



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso.
Manual del educador. S.A.E.



Juego de detectives II: En busca del sospechoso



Índice:

<u>Conocimientos a tratar</u>	3
<u>Objetivos específicos</u>	4
<u>Desarrollo de actividades</u>	4
Presentación SAE y Juego de detectives (recordatorio)	5
Los 12 sospechosos: indicios	6
Sigue la pista	7
La rueda de reconocimiento: nuestro sospechoso	9
Cómo anotar los resultados en la tabla “LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO”	10
Resolviendo el caso: soluciones y compromisos	12
La rueda de sospechosos: manualidad	14
Diplomas de reconocimiento y despedida	15
<u>Recursos materiales y temporalización</u>	16
<u>Hojas de resultados</u>	17
<u>Material complementario de apoyo para trabajar en el aula y en casa</u>	18



Conocimientos a tratar

Cómo nos afecta el entorno en la salud:

Alimentación:

- Los ingredientes de la alimentación procesada. Efectos de una dieta rica en alimentos procesados. Beneficios de los alimentos frescos y naturales.
- Los pesticidas y los metales pesados. Consejos y alternativas para reducir la ingesta de estos residuos en la fruta, verdura y pescado. Alimentos ecológicos.
- Los plásticos y los metales de los envases. Cómo evitar que migren estas sustancias a los alimentos.

Productos de aseo:

- La higiene diaria, un hábito saludable.
- La elevada gama de productos de aseo que nos ofrece el mercado en la actualidad, ¿necesitamos tantos?
- Opciones más respetuosas con nuestro cuerpo y nuestro entorno.

La ropa y los tejidos:

- Tejidos naturales y tejidos sintéticos. Tratamientos de los tejidos (tintes, blanqueantes, etc.) a base de químicos.
- La mejor opción para nuestra salud y el medio ambiente.

Tics: Tecnologías de la información y la comunicación:

- Wifi y otras ondas: internet y sonido.
- Uso responsable de las TICs.
- Contaminación acústica, ¿cómo evitarla?

El hogar y la escuela

- Tóxicos en ciertos materiales de papelería y las pilas.
- Los productos de limpieza y el aire que respiramos.
- Insecticidas domésticos: Cómo reducir su uso a través de consejos y alternativas naturales.
- El polvo, un alérgeno que acumula contaminantes ambientales.



Objetivos específicos

- Recordar la dinámica del “Juego de los Detectives” vista en la primera edición del ciclo de talleres (Juego de detectives I: investiga tu entorno”), repasando las cuatro bandas internacionales y los sospechosos que las forman:
 - Los de los alimentos: La “Residuos”, el “Aditivos” y la “Plásticos”.
 - Los de los cuerpos: el “Pringues”, el “Olores” y el “Trapos”.
 - Los útiles: el “Electrónico”, la “Manitas” y la “Truenos”.
 - Los caseros: el “Llimpiatodo”, la “Exterminadora” y el “Polvareda”.
- Reforzar y aumentar los conocimientos relacionados con cada sospechoso.
- Fomentar el debate y el intercambio de información entre los alumnos/as, para que sepan relacionar a los sospechosos con sus hábitos “menos saludables”.
- Trabajar de manera más específica un sospechoso elegido por los alumnos/as, buscando pruebas que tendrán que dibujar y escribir para comprender e interiorizar el mensaje que se pretende dar: origen y posibles efectos de los sospechosos y cambio hacia los nuevos hábitos saludables.
- Formular soluciones saludables para “combatir” a los sospechosos y fomentar que la clase establezca un compromiso para que lo lleve a cabo a lo largo del año escolar.

Desarrollo de actividades

Al llegar a clase los alumnos deben estar sentados en grupo (de manera que formen unos cuatro o cinco grupos por clase). Se fomentará el trabajo en equipo incentivando el intercambio de opiniones entre los propios alumnos/as así como entre el educador/a, el profesor/a y la clase en general.

NOTA: Es recomendable, con objeto de ganar algo de tiempo para desarrollar el taller de forma más tranquila, que, una vez que el/la educador/a SAE llegue al centro educativo, ya estén organizados los alumnos/as en 4 o 5 grupos, disponiendo sus mesas y sillas juntas. Para ello, el equipo de Salud Ambiental en la Escuela enviará días antes del taller al centro educativo el documento MATERIALES Y RECOMENDACIONES NECESARIOS PARA LOS TALLERES, con estas y otras recomendaciones.



■ Presentación SAE y Juego de detectives (recordatorio)

Temporalización: 10 minutos (para la sesión de 2 horas), ajustable a 5 minutos (para la sesión de 1 hora y media).

Dinámica:

NOTA: La explicación se realizará de forma dinámica incluyendo preguntas que animen a la reflexión y la participación y aportando ejemplos cotidianos comprensibles para los niños/as sobre los 12 sospechosos a tratar.

Se explicará de nuevo el concepto de “salud ambiental” y se recordará el Juego de detectives I: **investiga tu entorno**. Para interactuar con los alumnos/as se podrán lanzar una serie de preguntas a modo de recordatorio, que sirvan para “refrescar” los contenidos tratados en el taller I.

Alguna idea:

¿Pensáis que el entorno, lo que os rodea, puede afectar a vuestra salud? ¿Cómo? El aire que respiramos, el ruido, el agua contaminada, los alimentos...

¿Os acordáis de algún sospechoso del Juego de los detectives? Sí, no. Una pista: se agrupaban en cuatro bandas ¿Recordáis el nombre de alguna banda o de algún sospechoso? Del electrónico, del aditivos, de la truenos, de la exterminadora...etc.

Entonces, imagino que también os acordaréis de alguna de las acciones saludables que vimos, para mejorar nuestra salud... Sí, ¿Y la cumplís? Ponerme algún ejemplo: lavar siempre la fruta y la verdura, no meter objetos de plástico en el microondas (platos, tazas, táperes), no dejar las botellas de agua al sol, no comer tanta “comida basura” y comer más alimentos frescos, beber más agua y menos refrescos, utilizar productos de aseo más naturales, no pasar tanto tiempo utilizando el ordenador o con la videoconsola, apagar los aparatos por la noche, no subir demasiado el volumen para no hacer demasiado ruido, ventilar mi casa para renovar el aire...

Repaso del juego de detectives I: investiga tu entorno.

Como detectives, investigaréis a 12 sospechosos que pueden estar dañando nuestra salud y la del planeta. Los 12 sospechosos se distribuyen en 4 bandas internacionales de criminales: 3 sospechosos por cada banda. A lo largo del juego tendréis que ir siguiéndoles la pista para averiguar quiénes son, cómo actúan, cuáles son sus delitos y cómo hacerles frente.

Para conocer cómo afecta el entorno en nuestra salud, vamos a continuar el juego en el que nos convertiremos en detectives que investigan a sospechosos que están en el ambiente en el que vivimos...Tendréis una carpeta para guardar los expedientes secretos (los cuadernillos que se irán





JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso Manual del educador S.A.E

repartiendo de manera progresiva). Antes de comenzar, tendréis que escribir vuestros datos en la carpeta.

➡ **REPARTIR LAS CARPETAS “MIS EXPEDIENTES SECRETOS”.** (Un ejemplar para cada alumno/a).

Materiales:

- **Para el alumnos/a:** Carpeta (1 ejemplar para cada alumno/a).
- **Para el profesor/a:** Carpeta completa con todos los cuadernillos del taller.

NOTA: Los alumnos/as necesitarán **LÁPIZ O BOLÍGRAFO** para completar los datos de la carpeta.

■ Los 12 sospechosos: indicios

Temporalización: 30 minutos (para la sesión de 2 horas) ajustable a 20 minutos (para la sesión de 1 hora y media).

Dinámica:

➡ **REPARTIR EL CUADERNILLO 1 “LOS 12 SOSPECHOSOS: INDICIOS” (C1/T1).** (Un ejemplar para cada alumno/a).

El educador/a dispondrá de una presentación que proyectará en el aula sirviendo ésta de guía para explicar a los alumnos/as los 12 sospechosos agrupados en 4 bandas (los de los alimentos, los de los cuerpos, los útiles y los caseros).

Se irán comentando las diapositivas de manera que se mantenga la atención del alumnado, haciendo preguntas y resolviendo las posibles dudas que pudieran surgir.

Se puede “acelerar” la presentación según el educador vaya viendo que los alumnos recuerdan los contenidos explicados.



Materiales:

- **Para el alumno/a:** Cuadernillo 1 “Los 12 sospechosos: indicios” (C1/T1). (1 ejemplar para cada alumno/a).
- **Para el educador/a:** Presentación digital “JUEGO DE DETECTIVES”.

NOTA 1: El aula necesitará un **ORDENADOR CON PROYECTOR O PIZARRA DIGITAL** para exponer la presentación “Los 12 sospechosos: indicios”.

NOTA 2: **SI EL CENTRO NO DISPONE DE PROYECTOR**, debe informar al educador del programa previamente para lleve el material necesario para realizar la presentación de los contenidos en otra modalidad “no digital”.



■ Sigue la pista

Temporalización: 15 minutos (ajustable a más tiempo con más pistas o menos tiempo con menos pistas)

Dinámica: El educador/a explicará las instrucciones del juego:

Yo, que soy el inspector os iré dando a vosotros/as, los agentes, pistas que me han llegado al centro de operaciones para que me ayudéis a descifrar qué sospechoso se oculta tras ellas. Para ello, escucharéis la pista, la pensaréis e investigaréis en el expediente secreto (Cuadernillo 1: Los 12 sospechosos: indicios). Cuando lo tengáis claro levantaréis la mano y contestaréis según turno. Las respuestas acertadas irán sumando puntos. Si necesitáis más pistas para adivinarlo, os iré quitando puntos.

OBJETIVO DEL JUEGO: “intentar averiguar de qué sospechoso se trata escuchando el menor número de indicios (pistas) sobre él”.

Para ello, el educador tiene como apoyo el Anexo 3. “GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA GENERAR PISTAS (INDICIOS)” que encontrará en este MANUAL DEL EDUCADOR SAE en el apartado ANEXOS.

NOTA: El educador/a del programa puede leer las pistas de la tarjeta de indicios o seguirlas pistas recomendadas en el ANEXO 3 “Guía de pistas/indicios”.

Cómo comenzar el juego:

1. El educador/a S.A.E. lee en voz alta la primera pista de uno de los sospechosos (indicios de la tarjeta o pistas de la “guía de pistas”) para que todos los equipos participen en su identificación. La elección de las tarjetas puede realizarse al azar o seguir el siguiente orden recomendado (que comienza por indicios más fáciles y después va aumentando la dificultad de las pistas indicadas): El Pringues, La Plásticos, El Polvareda, El Olores, La Exterminadora, La Truenos, El Aditivos, El Electrónico, La Manitas, El Limpiatodo, La Residuos y El Trapos.

- Cuando un equipo cree saber la respuesta, levanta la mano y responde en voz alta. **ATENCIÓN:** Si más de un equipo levanta la mano a la vez, es importante escuchar la respuesta de todos antes de indicar la respuesta correcta.
- Si la respuesta es acertada se le atribuyen los puntos que le correspondan al equipo que lo ha adivinado (o equipos si son varios) y el/la educador/a S.A.E. lo anota en su **HOJA DE RESULTADOS**. Si el sospechoso no es adivinado con este indicio, se continúa leyendo el siguiente indicio, y así sucesivamente hasta que un equipo lo acierte.

NOTA: Se puede dar la opción de que respondan todos los grupos en cada ronda, o que solo respondan los más rápidos en levantar la mano.

2. Se continúa el juego leyendo la primera pista/indicio del siguiente sospechoso.
3. Al final se suman los puntos y gana el equipo que **más puntos haya acumulado**.



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

NOTA: Se puede terminar el juego cuando sea necesario por la falta de tiempo. Aunque no se hayan leído todos los sospechosos, finaliza el juego e igualmente gana el equipo que acumule más puntos.

Materiales:

- **Para los alumnos/as:** el Cuadernillo 1 “Los 12 sospechosos: indicios” (C1-T1), que les servirá de apoyo para averiguar el sospechoso que se oculta detrás de la pista. (1 ejemplar para cada alumno/a).
- **Para el educador/a:** Anexo 3 “Guía de pistas /indicios” del MANUAL DEL FORMADOR (ANEXOS) y la tabla de puntuación.

Cómo se completa la tabla de puntos: Se anotarán los puntos por cada equipo en la casilla que cruce al sospechoso y el equipo acertante.

Ejemplo: el equipo 2 acierta la “Plásticos” con una sola pista o indicio, el equipo 4 acierta el “Electrónico” con 2 pistas, los cuatro equipos aciertan el “Pringues” con una pista.

- ✓ PUNTUACIÓN: Si se acierta el sospechoso escuchando sólo el indicio 1º se reciben 6 puntos; si es necesaria la escucha de más indicios hasta acertar los puntos a asignar irán disminuyendo según la siguiente escala:

Acierto en el indicio 1	Acierto en el indicio 2	Acierto en el indicio 3	Acierto en el indicio 4	Acierto en el indicio 5	Acierto en el indicio 6
6 puntos	5 puntos	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto

NOTA: Ver “TABLA DE RESULTADOS DEL JUEGO SIGUE LA PISTA”.



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

TABLA DE RESULTADOS DEL JUEGO "SIGUE LA PISTA"					
PATRULLAS / SOSPECHOSOS	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5
1. LA RESIDUOS					
2. EL ADITIVOS					
3. LA PLÁSTICOS		6			
4. EL PRINGUES	6	6	6	6	6
5. EL OLORES					
6. EL TRAPOS					
7. EL ELECTRÓNICO				5	
8. LA MANITAS					
9. LA TRUENOS					
10. EL LIMPIATODO					
11.LA EXTERMINADORA					
12. EL POLVAREDA					
Total de puntos					
GANADOR					
DATOS DEL GRUPO DE DETECTIVES					
Centro de operaciones (Curso)		Comisaría (Colegio)			

■ La rueda de reconocimiento: nuestro sospechoso

Temporalización: 10 minutos (para ambas sesiones).

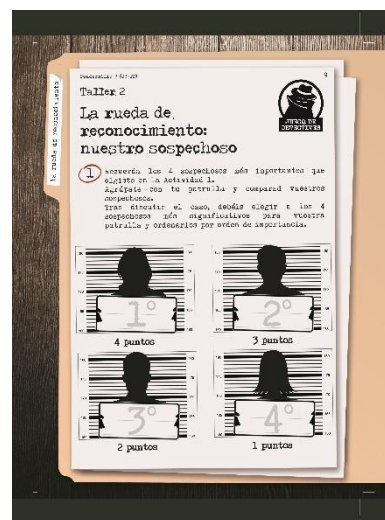
Dinámica:

➡ **REPARTIR EL CUADERNILLO 3 "LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO" (C3/T2)** (un ejemplar por alumno/a).

1. Por equipos, los alumnos/as **eligen los 4 sospechosos** (los mismos por equipo), por orden de importancia o presencia del sospechoso en su entorno: del 1º al 4º. Cada alumno/a los anotará en su cuadernillo (pág.9).

El criterio de la elección puede basarse según:

- La cercanía del alumno con el sospechoso, porque aparezca de manera más frecuente en sus vidas.
- Porque estén más familiarizados con el sospechoso y crean que sus efectos en la salud y en el medio ambiente son más importantes.





JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

Alguna idea de explicación para los alumnos/as:

Elegiréis a los cuatro sospechosos principales según estén más presentes en vuestro entorno o bien porque consideréis que son más perjudiciales para vuestra salud y el medio ambiente.

NOTA: El/la educador/a S.A.E. debe ir **fomentando el diálogo del grupo**, indicando a cada alumno/a que explique a sus compañeros sus elecciones individuales y ayudando a cada patrulla de detectives a llegar a un consenso.

2. El/la educador/a S.A.E. hace un **recuento** de la elección de toda la clase (por patrullas o equipos): cada patrulla lee en voz alta por orden de importancia a sus cuatro sospechosos. **El educador/a puntuará con 4 puntos el más importante, con 3 el segundo, 2 el tercero y 1 el cuarto.**

1º Sospechoso	2º Sospechoso	3º Sospechoso	4º Sospechoso
4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto

NOTA: Si hay tiempo suficiente, es recomendable **preguntar a los alumnos/as acerca de la elección de los sospechosos más importantes**, para evaluar el grado de entendimiento de los contenidos explicados hasta el momento. Si hay menos tiempo se preguntará sólo por las razones que les ha llevado a elegir el más importante (1º) que recibe 4 puntos.

3. Del Cuadernillo 3 “La rueda de reconocimiento” se completará solo la página 9. Si diera tiempo en la sesión y los alumno/as, guiados por el profesor del aula, quisieran investigar más en profundidad el sospechoso elegido como el principal de la clase, se puede completar también la página 10 del cuadernillo.

Materiales:

- **Para los alumnos:** el Cuadernillo 3 “La rueda de reconocimiento” (C3-T2) (un ejemplar por alumno/a). Utilizar el Cuadernillo 1 “Los 12 sospechosos: indicios” (C1-T1) a modo de consulta.
- **Para el educador/a:** la tabla de resultados “La rueda de reconocimiento”.

Cómo anotar los resultados en la tabla “LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO”.

El/la educador/a S.A.E. anotará en la tabla de resultados los 4 sospechosos elegidos por cada patrulla o grupo. Para ello irá preguntando por orden y anotando directamente los puntos, al mismo tiempo.

Ejemplo: **el equipo o patrulla 1**, ha elegido a los siguientes sospechosos por orden de importancia:

1º El aditivos, que recibirá cuatro puntos, 2º el electrónico, que recibirá tres, 3º La truenos, que recibirá dos y 4º La plásticos que recibirá un punto.



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

TABLA DE RESULTADOS LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO							
PATRULLAS / SOSPECHOSOS	P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL	ORDEN
1. LA RESIDUOS							
2. EL ADITIVOS	4						
3. LA PLÁSTICOS	1						
4. EL PRINGUES							
5. EL OLORES							
6. EL TRAJOS							
7. EL ELECTRÓNICO	3						
8. LA MANITAS							
9. LA TRUENOS	2						
10. EL LIMPIATODO							
11. LA EXTERMINADORA							
12. EL POLVAREDA							
DATOS DEL GRUPO DE DETECTIVES							
Centro de operaciones (Curso)			Comisaría (Colegio)				

A continuación, se sumarán los puntos que ha recibido cada sospechoso (horizontalmente) y se pondrá el total. El que más puntos reciba se convertirá en **“el sospechoso principal de la clase”**. A los alumnos se les informará sobre el resultado de la tabla, únicamente los tres primeros 1º el sospechoso principal de la clase, el 2º y el 3º.

En la siguiente tabla de ejemplo quedaría (1º La Truenos, 2º El Electrónico y 3º El Aditivos).



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso Manual del educador S.A.E

TABLA DE RESULTADOS LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO							
PATRULLAS / SOSPECHOSOS	P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL	ORDEN
1. LA RESIDUOS		3				3	5º
2. EL ADITIVOS	4	2	1		2	9	3º
3. LA PLÁSTICOS	1					1	7º
4. EL PRINGUES				1		1	8º
5. EL OLORES						0	11º
6. EL TPAPOS						0	12º
7. EL ELECTRÓNICO	3		3	2	4	12	2º
8. LA MANITAS		1				1	9º
9. LA TRUENOS	2	4	4	3	3	16	1º
10. EL LIMPIATODO					1	1	10º
11. LA EXTERMINADORA				4		4	4º
12. EL POLVAREDA			2			2	6º
DATOS DEL GRUPO DE DETECTIVES							
Centro de operaciones (Curso)	3º A		Comisaría (Colegio)		CEIP Vivo Sano		

■ Resolviendo el caso: soluciones y compromisos

Temporalización: 30 minutos (para la sesión de 2 horas) y 20 minutos (para la sesión de 1 h y media).

Dinámica:

- ➡ REPARTIR EL CUADERNILLO 5 “RESOLVIENDO EL CASO: SOLUCIONES Y COMPROMISOS” (C5-T3) (un ejemplar por alumno/a).

1. Archiva aquí tus pruebas.

Cada detective, de forma individual, debe incluir en el punto 1 (pág.13) las pruebas del sospechoso principal de la clase, elegido tras “La rueda de reconocimiento”. Las pruebas serán dibujos que ellos mismos realizarán de objetos, acciones, símbolos... todo lo que se les ocurra que pueda representar una prueba sobre el sospechoso principal. ¡A DESPERTAR LA CREATIVIDAD!





JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

Ejemplo: Si el sospechoso principal es “La truenos”, podrán dibujar cosas que produzcan ruido (altavoz, silbato, sirena, herramientas, máquinas, claxon de un coche...) o bien escenas que representen ruido (personas gritando, tráfico de una ciudad, obras, estación de tren, un concierto de música, etc.).

2. Organizad las pruebas del “centro de operaciones”.

Posible explicación a los alumnos/as:

Como buenos detectives, después de recopilar (dibujar) las pruebas individualmente, comentaréis, entre todos, qué pruebas habéis planteado para analizarlas de forma conjunta todas las patrullas (toda la clase).

El/la educador/a va pidiendo a los detectives que vayan indicando las pruebas archivadas y va dinamizando el desarrollo del taller para ir elaborando, entre todos, un listado de los lugares o elementos donde se puede encontrar a los sospechosos. Se anotarán en el punto 2 del cuadernillo 5 (pág. 14).

Ejemplo: listado de alimentos industriales para “El Aditivos”, listado de aparatos eléctricos y electrónicos para “EL Electrónico”, etc.), fuentes de contaminación acústica para “la Truenos”, productos de higiene para “el Pringues o el Olores”, etc.

NOTA: Se recomienda que el/la educador/a S.A.E. vaya escribiendo en la pizarra lo indicado por los alumnos/as para que la clase lo anote a su vez, también de forma organizada, en el punto 2 de su cuadernillo 5 (pág.14).

3. Buscamos soluciones.

Mediante un **TORBELLINO DE IDEAS** y en gran grupo, se analizan las pruebas encontradas, y se proponen, entre todos, posibles soluciones prácticas.

NOTA: se recomienda anotar las soluciones en la pizarra para que los alumnos/as las vayan anotando también en su cuadernillo, facilitándoles así el seguimiento de la actividad.

- Al menos tienen que aparecer 5 soluciones que cada niño/a escribirá en el **punto 3** del cuadernillo 5. Estas soluciones son consideradas como “**algunos consejos prácticos que pueden hacerse para combatir al sospechoso**”.

De estas 4 o 5 soluciones/consejos es de donde saldrá una única opción elegida para elaborar, entre todos y por **CONSENSO, el COMPROMISO**, el cual va a asumir la clase como objetivo de mejora a cumplir.

- El/la educador/a S.A.E. tiene como apoyo el **anexo 4 “GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA GENERAR SOLUCIONES”**, que contiene ejemplos concretos de soluciones/consejos para cada uno de los doce sospechosos. Podrá encontrarlo en este MANUAL DEL EDUCADOR SAE, en el apartado ANEXOS.

NOTA: es recomendable dejar que fluyan las ideas de los alumnos/as, y el/la educador/a S.A.E. puede aportar “pinceladas” para ayudarles en su búsqueda. Según sea el grado de agilidad en el grupo, el/la educador/a S.A.E. podrá modular su orientación e intervención a la hora de encontrar soluciones entre todos.

4. Resultado del informe: nuestro compromiso.

Programa Salud Ambiental en la Escuela. Por una vida más sana.



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

De entre las cuatro o cinco soluciones seleccionadas, **continuamos elaborando entre todos un COMPROMISO** para que lo pueda aplicar cada detective a partir de ahora en su día a día. El compromiso, que se decidirá a partir de la solución elegida, debe ser un compromiso palpable, claro y conciso, de cara a que sea fácilmente puesto en práctica por cada alumno/a en su día a día.

- Se puede **escribir en la pizarra la solución escogida**, y partiendo de ella ir incluyendo las modificaciones que se vayan proponiendo entre todos. **Finalmente quedará el compromiso definitivo en la pizarra.**
- Cada alumno/a debe escribir el compromiso definitivo en el punto 4 del cuadernillo (pág.16).
- El/la educador/a S.A.E. recuerda en voz alta el compromiso elegido por toda la clase, y recuerda/orienta sobre cómo cumplirlo.

NOTA: No obstante, también debe recordarse que es importante también cumplir todas las soluciones planteadas para “hacer frente” al sospechoso.

El/la educador/a S.A.E. debe completar la **TABLA DE RESULTADOS “SOLUCIONES Y COMPROMISOS”** con todos los datos recogidos en el taller. Los resultados registrados en esta tabla serán posteriormente facilitados al equipo de Salud Ambiental en la Escuela a través del **CUESTIONARIO on line de VALORACIÓN DEL PROGRAMA.**

NOTA: Se completará en el aula físicamente y se transcribirán posteriormente los datos al cuestionario on line.

TABLA DE RESULTADOS SOLUCIONES Y COMPROMISOS				
SELECCIÓN DE SOSPECHOSO Y BANDA				
SOSPECHOSO PRINCIPAL DE LA CLASE				
BANDA A LA QUE PERTENECE				
BUSCAMOS SOLUCIONES				
SOLUCIÓN 1				
SOLUCIÓN 2				
SOLUCIÓN 3				
SOLUCIÓN 4				
SOLUCIÓN 5				
COMPROMISO				
HEMOS ACORDADO CUMPLIR ESTE COMPROMISO				
DATOS DEL GRUPO DE DETECTIVES				
Centro de operaciones (Curso)		Comisaría (Colegio)		



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso Manual del educador S.A.E

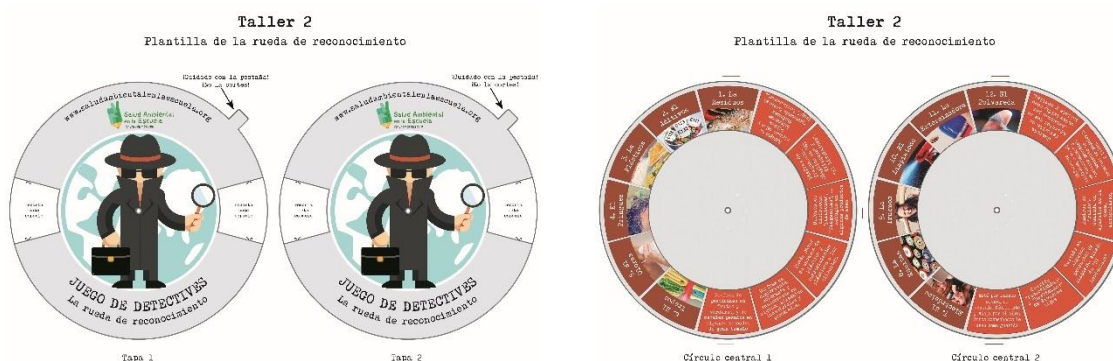
La rueda de sospechosos: manualidad

Temporalización: 15 minutos (para ambas sesiones).

NOTA: Si no diese tiempo durante el tiempo del taller, se repartirá el material y se explicarán brevemente las instrucciones para que los alumnos/as la puedan construir en clase con ayuda del profesor/a o en casa con ayuda de sus padres o madres.

Dinámica:

- ➔ **REPARTIR PLANTILLA DE LA RUEDA DE RECONOCIMIENTO DE LOS SOSPECHOSOS** (un ejemplar de las tapas y un ejemplar de las ruedas de sospechosos por alumno/a).



La rueda de reconocimiento de los sospechosos sirve de resumen de las características de cada uno de los 12 sospechosos.

- **¿Como se construye?** Explicar las **INSTRUCCIONES** a la clase.
 - Se recortan las 4 piezas circulares, respetando las pestañas de las dos tapas.
 - Además, se recortan los dos cuadrados (ventanas) de las tapas.
 - Se pegan las dos piezas centrales por su parte trasera (de color blanco), dejando hacia el exterior la parte impresa (sospechosos) y se les colocan encima las tapas sin pegar, una a cada lado.
 - Se hace un agujero en la parte central del círculo y se unen todos los círculos con un encuadernador (o *agrafe*).

NOTA: Puesto que hay 12 sospechosos, pueden relacionarse con los meses del año, para “investigar” un sospechoso cada mes.

Materiales para el alumno/a:

- Hojas de montaje de la rueda de reconocimiento (1 juego por alumno/a): 2 ruedas (naranjas) + 2 tapas (grises).
- Agrafes o encuadernadores (uno por alumno/a).

NOTA: Los alumnos/as necesitarán **TIJERAS, PEGAMENTO Y PUNZÓN**.



■ Diplomas de reconocimiento y despedida.

Finalmente, se entregarán los diplomas de reconocimiento por haber participado en el ciclo de talleres “Juego de detectives ambientales I y II” durante dos cursos escolares y haber completado con éxito la misión “En busca del sospechoso”.

DIPLOMA AULA (1 para la clase).

DIPLOMA ALUMNO/A (1 para cada alumno/a)

También se les dejará al jefe/a de estudios o al director/a del centro educativo:

DIPLOMA DE HONOR COMO MIEMBRO DE “LA RED SALUD AMBIENTAL EN LA ESCUELA”.

Finalizar el taller con algún comentario positivo como, por ejemplo: **Gracias por vuestra atención y compañía y espero que hayáis aprendido cómo cuidar del medio ambiente, manteniendo vuestro entorno limpio ¡PARA VIVIR SANOS Y FELICES!**

Recursos materiales y temporalización

	MATERIALES PARA EL EDUCADOR/A	MATERIALES PARA EL CENTRO	MATERIALES PARA EL AULA
JDII: En busca del sospechoso	Carpeta completa educador + Juego de indicios	Carpeta completa centro	Carpeta completa profesor/a
	Presentación (digital)	Diploma centro	Diploma aula
	Hojas de resultados	Acuerdo	Carta para padres y madres (que el centro reenviará a cada profesor/a)
		-Cd documental “La letra pequeña” -Folleto SAE y Catálogo	Actividad de apoyo para trabajar en el aula y en casa



JUEGO DE DETECTIVES II: En busca del sospechoso

Manual del educador S.A.E

MATERIALES PARA EL ALUMNO/A						
JD II: en busca del sospechoso	NOMBRE	DURACIÓN		Nº DE CUADERNILLO	CÓDIGO	PÁGINAS
		1h y media	2 horas			
	Carpeta	Intro 5 min	Intro 10 min	x	x	x
	Los 12 sospechosos	20 min	30 min	1	C1-T1	1-4
	Sigue la pista	15 min	15 min	x	x	x
	La rueda de reconocimiento	10 min	10 min	3	C3-T2	9-10
	Resolviendo el caso	20 min	30 min	5	C5-T3	13-16
	Rueda de sospechosos	15min	20 min	x	x	x
	Diplomas	5 min	5min	x	x	x

JD II: En busca del sospechoso	RECURSOS MATERIALES QUE DEBE APORTAR EL CENTRO EDUCATIVO	MATERIALES QUE DEBE APORTAR EL ALUMNO/A
	Pizarra + tizas	Lápiz o bolígrafo
	Ordenador + Proyector Ó Pizarra digital	Tijeras Pegamento



Hojas de resultados

El educador/a deberá completar las distintas tablas de resultados a lo largo del taller para puntuar las distintas dinámicas. Las HOJAS DE RESULTADOS se enviarán al educador/a junto al resto de materiales del taller.

Finalizados los talleres, el educador/a S.A.E. tendrá que registrar los datos de la TABLA DE RESULTADOS "SOLUCIONES Y COMPROMISOS" en el **CUESTIONARIO on line de VALORACIÓN DEL PROGRAMA**.

**Se completará en el aula físicamente y se transcribirán posteriormente los datos al cuestionario on line.*

Dicha información resulta relevante a la hora de evaluar el programa por lo que es vital que los educadores remitáis la información recogida en las aulas.

TABLA DE RESULTADOS SOLUCIONES Y COMPROMISOS				
SELECCIÓN DE SOSPECHOSO Y BANDA				
SOSPECHOSO PRINCIPAL DE LA CLASE				
BANDA A LA QUE PERTENECE				
BUSCAMOS SOLUCIONES				
SOLUCIÓN 1				
SOLUCIÓN 2				
SOLUCIÓN 3				
SOLUCIÓN 4				
SOLUCIÓN 5				
COMPROMISO				
HEMOS ACORDADO CUMPLIR ESTE COMPROMISO				
DATOS DEL GRUPO DE DETECTIVES				
Centro de operaciones (Curso)		Comisaría (Colegio)		



Material complementario de apoyo para trabajar en el aula y en casa

Si el profesor/a está interesado/a en ampliar la temática trabajada, disponemos de una actividad complementaria que involucrará al entorno familiar del alumno/a reforzando y ampliando los conocimientos adquiridos en salud ambiental.

■ ACTIVIDAD 2 “SIGUIENDO LA PISTA AL SOSPECHOSO”

- ➡ REPARTIR a cada alumno/a (o al profesor/a del aula) **LA ACTIVIDAD 2: SIGUIENDO LA PISTA AL SOSPECHOSO (C4/A2).**

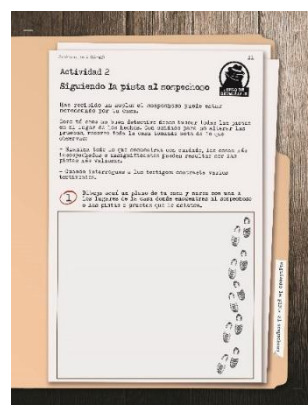
Cómo completar el cuadernillo en casa

Los detectives utilizan como **material principal** el **CUADERNILLO 4 (C4/A2): “Siguiendo la pista al sospechoso”**, el cual contiene los enunciados, información para la búsqueda de pruebas y espacios a rellenar.

Para realizar la actividad en casa, cada detective tendrá que seguir las indicaciones del cuadernillo y anotar en él los resultados que se piden en el mismo:

1. El/La alumno/a debe **leer primero las recomendaciones de detective** del cuadernillo 4/actividad 2 (C4/A2) para seguirle la pista al sospechoso.
2. Después, identificar su presencia **buscando pistas, y marcándolas en un plano de la casa que él/ella mismo/a dibuje** en el **punto 1** del cuadernillo:
 - Señalar en él el lugar o lugares en los que encuentra al sospechoso, marcando cada lugar con una cruz.
3. Realizar **“interrogatorios a los testigos y recoger sus testimonios”**. En el **punto 2** se detallan una serie de preguntas para realizar a familiares, vecinos, amigos... con el fin de obtener información útil sobre el “modus operandi” y “la descripción” del sospechoso. Cada detective debe responder en su cuadernillo a las cuestiones del punto 3 con la información que haya obtenido del interrogatorio de los testigos.

NOTA: Puede realizarse esta actividad con todos los sospechosos que se deseen, trabajando más en profundidad cada uno de ellos. Para ello se puede fotocopiar la Actividad 2 (Cuadernillo C4-A2) cuantas veces sea necesario. Es recomendable complementar esta actividad con la puesta en común de soluciones para “hacer frente a cada sospechoso”.





Ejemplo de explicación de la actividad

*“Bueno, detectives (poner voz con tono de misterio, decirlo como si no quisiéramos que nos oyesen, a modo de confidencia), he recibido un soplo: **“el polvareda”** (aquí hay que decir el nombre del elegido como sospechoso principal de la clase) **puede estar merodeando por vuestra casa.***

*Como vosotros sois buenos detectives debéis buscar todas las pistas en el lugar de los hechos. Con cuidado para no alterar las pruebas, **recorred toda la casa tomando nota de lo que observáis:** registrad todo minuciosamente en busca de **“el polvareda”** (recordar el nombre), nuestro sospechoso.*

*Debéis examinar todo lo que encontráis con cuidado, las cosas más insospechadas e insignificantes pueden ser las pistas más valiosas. Seguid de cerca al sospechoso y buscad pruebas. **¿Recordáis lo que hemos trabajado hoy? ¡Lo tenéis apuntado en el cuadernillo!** Pueden servir como pruebas: su etiqueta, un envase vacío, una muestra de producto, una foto del sospechoso que recortéis de un catálogo de propaganda, un dibujo del sospechoso, una foto impresa, cáscaras, etc. ... todo aquello que os parezca interesante para conocer mejor al sospechoso y traerlo al” centro de operaciones”.*

*Después de haberlas anotado aquí arriba (se le muestra a qué lugar de la ficha nos referimos), **recoged todas las pruebas, metedlas en un “sobre” o “bolsa para muestras”** y llevadlas al laboratorio para analizarlas. Las bolsas o sobres pueden ser reutilizados o podéis fabricarlos vosotros mismos/as con papeles usados.*

Dibujad un plano de vuestra casa y marcad con cruces los lugares de la casa donde habéis encontrado las pruebas que delatan al sospechoso.

*También tenéis que Interrogar a los testigos. Los **testigos** pueden contar todo lo que ha ocurrido en el lugar del crimen. Interrogad a los “testigos” que encontréis en vuestra casa: familiares, amigos, vecinos,... y escribid aquí (se les muestra en que parte de la ficha deben escribirlo) el resultado del interrogatorio. Contrastad varios testimonios.*

No olvidéis recoger las pruebas para traerlas “al laboratorio” (poner voz de interesante).

¿Tenéis alguna duda? ¿Hay algo que queráis que os explique? ¿Sois capaces de rellenar el cuadernillo en casa? ¿Podéis pedir ayuda al resto de la familia eh? Leed la ficha juntos en casa, y durante esta semana y hasta el próximo día, no os olvidéis de investigar y buscar por vuestra casa rastros y pruebas de “la polvareda” (RECORDAR EL NOMBRE) nuestro sospechoso principal”.

¡Y recordad que hay que ir guardando todos los cuadernillos rellenos en la carpeta de expedientes secretos y traerlos aquí para el taller del próximo día!!!”.