

ACTIVIDAD: Kermesse Ambiental



OBJETIVO:

- * Inculcar de forma dinámica y lúdica conocimientos acerca del método de separación de residuos en origen, reciclaje y reutilización.

CONCEPTOS QUE TRABAJA:

- * separación de residuos
- * reciclaje
- * reutilización

MATERIALES:

Depende de las estaciones. Con cartón, papel, botellas plásticas y latas pueden armarse gran variedad de juegos.

DESARROLLO:

La propuesta consiste en crear una kermesse a partir de materiales reciclables, para mostrar como los residuos pueden convertirse en recursos. La feria consta de diferentes instancias de juego. La cantidad de estaciones dependerá del espacio y los recursos disponibles. Algunas propuestas son:

* Bowling

1. Armar los pinos: Se pueden utilizar botellas plásticas. Se les puede colocar un poco de arena o agua dentro para hacerlos más pesados. Si al agua se le coloca colorante quedará un lindo efecto. Puede colocarse una etiqueta en los pinos con conceptos que nos gustaría derrumbar como sociedad, por ejemplo, distintos problemas ambientales: contaminación, sobreexplotación de recursos naturales o sequías.

2. Armar las pelotas: Se arma un bollo de papel (ique ya haya sido utilizado en sus dos caras!) y se encinta, dándole forma de pelota. Una vez terminado puede usarse una media vieja para envolver la pelota.

* **Tira latas:**

Sólo se requieren varias latas (cantidad suficiente como para armar una pirámide) y pelotas de papel, similares a las del bowling. El juego consiste en derrumbar las pirámides.

* **Limpiando el Riachuelo:**

1. Armar cañas: pueden usarse palitos de helado, piolín e imán.

2. Armar residuos y peces: Se pueden usar diarios y revistas viejos para buscar imágenes de residuos y de peces. Se los recorta y se coloca un ganchito o clip detrás, para que el imán los atraiga.

La idea es que se coloquen todas las figuras dentro de una caja que representará la cuenca. Los chicos deberán "pescar" en un determinado lapso de tiempo la mayor cantidad de residuos que puedan, evitando extraer los peces y devolviendo al agua aquello que saquen sin querer.

* **Rompecabezas**

Puede armarse una estación con varios rompecabezas pequeños, o con uno grande para armar entre varios. El armado del rompecabezas es sencillo, sólo requiere cartón y papel. Se puede pedir a los chicos que armen un dibujo para pegar sobre el cartón, y luego recortarlo en forma de piezas.

TIEMPO ESTIMADO / VARIANTES:

- * Se recomienda dedicar un día para armar en el aula los juegos. Pueden asignarse equipos encargados de recolectar los residuos necesarios para cada estación. Una vez armada la kermesse puede invitarse a jugar al resto de los cursos.
- * El tiempo de juego en la kermesse depende de la cantidad de estaciones. Dura en total aproximadamente una hora.

¿Cómo te resultó la actividad? ¿Encontraste alguna variante interesante que nos quieras contar?

Tus sugerencias, comentarios y consultas son bienvenidos en nuestro mail: educacionycultura@acumar.gov.ar

¡Gracias!



acumar
Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo

Coordinación de Cultura, Patrimonio
y educación Socio Ambiental