenciar entre los estados de conservación como en peligro, vulnerable y en peligro crítico, y comprenderán los factores que influyen en estas categorías. Los estudiantes también conocerán las especies que se han recuperado con éxito a través de esfuerzos de conservación;
- Analizar datos para proponer soluciones. Al estudiar las tendencias de la vida silvestre y los patrones de caza furtiva, los estudiantes utilizarán el pensamiento crítico para sugerir soluciones creativas basadas en evidencia, como cambios de políticas y campañas educativas;
- Participar en actividades prácticas de conservación. A través de actividades como el rescate de animales, los estudiantes adquirirán confianza y un sentido de logro, lo que reforzará su papel como agentes activos de cambio en la conservación de la vida silvestre;
- Desarrollar la responsabilidad ambiental. Los estudiantes reconocerán su papel personal en la protección de la naturaleza, comprenderán el impacto a largo plazo de sus acciones y adoptarán prácticas sostenibles;
- Mejorar la empatía hacia la vida silvestre, ayudando a los estudiantes a apreciar la importancia ética de preservar la vida para las generaciones futuras.

## Aspectos necesarios

La historia y sus actividades requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- papel, lápices, tijeras y pegamento.

## Metodología

### ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

### NARRACIÓN (PASO 1) - 5 min

El educador leerá el cuento. Durante la narración se proyectará el mapa en una pantalla y se animará a los niños a participar.

**CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - A LO LARGO DE LA LECCIÓN** Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

### INTRODUCCIÓN/FABRICACIÓN DE MÁSCARAS - 10 min

Tras una breve introducción por parte del educador, la tarea de los alumnos es crear máscaras de animales para empatizar con ellos y tratar de ver el mundo desde su punto de vista.

### ACTIVIDAD 1 /COMPLETAR TARJETA DE IDENTIFICACIÓN - 10 min

La tarea de los alumnos es completar las fichas de identificación, iniciadas en la lección 2, con información sobre el hábitat y los alimentos. Los niños también verán un vídeo.

### ACTIVIDAD 2 / ROMPECABEZAS - 10 min

El educador dará a los estudiantes información sobre cómo detener la caza furtiva y luego los niños jugarán un rompecabezas en Scratch.

### ACTIVIDAD 3 / CREACIÓN DE UNA NUEVA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN - 15 min

La tarea de los estudiantes es crear al menos 3 tarjetas de identidad más completas, eligiendo entre los seis animales encontrados durante esta tercera fase del proyecto.

## Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

Esta parte de la historia se desarrolla en la jungla. Allí los niños conocerán al cazador furtivo y a otros animales en peligro de extinción.

Mientras caminaban, vieron una gran área verde frente a ellos. Los estudiantes sintieron esperanza y corrieron para llegar al lugar.

Guardabosques: «Este es el bosque natural. Si todos somos tan responsables, podremos tener más áreas como esta en todo el mundo y los animales podrán vivir tranquilos en su hábitat. Pero ahora tenemos que ser más conscientes. El cazador furtivo que atrapó a los animales antes debería estar aquí... ¡Busca huellas y habla con todos los animales que veas para averiguar si han visto a nuestros animales desaparecidos o no!»

Los estudiantes se dividieron en grupos y buscaron diferentes caminos. Vieron muchos animales y hablaron con ellos. Los animales eran muy amables, aunque algunos estaban un poco asustados.

Guardabosques: «La mayoría son animales en peligro de extinción, no hay tantos en libertad. Es importante cuidar de todos ellos».

«¡Oí un disparo!», gritó un estudiante.

«¡Mira, aquí están las huellas!», gritó otro estudiante.

Guardabosques: «¡Sígueme, rápido! Tenemos que salvar a los animales».

Corrieron y corrieron... oían los gritos de los animales hasta que vieron al cazador furtivo. Tres animales, asustados y heridos, estaban parados frente a él.

Guardabosques: «¡PARA, no los mates!», le gritó al cazador furtivo. Cazador furtivo: «No es asunto tuyo. Vete, amigo».

«Es nuestro negocio», gritaron los estudiantes.

El cazador furtivo se quedó estupefacto. Se dio la vuelta y vio a muchos estudiantes detrás del guardabosques.

«¡Ellos son nuestro futuro!»

«Si los matas, nadie los volverá a ver nunca más.»

«Si los atrapas, se lastimarán y sufrirán.»

«Si tú...»; los estudiantes, uno por uno, le explicaron al cazador furtivo por qué debía dejar de cazar furtivamente. Le contaron toda la información que habían aprendido sobre su viaje.

Se acercaron cada vez más hasta que estuvieron justo entre los animales y el cazador furtivo.

«No permitimos que los mates. Son parte de nuestra existencia y tienen derecho a vivir como lo hicimos nosotros. ¿Nos matarás también a nosotros para cumplir tus propósitos?»

El cazador dejó caer su arma al suelo y comenzó a llorar. «Ustedes son como mis hijas e hijos... ¿Cómo puedo dispararles? No vi esta acción desde ese punto de vista. Ah... Lo siento mucho... Lo siento mucho...»

Guardabosques: «Ya está todo bien. Sabemos que no sabéis exactamente lo que estáis haciendo y entendemos que ahora os arrepentís. ¡Venid! Los animales están heridos. Por favor, ayúdanos a traerlos de vuelta al Parque Nacional».

## Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el tercer capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT5. Alfabetización en codificación para las clases**. Las tareas a completar se enumeran a continuación.

## INTRODUCCIÓN

En esta fase, el educador advierte a los alumnos de la existencia de cazadores furtivos y otros peligros para los animales en lugares naturales libres.

La tarea de los estudiantes será la creación de máscaras de animales utilizando tijeras y plantillas ya preparadas que se pueden descargar online.

**Tarea:** haciendo mascarillas

**Ubicación:** jungla

**Misión:** aumentar el sentido de responsabilidad y empatía

La tercera lección comienza con la introducción del educador a los estudiantes sobre el concepto de bosques y ecosistemas naturales, explicando cómo estos entornos son cruciales para la supervivencia de la vida silvestre. Los estudiantes aprenderán que detener la caza furtiva no solo salva a los animales individuales, sino que también les permite recuperar sus hábitats naturales, donde desempeñan un papel esencial en el mantenimiento del equilibrio de los ecosistemas. Este debate enfatizará cómo la protección de los animales está directamente relacionada con la salud de los bosques y los entornos naturales.

Después del debate, el educador guiará a los estudiantes en una actividad creativa en la que harán máscaras que representen las caras de varios animales. Esta tarea práctica permitirá a los estudiantes conectarse personalmente con el animal elegido, fomentando una comprensión más profunda de las criaturas sobre las que están aprendiendo.

Una vez que las máscaras estén completas, cada estudiante improvisará un diálogo, representando el papel del animal que haya elegido. A través de este ejercicio, expresarán lo que el animal podría sentir o experimentar debido a la caza furtiva o la pérdida de hábitat, mostrando su comprensión de los problemas discutidos. Este juego de roles no solo demostrará su conocimiento, sino también su conexión emocional y empatía hacia los animales.

Esta actividad ayudará a los estudiantes a reconocer que pueden empatizar con los animales y comenzar a ver el mundo desde su perspectiva. Al ponerse en el lugar de los animales, los estudiantes adquirirán un sentido más profundo de responsabilidad y compasión por la vida silvestre, lo que reforzará la idea de que pueden ser defensores de la protección y conservación de los animales.

## ACTIVIDAD 1

En esta fase, los estudiantes conocerán tres animales en peligro de extinción: la montivipera latifii, la grulla siberiana y el lobo estepario.

La tarea de los estudiantes es completar las tarjetas de identidad, iniciada en la lección 2.

Luego tendrán que escanear el código QR y ver un vídeo para conocer más sobre el extinto

Para esta primera actividad, los niños, guiados por el educador, tendrán que completar las fichas de identificación iniciadas en la lección anterior. En concreto, tendrán que introducir información detallada sobre la alimentación y el hábitat de los animales implicados.

Después de conocer las tres especies en peligro de extinción, representadas en el mapa, los niños tendrán la oportunidad de ver un vídeo en YouTube llamado **Animales en peligro de extinción y extintos / Vídeo para niños / Vídeo sobre animales raros extintos** de 2018.

y animales en peligro de extinción.

**Tarea:** Completar los DNI y ver el vídeo

**Duración de la película:**

00:03:47 **Ubicación:** jungla

**Misión:** aumentar el sentido de responsabilidad y empatía

Muestra de forma extremadamente clara cómo, debido tanto a fenómenos naturales como a la actividad humana, algunas especies se han extinguido, mientras que otras se encuentran en grave peligro de extinción.



*Pulsa el botón para ver el vídeo*

## ACTIVIDAD 2

En esta fase, los alumnos se encuentran con el cazador furtivo y con el primer animal que se salva, un onagro (hemione persa). El guardabosques proporcionará a los alumnos información sobre cómo detener la caza furtiva.

La tarea de los estudiantes, divididos en grupos de 4, es crear escenas en hojas de papel A4 centradas en los cazadores furtivos y/o los ecosistemas que han aprendido en lecciones anteriores. Cada grupo cortará su hoja en 12 trozos; entregarán los trozos a otro grupo que tendrá la tarea de recomponer el rompecabezas.

**Tarea:** hacer el rompecabezas

**Ubicación:** jungla

**Misión:** aprender sobre el ecosistema, repasando toda la información aprendida

El educador iniciará un debate con los niños, centrándose en las diferentes formas en que se puede detener la caza furtiva. La conversación explorará diversas estrategias, tanto locales como globales, que tienen como objetivo proteger la vida silvestre de la caza y el tráfico ilegales. Estos métodos pueden incluir:

**1. Leyes más estrictas y aplicación de las mismas:** El educador explicará cómo Unas leyes más estrictas y una mejor aplicación por parte de los gobiernos pueden ayudar a reducir la caza furtiva castigando a los infractores y protegiendo a las especies en peligro de extinción.

**2. Programas de conservación:** El debate se centrará en cómo la vida silvestre Las reservas, los parques nacionales y las áreas protegidas crean espacios seguros para que los animales vivan y prosperen sin la amenaza de la caza furtiva.

**3. Educación y concientización comunitaria:** Los estudiantes aprenderán sobre la importancia de educar a las comunidades cercanas a los hábitats de la vida silvestre, ayudando a las personas a comprender el valor de los animales y cómo protegerlos puede beneficiar a los ecosistemas y las economías locales.

**4. Reducción de la demanda de los consumidores:** El educador explicará cómo Las elecciones de los consumidores juegan un papel crítico en la caza furtiva, y cómo la reducción de la demanda de productos elaborados a partir de animales (como marfil, pieles o mascotas exóticas) puede ayudar directamente a detener la caza furtiva.

**5. Apoyo a las ONG y organizaciones contra la caza furtiva:** La educación- El cator destacará el papel de las organizaciones no gubernamentales (ONG) que trabajan sobre el terreno para combatir la caza furtiva, crear conciencia y rehabilitar a los animales rescatados.

A través de este debate, los estudiantes explorarán soluciones prácticas y alcanzables, y aprenderán que detener la caza furtiva requiere un esfuerzo colectivo de los gobiernos, las comunidades y las personas de todo el mundo. Esto les permitirá pensar en cómo pueden contribuir, ya sea generando conciencia, tomando decisiones sostenibles o apoyando los esfuerzos de conservación.

Inmediatamente después, los niños, divididos en grupos de 4, deberán crear y posteriormente componer rompecabezas que tendrán como temática la caza furtiva y los ecosistemas aprendidos en lecciones anteriores.



### ACTIVIDAD 3

Aquí los estudiantes se encuentran con el ciervo y el tigre del Caspio, también perseguidos por el cazador furtivo.

La tarea de los estudiantes es crear al menos 3 tarjetas de identidad más completas, eligiendo entre los animales encontrados durante esta tercera fase del proyecto.

**Tarea:** crear tarjetas de identificación completas

**Ubicación:** jungla

**Misión:** aumentar la conciencia y la empatía

En la parte final de la lección, el educador proporcionará a los niños información detallada sobre dos especies animales adicionales: el ciervo y el tigre del Caspio. El educador explicará las características, los hábitats y los desafíos que enfrentan estos animales, centrándose en el tigre del Caspio, una especie ahora extinta debido a la caza furtiva y la destrucción del hábitat, y el ciervo, que continúa estando amenazado en algunas regiones.

Después de esta introducción, los estudiantes tendrán la tarea de crear tres nuevas tarjetas de identidad. Estas tarjetas de identidad se centrarán en tres de los seis animales analizados durante esta tercera lección (incluidos el tigre del Caspio y el ciervo).

Esta actividad anima a los estudiantes a consolidar lo que han aprendido resumiendo información clave sobre los animales, lo que les ayuda a desarrollar aún más sus habilidades de investigación y pensamiento crítico. Al crear tarjetas de identificación, los estudiantes interactuarán con el material de una manera creativa, fortaleciendo su comprensión de la importancia de la conservación de la vida silvestre y el papel que desempeña cada especie en su ecosistema.

# PARQUE NATURAL



WE CAN SAVE THE ANIMALS,  
WE CAN SAVE THE WORLD!



# 4

LECCIÓN

Esta sección del mapa está dedicada a la cuarta lección.  
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.



## Objetivos pedagógicos

- Comprender que la caza furtiva es una crisis global que afecta a los ecosistemas de todo el mundo. Los estudiantes explorarán los esfuerzos, acuerdos e iniciativas internacionales que se han implementado para combatir la caza furtiva. Esto ampliará su comprensión de cómo los países y las organizaciones colaboran para proteger la vida silvestre a través de las fronteras;
- Descubrir las distintas perspectivas y enfoques para eliminar la caza furtiva, desde la aplicación estricta de la ley y las reformas de políticas hasta la educación y los esfuerzos de conservación basados en la comunidad. Los niños también aprenderán cómo los factores culturales, económicos y sociales influyen en estas actitudes en diferentes regiones del mundo;
- Desarrollar una conciencia más profunda del papel de las personas como ciudadanos globales, entendiendo que las decisiones y acciones de todos pueden contribuir a la solución. Se alentará a los niños a pensar críticamente sobre sus hábitos de consumo, su huella ambiental y cómo pueden ser parte del movimiento global para proteger la vida silvestre y el planeta;
- Reconocer el papel fundamental que desempeñan las ONG (organizaciones no gubernamentales) en la conservación de la vida silvestre y en la lucha contra la caza furtiva. De esta manera, los estudiantes verán cómo el trabajo en equipo y la acción colectiva pueden generar resultados de conservación más efectivos y sostenibles.

## Aspectos necesarios

La historia y sus actividades requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- papel, lápices, tijeras y pegamento.

## Metodología

### ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

### NARRACIÓN (PASO 1) - 5 min

El educador leerá el cuento. Durante la narración se proyectará el mapa en una pantalla y se animará a los niños a participar.

**CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - A LO LARGO DE LA LECCIÓN** Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

### INTRODUCCIÓN/DISCUSIÓN - 10 min

El educador instruirá a los niños sobre las normas a respetar en los parques naturales, leyendo una parte final del cuento.

### ACTIVIDAD 1 / CONSTRUYE UN DIORAMA - 15min

La tarea de los alumnos es construir un diorama con los dibujos realizados en las lecciones anteriores. Los niños también verán un vídeo.

### ACTIVIDAD 2 /JUEGO DE CORRESPONDENCIAS - 10 min

Los niños tendrán que jugar a un juego de asociación en Scratch que consiste en hacer coincidir el nombre correcto del paisaje con la imagen mostrada.

### ACTIVIDAD 3 /HACER UN CARTEL - 20 min

En esta última fase del proyecto, los niños, divididos en grupos, tendrán que crear un cartel contra la caza furtiva, utilizando también el material creado en las lecciones anteriores.

## Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

Esta última parte de la historia se ambienta en el Parque Natural, donde los niños serán acogidos como auténticos héroes.

El grupo se reunió y ayudó a los animales a caminar por la selva. Mientras tanto, hablaron con el cazador furtivo y le explicaron por qué se debe eliminar la caza furtiva.

Llegaron a una gran zona vigilada. «Gracias por ilustrarme con su información. Sé que muchos otros cazadores furtivos tampoco sabían sobre estas consecuencias. Pero se lo diré y haré todo lo posible para detener la caza furtiva», dijo el ex cazador furtivo.

Él salió y los alumnos entraron al parque natural con los animales y el Ranger.

«¡Bienvenidos!», decían muchas personas que se encontraban en la entrada y estaban muy contentas. «¡Habéis salvado a los animales! ¡Sois nuestros héroes!».

Vinieron algunas personas y se llevaron a los animales para curarlos. Una mujer se acercó y les dijo: «Bienvenidos al Parque Nacional de la zona. Nos sentimos muy honrados de tenerlos aquí. Fueron muy valientes e hicieron un gran trabajo. ¡Nos dijeron que detuvieron al cazador furtivo simplemente hablando con él!».

Un hombre se acercó y dijo: «El mundo necesita más niños valientes y decididos como tú. ¡Salvaste a los animales para salvar al mundo!»

Los curadores del Parque luego explicaron a los niños que existen organizaciones dedicadas a salvar el mundo animal y que pueden unirse a ellas o incluso crear la suya propia.

«Es una cuestión de tu voluntad, no de tu edad», repitió Ranger.

Los estudiantes estaban muy contentos y orgullosos de sí mismos. «Sabemos que es responsabilidad de todos. Haré todo lo posible para salvar a los animales», gritó un estudiante.

«Sí, yo también lo haré», dijo otro.

«Salvaré el mundo», dijo uno.

Inmediatamente después de unos segundos, todos gritaron alegremente: «¡PODEMOS SALVAR A LOS ANIMALES, PODEMOS SALVAR EL MUNDO!»

## Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el cuarto capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT5. Alfabetización en codificación para las clases**. Las tareas a completar se enumeran a continuación.

## INTRODUCCIÓN

El educador leerá un apartado más del cuento para enumerar de forma más amena algunas de las normas a respetar en los parques naturales.

Al final, el educador hará preguntas interesantes a los niños para comprobar su comprensión.

**Tarea:** escuchar y comprender

**Ubicación:** parque natural

**Misión:** Conocer los parques naturales y concienciar sobre ellos

El educador leerá la siguiente y última parte del cuento.

Los estudiantes hablaron con el guardabosques después de llegar al Parque Nacional, donde recibieron semillas de flores como recompensa por sus acciones heroicas. El guardabosques presentó el parque a los estudiantes y les enseñó cómo hacer que cualquier lugar sea seguro. El grupo de estudiantes se reunió alrededor del guardabosques, que todavía llevaba su característico sombrero de ala ancha y su chaqueta verde con la insignia del parque nacional.

«¡Bienvenidos al Parque Nacional de las Montañas Azules!», comenzó sonriendo. «¡Hoy exploraremos juntos este hermoso entorno natural y aprenderemos cómo mantenerlo seguro para todos!»

Los estudiantes, armados con cuadernos y lápices, estaban ansiosos por comenzar su aventura. El guardabosques los condujo por un sendero sombreado por altos pinos y robles, mientras les explicaba la historia del parque y la variedad de flora y fauna que allí habitaba.

«Lo primero», empezó, deteniéndose en un claro, «es fundamental saber cómo comportarse cuando se visita un parque nacional. Uno de los principios más importantes es el respeto a la naturaleza. **No arranques flores ni plantas y no molestes a los animales.** Este es su hábitat y debemos ser huéspedes respetuosos».

Uno de los estudiantes levantó la mano: «¿Y cómo podemos hacer que cada lugar que visitemos sea seguro?»

«¡Buena pregunta!», respondió el guardabosques. «Hay algunas reglas simples que seguir. Primero, **Manténgase siempre en los senderos marcados.** Esto no solo lo protege a usted de posibles peligros, sino también al entorno circundante. En segundo lugar, **Nunca dejes basura atrás.** Lleva una bolsa para recoger la basura y asegúrate de depositarla en los contenedores adecuados cuando regreses.»

Luego hizo una pausa para asegurarse de que todos entendieran y luego continuó: «En tercer lugar, **No enciendas fuego** excepto en las zonas designadas. Los incendios pueden devastar el bosque y poner en peligro la vida de muchas criaturas. Y por último, si ves un animal, **Obsérvelo desde la distancia y no intente acercarse ni alimentarlo.** Esto es importante tanto para su seguridad como para la de los animales».

Los estudiantes asintieron, tomando nota de todo. El guardabosques los condujo a un mirador desde donde podían ver todo el valle.

«¿Ves qué bonito es?», dijo. «Si seguimos estas sencillas reglas, podemos garantizar que siga siendo así para las generaciones futuras».

Al final del día, cuando el sol se ponía tras las montañas, los estudiantes se despidieron de su amigo, prometiéndole poner en práctica todo lo aprendido. El guardabosques los observó marchar, satisfecho de haberles inculcado el amor y el respeto por la naturaleza.

## ACTIVIDAD 1

En esta fase, los alumnos conocerán otros animales en peligro de extinción como el panda, la ardilla roja y el ornitorrinco.

El educador resumirá algunos de los conceptos tratados durante las lecciones anteriores, centrándose en el tema de los animales extintos y en peligro de extinción. Los estudiantes, que participarán en el debate, tendrán la tarea de recopilar el material de papel producido para las actividades anteriores y se inspirarán para crear un diorama, un animal real.

La tarea de los alumnos será construir un diorama a partir de los dibujos realizados en las lecciones anteriores. También podrán ver un vídeo para aprender más sobre cómo proteger las especies en peligro de extinción.

**Tarea:** crea dioramas y mira el video

**Duración de la película:** 00:07:33

**Ubicación:** parque natural

**Misión:** aumentar el sentido de responsabilidad y empatía

Vitrina en la que se presentan elementos pertenecientes al reino vegetal o animal en una reconstrucción a escala del entorno natural.

Mientras los niños están ocupados haciendo el diorama, el educador puede decidir mostrar un video en YouTube llamado ***Animales extintos y en peligro de extinción para niños / Qué podemos hacer para proteger las especies en peligro de extinción*** a partir de 2022. El vídeo muestra de forma sencilla la diferencia entre animales extintos y en peligro de extinción, enfatizando cómo es posible ayudar a su categoría, realizando algunas acciones específicas, entre ellas la protección y salvaguarda de su hábitat.



*Pulsa el botón para ver el vídeo*

## ACTIVIDAD 2

El educador presenta ahora el nuevo juego que se realizará en Scratch: asociar las imágenes de paisajes con el nombre correcto. Si es necesario, el educador enumerará las características de cada paisaje.

**Tarea:** conecta los nombres con los dibujos de los paisajes

**Ubicación:** parque natural

**Misión:** conocimiento

La segunda actividad desafiará a los estudiantes a asociar los nombres correctos con varios paisajes que se muestran en la pantalla. Estos paisajes incluirán diversos entornos como montañas, colinas, llanuras, mares, desiertos, selvas, bosques, lagos y sabanas. A medida que aparezca cada imagen, los estudiantes deberán identificar correctamente el tipo de paisaje, lo que fomentará su comprensión de los diferentes ecosistemas y cómo los animales se adaptan a vivir en estos entornos.

Esta actividad no solo refuerza el conocimiento geográfico sino que también ayuda a los estudiantes a conectar cada paisaje con las especies que los habitan, profundizando su apreciación por la vida silvestre y los hábitats naturales.

## ACTIVIDAD 3

Esta es la última etapa: devolver los animales a sus lugares. La última tarea de los estudiantes es hacer un cartel.

**Tarea:** hacer carteles

**Ubicación:** parque natural

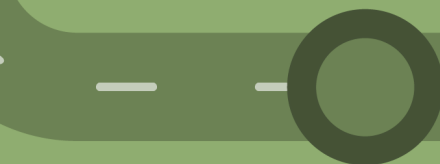
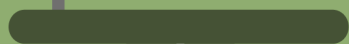
**Misión:** aumentar el sentido de responsabilidad y empatía

El educador explicará a los niños la importancia de desarrollar una conciencia más profunda del papel de las personas como ciudadanos globales, entendiendo que las elecciones y acciones de todos pueden contribuir a la solución.

Para concienciar a sus compañeros de la necesidad de frenar la caza furtiva de animales, los niños tendrán que elaborar un cartel. Esta tarea se realizará en grupos de cuatro y será necesario utilizar el material creado en las distintas clases (máscaras, pinturas, origamis, información, carné de identidad).



FOGONADURA



5







#### ITALIA

**La CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Escuela)** es la unión del personal de las escuelas primarias, infantiles, secundarias y de formación profesional del CISL. Fue fundada en 1997 por la unión de SINASCEL (Unión Nacional de Escuelas Primarias) y SISM (Unión Italiana de Escuelas Medias).



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

#### ITALIA

**Universidad La Sapienza de Roma, (Departamento de Planificación, Diseño y Tecnología de la Arquitectura).** La Sapienza fue fundada por el Papa Bonifacio VIII en 1303. Es una de las universidades más antiguas del mundo y la segunda más grande de la UE, con 11 facultades, 63 departamentos, 111.000 estudiantes y más de 4.700 profesores.



#### ITALIA

**Píxel**Pixel es una institución de educación y formación con sede en Florencia (Italia). Fue fundada en 1999. La misión de Pixel es promover un enfoque innovador de la educación, la formación y la cultura, y esto se lleva a cabo principalmente tratando de explotar el mejor potencial de las TIC para la educación y la formación.



#### RUMANIA

**Escuela primaria EuroEd** Incluye un jardín de infancia y una escuela primaria, ambas acreditadas por el Ministerio de Educación rumano. Promueve la dimensión europea de la educación y también fomenta el multiculturalismo y el multilingüismo proporcionando educación a niños de diferentes nacionalidades o grupos étnicos.



#### PORTUGAL

**El Agrupamento de Escolas Miguel Torga** es una escuela ubicada en Bragança, Portugal, una ciudad del interior del país. La escuela consta de tres edificios, dos para educación preescolar y primaria y uno para educación secundaria y preparatoria. Hay 88 profesores, 2 psicólogos y también un logopeda.



#### ESPAÑA

**Ciencia** es una pyme con sede en Zaragoza constituida en 2006 como spin-off de la Universidad de Zaragoza. Esciencia Eventos Científicos SL se dedica a la gestión y organización de proyectos de divulgación científica. La empresa ofrece tanto servicios de consultoría como de diseño de programas educativos.



#### BULGARIA

**Tecnologías del arte Zinev Ltd.** es una empresa que desarrolla, implementa y gestiona proyectos europeos y ofrece consultoría en los ámbitos de la cultura, el arte, las actividades y la educación basadas en Internet, la EFP, el aprendizaje electrónico y el desarrollo de la educación escolar, así como el desarrollo regional.

