SALVAMARS CIRKUS

PROPUESTA DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS (Educación Infantil y Educación Primaria)





Propuesta de actividades educativas
Autora: Maica Castellà



Espectáculo medioambiental
Dirección: Gilbert Bosch
Producción: Empordà Mar
Intérpretes: Salva Manera y Momo

INDICE

1. *SalvaMars Cirkus*, ficha artística del espectáculo 3

2. El espectáculo y su vertiente educativa 4

3. Propuesta de actividades educativas para Educación Infantil 5

3.1. Actividades previas al espectáculo 5
3.2. Actividades posteriores al espectáculo
Espacios de juego y aprendizaje *SalvaMars Cirkus* 5
Espacio de juego simbólico 6
Espacio de maquillaje y expresión facial 6
Espacio de juego medioambiental 6
Espacio de documentación y registro 7

3.3. Aspectos curriculares de les actividades 8

4. Propuesta de actividades educativas para Educación Primaria 10

4.1. Actividad previa al espectáculo 10
4.2. Actividades posteriores al espectáculo 10
"Pescadores" de residuos 10
¿Cómo llegan los residuos al mar? 11
Salvemos el mar, ¿qué podemos hacer? 12
Producimos sketches de denuncia medioambiental 12

4.3. Aspectos curriculares de las actividades 13

5. Anexos 15

Anexo I. Fotografía del escenario 15
Anexo II. Fotografías de los personajes,
posiciones corporales y expresiones faciales 17
Anexo III. Juego *Limpiamos nuestro mar* 26
Anexo IV. Tarjetas de animales marinos 33
Anexo V. Carta de Salva, pescador y payaso 40
Anexo VI. Tarjetas y hoja de registro, "*Pescadores" de residuos* 44
Anexo VII. Noticia y mapa *¿Cómo llegan los residuos al mar?* 51
Anexo VIII. Guion para idear sketches de denuncia medioambiental 57

1. *SalvaMars Cirkus*, ficha artística del espectáculo

Idea original:	Salva Manera y Gilbert Bosch
Intérpretes:	Salva Manera y Montserrat Gil (Momo)
Dirección:	Gilbert Bosch
Diseño estético y figurinista:	Núria Cardoner
Técnico de sonido y luces:	Sergio Fernández Sanz
Confección de vestuario:	Rosario Reverte
Material attrezzo:	Mina Trapp
Fotografías:	Oriol Viver
Colaboradores:	Kiko
Estudio grabación de sonido:	El Camaleón Sonido
Fondo fotográfico:	Juan Carlos Hernández
Producción:	Empordà Mar
Residencia:	El Galliner (AGT), Casa Cultura Llançà



2. El espectáculo y su vertiente educativa

SalvaMars Cirkus es un espectáculo de artes escénicas de temática medioambiental. Se desarrolla en un entorno marino, con una magnífica carpa de circo, un faro y rodeado de olas. En este escenario, acompañados por una banda sonora original de música clásica, un par de payasos representan varios personajes y animales marinos y, mediante el lenguaje gestual, nos hacen reflexionar humorísticamente sobre las fuentes de energía renovables y el cúmulo de residuos que se vierten en el mar como consecuencia de la actividad humana.

La obra parte de la experiencia vital de Salva, un pescador del Port de la Selva (Cataluña) que, después de muchos años faenando en el mar Mediterráneo y de recoger centenares de residuos enganchados en sus redes, tuvo la necesidad de rebelarse contra esta situación y de difundirla por todas partes. De aquí nace su motivación para dar a conocer y concienciar a los miembros de la sociedad, ya desde muy pequeños, de una situación cada vez más alarmante. Salva es el payaso de la obra.

La obra es fruto también de Momo, la payasa que acompaña a Salva. Ella es una experta en emplear el lenguaje corporal como medio de expresión y de comunicación. Los padres de Momo son sordos. Por eso, desde que era niña, Momo tuvo que relacionarse con ellos a través del gesto y del movimiento desarrollando con el cuerpo una capacidad expresiva y comunicativa fuera del común.

La educación para la sostenibilidad y el descubrimiento de las capacidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo son los dos pilares educativos del espectáculo. Aún así, la obra incorpora otros valores educativos, como la rotura de los roles y estereotipos de género para superar desigualdades y discriminaciones. Así, la payasa adopta roles tradicionalmente asignados a los hombres, es pescadora y pirata, y el payaso aparece como una bailarina y un “sireno”.

Por todo esto, podemos decir que el espectáculo está en consonancia con los siguientes objetivos generales de la educación básica:

- Tomar conciencia de las problemáticas que tiene planteadas la humanidad y que se concretan en los objetivos de desarrollo sostenible.
- Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la consideración y el respeto hacia los seres vivos, y contribuir a la conservación y mejora del medio ambiente.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las diferentes manifestaciones artísticas, utilizando varios medios de expresión y representación.
- Valorar la igualdad de género y rechazar los estereotipos que supongan cualquier forma de discriminación entre personas.

En el ámbito escolar, el espectáculo se dirige a niños de Educación Infantil y de Educación Primaria. El uso preferente del lenguaje gestual y del movimiento en la comunicación y en la expresión de los significados de la obra, la estructura en escenas breves, los efectos sonoros muy encontrados, la música clásica y la gran variedad de elementos y efectos visuales que se emplean captan la atención de pequeños y grandes.

También el espectáculo nivela a niños con diversidad lingüística y con diversidad funcional auditiva al basarse fundamentalmente en los lenguajes visuales y gestuales.

Propuesta de actividades educativas para Educación Infantil

Para la etapa educativa de Educación Infantil, proponemos una actividad previa a la asistencia al espectáculo que podéis realizar en la escuela para desvelar la curiosidad y promover el interés de los niños. También, os ofrecemos orientaciones y recursos educativos para generar propuestas de aprendizaje posteriores. Estas se organizan en pequeños espacios que conjuntamente conforman "el ambiente de juego y de aprendizaje SalvaMars Cirkus", donde los niños pueden desarrollar de manera globalizada y autónoma competencias y conocimientos varios.

2.2. **Actividad previa al espectáculo**

El objetivo de realizar una actividad previa es desvelar la curiosidad de los niños y promover la generación de hipótesis y expectativas sobre los personajes que participan en la obra escénica. Queremos que los niños asistan motivados al espectáculo donde podrán contrastar las hipótesis que se han planteado.

Para llevar a cabo la actividad previa, podéis emplear estos materiales y objetos:

- Una fotografía del escenario vacío (anexo I).
- Pista musical con música tradicional de los espectáculos de payasos (https://www.youtube.com/watch?v=9o5dwiwuex4).
- Un baúl o cofre que contenga una nariz de payaso, un parche de pirata, un tubo de cartón largo que simule un catalejo, unas botas de agua, una caña de pescar construida con un palo y una cuerda, y un grupo de desechos (por ejemplo: una botella de plástico estrujada, una caja de cartón desgarrada y otros desechos comunes que se generan en vuestra escuela).

Iniciaremos la actividad informando a los niños que veremos un espectáculo escénico donde encontraremos los elementos siguientes. Mostraremos a la pizarra digital la fotografía del escenario vacío que habremos escaneado previamente y haremos sonar la pista musical. Comentaremos qué vemos y qué sentimos.

Después abriremos el baúl o cofre y, despacio, iremos sacando lo que hay dentro. Diremos el nombre de los objetos, para qué sirven, quién los utiliza... y todo aquello que nos sugiera. Los niños podrán explicar experiencias propias que hayan vivido con estos elementos u otros similares.

Finalmente, después de contemplar todos los elementos, iremos haciendo hipótesis sobre quién o qué aparecerá en el espectáculo y sobre qué puede pasar.

2.3. **Actividades posteriores al espectáculo: Espacios de juego y de aprendizaje *SalvaMars Cirkus***

En el aula o en otro espacio amplio de la escuela, montaremos un ambiente basado en el espectáculo *SalvaMars Cirkus*, un ambiente entendido como una situación de aprendizaje diseñada y programada a partir del espectáculo, y donde los niños llevarán a cabo aprendizajes integrales desarrollando competencias y adquiriendo saberes.

A continuación, os describimos los espacios que podéis plantear en este ambiente.

Podéis ajustarlos a vuestras posibilidades o idear otros.

a) **Espacio de juego simbólico**. En este espacio construiremos un barco con bloques de espuma de psicomotricidad y dejaremos al alcance de los niños fotografías de los personajes de la obra, complementos de disfraces y elementos de juego que les permitan evocar y recrear situaciones y escenas de la obra e imaginar de nuevas. Los elementos que podemos incluir en este espacio son:

   - Bloques de psicomotricidad para construir un barco.
   - Baúl con complementos de disfraces de los personajes que aparecen en el espectáculo: payasos, pirata, pescadora, "sireno" ... Dentro del baúl podemos poner narices de payasos, zapatos grandes, parches de pirata, tubos para hacer catalejos, camisetas de rayas, botas de agua, palos de psicomotricidad con cuerdas para simular cañas de pescar, colas de sirena, etc.
   - Cofre o caja con fotografías de los personajes de *SalvaMars Cirkus* realizando acciones y adoptando posiciones varias (anexo II).
   - Elementos de juego: pelota de playa, muñecos de ropa o de goma que representen animales del mar (pescados, medusas, caballetes de mar…). Podemos pedir a los niños que traigan los animales marinos de juguete que tengan en casa.
   - Desechos: botellas de plástico vacías, trozos de cartón, bolas de papel de embalar...
   - Cubos o papeleras de reciclaje.

b) **Espacio de maquillaje y de expresión facial**. En este espacio, los niños observarán y experimentarán diferentes expresiones faciales, estimulados por fotografías de las caras del payaso y de la payasa. También, los niños que quieran se maquillarán o maquillarán siluetas faciales de cartulina.

   Para montar este espacio necesitamos:
   - Mesa y sillas.
   - Ceras de maquillaje infantil.
   - Trapos húmedos.
   - Espejos pequeños resistentes.
   - Caja con fotografías de la payasa y del payaso con diferentes expresiones faciales (anexo II).
   - Siluetas faciales de cartulina (anexo II).

c) **Espacio de juego medioambiental**. Encima de una alfombra, ubicaremos el juego *Limpiamos nuestro mar*. Podéis montarlo utilizando las fotografías y siguiendo las instrucciones que os ofrecemos en el anexo III.

   El juego consiste en un mar, una caja azul sin tapa y en la parte superior se sitúan un faro y un barco de pesca sostenidos con pinzas de tender la ropa. Dentro del mar se colocan 18 piezas hechas con tapones metálicos. Las piezas contienen fotografías y nombres de animales marinos y de residuos que pueden encontrarse en el mar. Con cañas de pescar imantadas, los niños capturan las piezas que son residuos y las sacan fuera del mar. Después, las colocan ordenadamente encima de una plantilla guiándose por sus nombres.

   Esta es una actividad de coordinación ocular y manual que, en primer lugar, permite a los niños identificar el tipo de residuos que hay en los mares y, en

segundo lugar, los implica a limpiarlos simbólicamente.

d) **Espacio de documentación y de registro**. Este espacio ofrece a los niños y niñas la posibilidad de observar libros y fotografías sobre el mar, los animales y las plantas que viven y la problemática que generan los residuos en este medio. También, les posibilita hacer un registro a través del dibujo y de la escritura de aquello que les ha interesado o han considerado más relevante.

Podemos ubicar este espacio en un rincón del aula donde colocaremos:

- Alfombra, almohadas y mesa baja.
- Caja con tarjetas de animales marinos con sus nombres escritos (anexo IV).
- Enseres de dibujo y de escritura.
- Libretas pequeñas DIN A6 que construiremos plegando y cortando una hoja de papel y grapando las páginas.
- Libros relacionados con el mar y la problemática de los residuos.

Cómo, por ejemplo:

El gran libro del mar, de Yubal Zommer, Editorial Joventut.

El mar que más quiero, de Laia Berloso, Editorial La Galera.

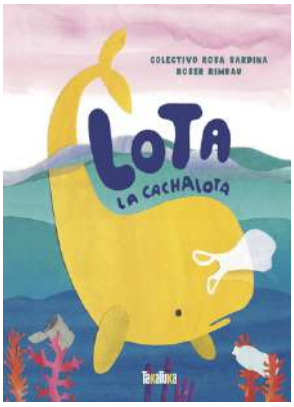
Lota la cachalota, de Roser Rimbau y Colectivo Rosa Sardina, Editorial Takatuka.

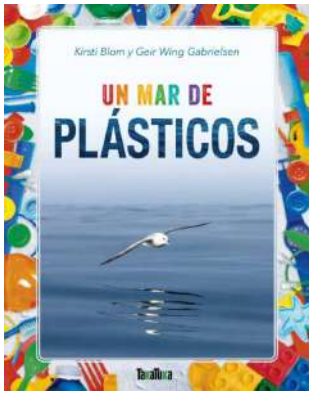
La tortuguita y el mar, de Becky Davies y Jenny Poh, Editorial Bruño.

Un mar de plásticos, de Kirsti Blom y Geir Wing Gabrielsen, Editorial Takatuka.

Atlas de aventuras Océanos, d'Emily Hawkings y Geir Wing Gabrielsen, Ed. Flamboyant.

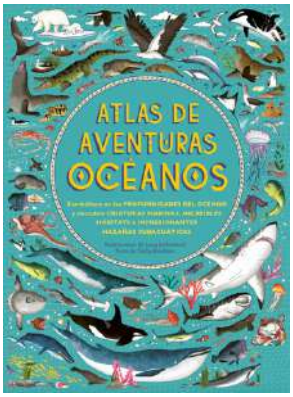












Finalmente, después de cada sesión en los espacios del ambiente *SalvaMars Cirkus*, realizaremos una actividad de conclusión, nos reuniremos para compartir con los

compañeros y las compañeras las experiencias que hemos vivido, los descubrimientos que hemos hecho, aquello que hemos aprendido...

2.4. **Aspectos curriculares de les actividades**

Los espacios diseñados en el ambiente de juego y de aprendizaje *SalvaMars Cirkus* y la actividad de conclusión permiten a los niños progresar de forma libre y autónoma en los cuatro ejes de desarrollo y aprendizaje contemplados en el currículum de Educación Infantil. A continuación, exponemos los ejes y competencias específicas (CE) contemplados en estos espacios en relación con las actividades que los niños pueden llevar a cabo.

Eje 1: Un niño que crece en autonomía y confianza

- Progresar en el conocimiento y el dominio de su propio cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades, para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva (CE1).
  - Actividades en el espacio de juego simbólico.
  - Actividades en el espacio de maquillaje y expresión facial.

- Progresar en la adquisición de hábitos ecosocialmente responsables (CE4).
  - Actividad en el Espacio de juego medioambiental.

Eje 2: Un niño que se comunica con diferentes lenguajes

- Interpretar, comprender y expresar mensajes, empleando recursos y conocimientos basados en la propia experiencia, para avanzar en la comunicación y la construcción de nuevos aprendizajes (CE1).
  - Actividades en el Espacio de documentación y registro.
  - Actividad de conclusión.

- Expresarse de forma comprensible, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando (CE2).
  - Actividades en el Espacio de juego simbólico.
  - Actividad de conclusión.

Eje 3: Un niño que descubre el entorno con curiosidad

- Reconocer elementos y fenómenos del mundo natural, estableciendo relaciones entre la propia acción y las consecuencias que se derivan, para iniciar hábitos de sostenibilidad y conservación del entorno (CE3).
  - Actividades en el Espacio de juego simbólico.
  - Actividad en el Espacio de juego medioambiental.
  - Actividades en el Espacio de documentación y registro.

Eje 4: Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que lo rodea

- Avanzar en la relación con los otros en condiciones de igualdad, creando vínculos, para construir la propia identidad basada en los valores democráticos y

de respecto a los derechos humanos (CE1).

Todos los espacios del ambiente de juego y aprendizaje SalvaMars Cirkus

3. Propuesta de actividades educativas para Educación Primaria

Para la Educación Primaria, os ofrecemos propuestas de actividades y recursos educativos que podéis emplear de manera previa y posterior a la asistencia al espectáculo *SalvaMars Cirkus*. Son propuestas que podéis aplicar en diferentes niveles de complejidad. Seleccionáis las que os sean útiles y adaptadlas a las características y necesidades de vuestros niños de primero, segundo o tercer ciclo, en el marco de una situación de aprendizaje propiciada por la asistencia al espectáculo *SalvaMars Cirkus*.

3.1. **Actividad previa al espectáculo**

De forma previa a la asistencia al espectáculo *SalvaMars Cirkus*, os proponemos que visualicéis con los niños el video "*Allí donde nos lleve el mar*. *La San José*" (https://youtu.be/WvZocV44i8s?si=wXQDMzw1K9wBCdgh) producido por "Arrels" (Raíces), una plataforma de divulgación de información y conocimientos de un estilo de vida basado en los valores de la naturaleza y el mundo rural. En el video se muestra el oficio de pescador del impulsor y uno de los intérpretes de la obra, Salva. También aparece la Pat, su compañera de pesca. En el faenar diario de pesca artesanal, ambos muestran el amor que sienten hacia el mar y la implicación en su cura y limpieza.

Por otro lado, como actividad motivadora previa al espectáculo os proporcionamos dos cartas de Salva, dirigidas a los niños, con dos fotografías que reflejan las profesiones que ejerce, pescador y payaso (anexo V). Las dos cartas expresan contenidos similares en diferentes niveles de complejidad, para que elijáis la que más se ajuste a las posibilidades de comprensión de vuestros alumnos. Así mismo, en función de las capacidades lectoras de los niños, podéis darlos a leer una carta o la otra y, en los grupos de primer ciclo, leerlas vosotros.

El objetivo de emplear estos dos recursos, el video y las cartas, antes de ir a ver el espectáculo, es la de dar a conocer a los niños las circunstancias que han conducido a la creación de esta obra escénica y, de este modo, favorecer que capten de manera más significativa los mensajes que se expresan.

3.2. **Actividades posteriores al espectáculo**

Para la Educación Primaria, os proponemos cuatro actividades que podéis integrar dentro del entorno educativo propio, creando a partir del espectáculo una situación de aprendizaje que acontezca significativa y funcional para los niños. Las dos primeras propuestas de actividades incorporan materiales que permiten ser adaptados y empleados en diferentes niveles educativos de Educación Primaria. Las dos últimas se dirigen principalmente a los alumnos de tercer ciclo.

a) "Pescadores" de residuos

Para desarrollar esta actividad, podemos preguntar a los niños si les gustaría ser "Pescadores" de residuos, como la pescadora de *SalvaMars Cirkus*. En el entorno escolar difícilmente podremos pescar residuos que hay en el mar, pero quizás sí que podríamos "pescar" residuos en el parque, en la montaña...

Antes de salir a “pescar” residuos, tendríamos que saber qué tipos de residuos hay. También tendríamos que conocer en qué contenedor se deben tirar para que puedan ser reciclados. Para llevar a cabo esta tarea, os ofrecemos tarjetas que muestran diferentes tipos de residuos y los contenedores donde se tienen que tirar (anexo VI).

En el primer ciclo, podemos emplear estos carteles para jugar a clasificar residuos del entorno escolar. En ciclos superiores, podemos elaborar un listado de residuos que vayamos encontrando en casa y en la escuela y que no sabemos dónde clasificar. Así mismo, podemos hacer búsquedas en internet para averiguar en qué contenedor van o si, de lo contrario, se tienen que llevar a un punto verde. Con los datos obtenidos de nuestros descubrimientos, podemos elaborar tarjetas más completas y exhaustivas, sobre donde se deben depositar los diferentes residuos.

Una vez conozcamos los tipos de residuos más habituales y como reciclarlos, aprovecharemos cualquier salida que realizamos en el parque, en el campo, en la montaña, en la playa... para ir a “pescar”. En estas salidas, utilizaremos la hoja de registro “Pescadores” de residuos (anexo VI) para anotar los residuos que “pescamos”.

Posteriormente, en el aula podemos plantear una actividad de estadística, ajustada a las posibilidades de los niños de cada nivel educativo, contando los residuos que se han encontrado de cada tipo, contando el número total de residuos que han ido a cada contenedor, haciendo representaciones gráficas con tablas de barras, extrayendo conclusiones sobre los tipos de residuos más frecuentes, más esporádicos... Con los niños de tercer ciclo, podemos hacer cálculos de pesos, volúmenes, etc.

La implicación activa de los niños en la recogida de residuos les hace tomar conciencia de la problemática que supone tirarlos al medio ambiente y de la importancia de preservar y mantener limpios los entornos naturales.

b) ¿Cómo llegan los residuos al mar?

Es posible que, después de ver el espectáculo, surjan entre los niños las siguientes preguntas: ¿Cómo llegan los residuos en el mar? ¿De dónde provienen estos residuos? Con el fin de conocer cuáles son los orígenes y las vías por las cuales los residuos llega al mar, os ofrecemos una noticia escrita en formato de periodico que contiene esta información (anexo VII). Os presentamos la noticia en dos niveles de dificultad. Seleccionáis la que más se adecue a las capacidades lectoras de vuestros alumnos. A primer ciclo, puede ser la maestra quien lea la noticia más sencilla.

Después de leer la noticia, dejaremos al alcance de los niños las etiquetas que explicitan los lugares y las vías por las cuales los residuos llegan al mar (anexo VII). Los niños pueden jugar a relacionar las etiquetas con las partes de la noticia que han leído. En las etiquetas que proporcionamos a los grupos de niños más pequeños, podemos subrayar las palabras clave que indican los lugares de procedencia de los residuos generados por la actividad humana (barcos, ciudades, playas, ríos, campos y montañas).

Posteriormente, daremos a los niños el mapa (anexo VII) donde localizarán estos lugares de procedencia y engancharán al lado las etiquetas correspondientes. Si lo consideramos oportuno, podemos pedir a los grupos de niños de tercer ciclo que completen los espacios vacíos del mapa escribiendo la información que aporta el texto de la noticia. En este caso, no les proporcionaríamos las etiquetas.

También a tercer ciclo, podemos ofrecer a los alumnos más avanzados artículos digitales para que busquen y extraigan información complementaria a la aportada por la noticia sobre el origen de los residuos que hay en el mar. También, en función de la información que obtengan, podrían ampliar el mapa de forma que quedaran reflejados otros lugares de procedencia de los residuos.

Algunas direcciones web que os pueden ser útiles para realizar esta tarea son:

https://es.greenpeace.org/es/trabajamos-en/consumismo/plasticos/como-llega-el-plastico-a-los-oceanos-y-que-sucede-entonces/

https://www.eltiempo.es/noticias/como-llega-el-plastico-al-mar-y-todo-lo-que-puedes- hacer-para-evitarlo

https://es.wikipedia.org/wiki/Desechos_marinos

c) Salvamos el mar, ¿qué podemos hacer?

Una vez desarrollada la actividad anterior, donde hemos analizado la procedencia de los residuos que hay en el mar, podemos plantear a los niños de tercer ciclo un reto, el mismo reto que perseguían los personajes del espectáculo *SalvaMars Cirkus*: salvar el mar de los residuos.

Así, pues, podemos plantear a los niños la siguiente cuestión: ¿Qué podemos hacer cada uno de nosotros para evitar que nuestros residuos lleguen al mar?

Realizaremos esta actividad todo el grupo haciendo una lluvia de ideas sobre acciones que podemos hacer a nivel individual para minimizar los efectos de la contaminación por residuos en el mar. Iremos anotando las acciones que se vayan diciendo y después las votaremos, levantando la mano en aquellas que consideramos más relevantes. Una vez hecho el recuento de votos, seleccionaremos las cinco acciones más votadas y, en pequeños grupos, haremos carteles donde estas acciones queden escritas y reflejadas con alguna imagen.

Para acabar, podemos clasificar las acciones en función de los grupos establecidos en las 4R para la conservación medioambiental (reducir, reutilizar, reciclar y recuperar) y comprometernos personalmente a realizarlas.

d) Producimos sketches de denuncia medioambiental

Al igual que al espectáculo de *SalvaMars Cirkus*, donde se denuncia una situación problemática medioambiental haciendo una representación humorística, podemos proponer a los niños de tercer ciclo que ideen sketches humorísticos a partir de un problema medioambiental.

Antes, pero, entre todos expondremos problemas medioambientales actuales y haremos una lista. Por ejemplo, podemos exponer problemas derivados del cambio climático (temperaturas muy elevadas, carencia de agua, incendios forestales...), de la contaminación y la acumulación de residuos (contaminación por humos en las ciudades, peligros que generan los residuos plásticos a los animales marinos...), del agotamiento de recursos naturales, etc.

En pequeños grupos, idearemos los sketches de denuncia medioambiental siguiendo el guion que encontraréis al anexo VIII. Los niños de cada grupo seleccionarán un problema medioambiental y un personaje de ficción conocido (un personaje de cuento, de dibujos animados, de cómic...). A continuación, definirán las características físicas y conductuales más destacadas del personaje que puedan ser expresadas a través de complementos, maquillaje o representadas con movimientos corporales y gestos. Hay que definir bien estas características pensando que los espectadores tienen que poder reconocer el personaje.

Después idearemos una situación cómica que muestre como afectaría este problema medioambiental a nuestro personaje: ¿Qué le pasaría? ¿Qué haría? ¿Qué diría?

Una vez hayamos ideado el sketch, ensayaremos la manera de representarlo comentando y aportando ideas entre todos hasta que tengamos muy concretada la puesta en escena. El alumno o alumna del grupo que se considere que interpreta mejor el personaje será quien represente el sketch ante los otros grupos.

Finalmente, reflexionaremos sobre el proceso de creación de los sketches, las dificultades que nos hemos encontrado, como las hemos resuelto, si vemos aspectos mejorables... También podemos grabar los sketches y difundirlos a otros grupos y niveles educativos de la escuela.

3.3. **Aspectos curriculares de las actividades**

Las actividades de aprendizaje relacionadas con el espectáculo *SalvaMars Cirkus* que os hemos propuesto se dirigen fundamentalmente al desarrollo de tres competencias clave y de los indicadores operativos siguientes:

Competencia ciudadana (CC)

- Participa en actividades comunitarias... (referentes a los) objetivos de desarrollo sostenible (CC2).
  Actividad “Pescadores” de residuos (primero, segundo y tercer ciclo).

- Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad comprendiendo la necesidad de... cuidar el entorno... (CC3).
  Actividad ¿Como llegan los residuos en el mar? (primero, segundo y tercer ciclo). Actividad Salvamos el mar, ¿qué podemos hacer? (tercer ciclo).
  Actividad Producimos sketches de denuncia medioambiental (tercer ciclo).

- Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de hábitos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad... (CC4).
  Actividad “Pescadores” de residuos (primero, segundo y tercer ciclo).
  Actividad Salvamos el mar, ¿qué podemos hacer? (tercer ciclo).

Competencia emprendedora (CE)

- Reconoce necesidades y retos a afrontar y elabora ideas originales utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas puedan provocar en el entorno para proponer situaciones valiosas que

respondan a las necesidades detectadas (CE1).

Actividad Salvamos el mar, ¿qué podemos hacer? (tercer ciclo).

Actividad Producimos sketches de denuncia medioambiental (tercer ciclo).

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

- Utiliza con creatividad diferentes representaciones y expresiones artísticas a través de técnicas... visuales... sonoras y corporales para la creación de propuestas artísticas y culturales de forma colaborativa (CCEC4).

  Actividad Producimos sketches de denuncia medioambiental (tercer ciclo).

Por otro lado, las actividades propuestas se enmarcan principalmente en dos **áreas de conocimiento**: Conocimiento del medio natural, social y cultural y Educación Artística (bloque de Educación en Artes escénicas y performativas); y persiguen el desarrollo y la adquisición de las **competencias específicas** (CE) siguientes:

Conocimiento del Medio natural, Social y Cultural

- Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno integrando las vertientes social, económico, cultural, tecnológico y ambiental definidos en los objetivos de desarrollo sostenible, para promover la capacidad de afrontar los problemas, aportar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida y de consumo responsable y sostenible (CE6).

  Actividad “Pescadores” de residuos (primero, segundo y tercer ciclo) Actividad ¿Como llegan los residuos en el mar? (primero, segundo y tercer ciclo) Actividad Salvamos el mar, ¿qué podemos hacer? (tercer ciclo)

  Actividad Producimos sketches de denuncia medioambiental (tercer ciclo)

Educación Artística (bloque de Educación en Artes escénicas y performativas)

- Diseñar, elaborar y difundir creaciones culturales y artísticas colaborativas, asumiendo diferentes roles, poniendo en valor el proceso, para desarrollar la creatividad, el sentido de pertenencia y llegar a un resultado final (CE4).

  Actividad Producimos sketches de denuncia medioambiental (tercer ciclo).

ANEXO I

Fotografía del escenario


SKÅNSKA
CIRKUS

ANEXO II

Fotografíes de los personajes, posiciones corporales y expresiones faciales






TRAMUNTANA






SOS



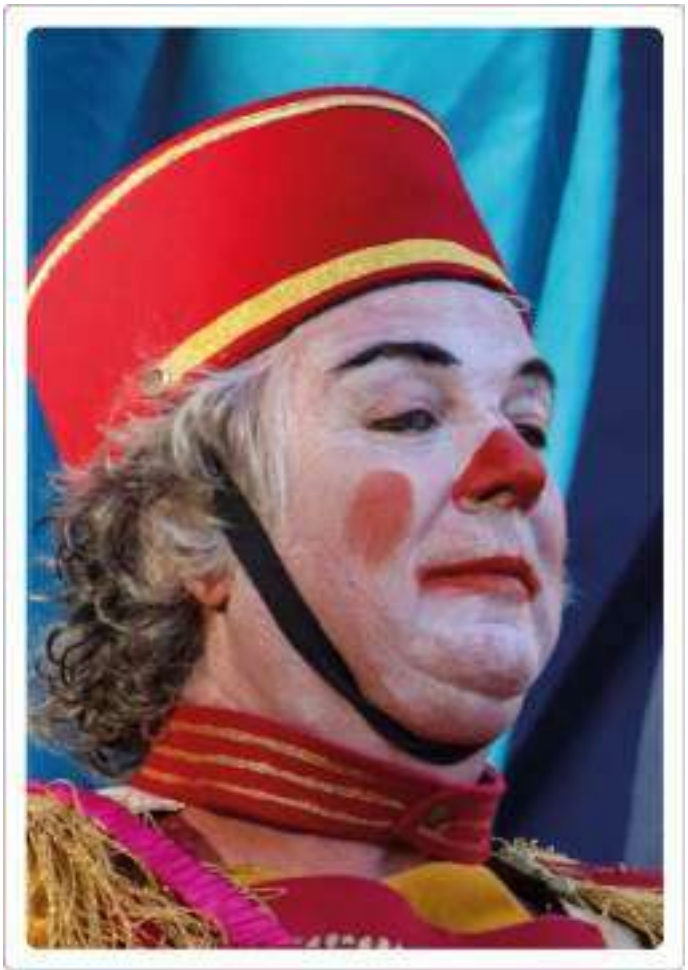








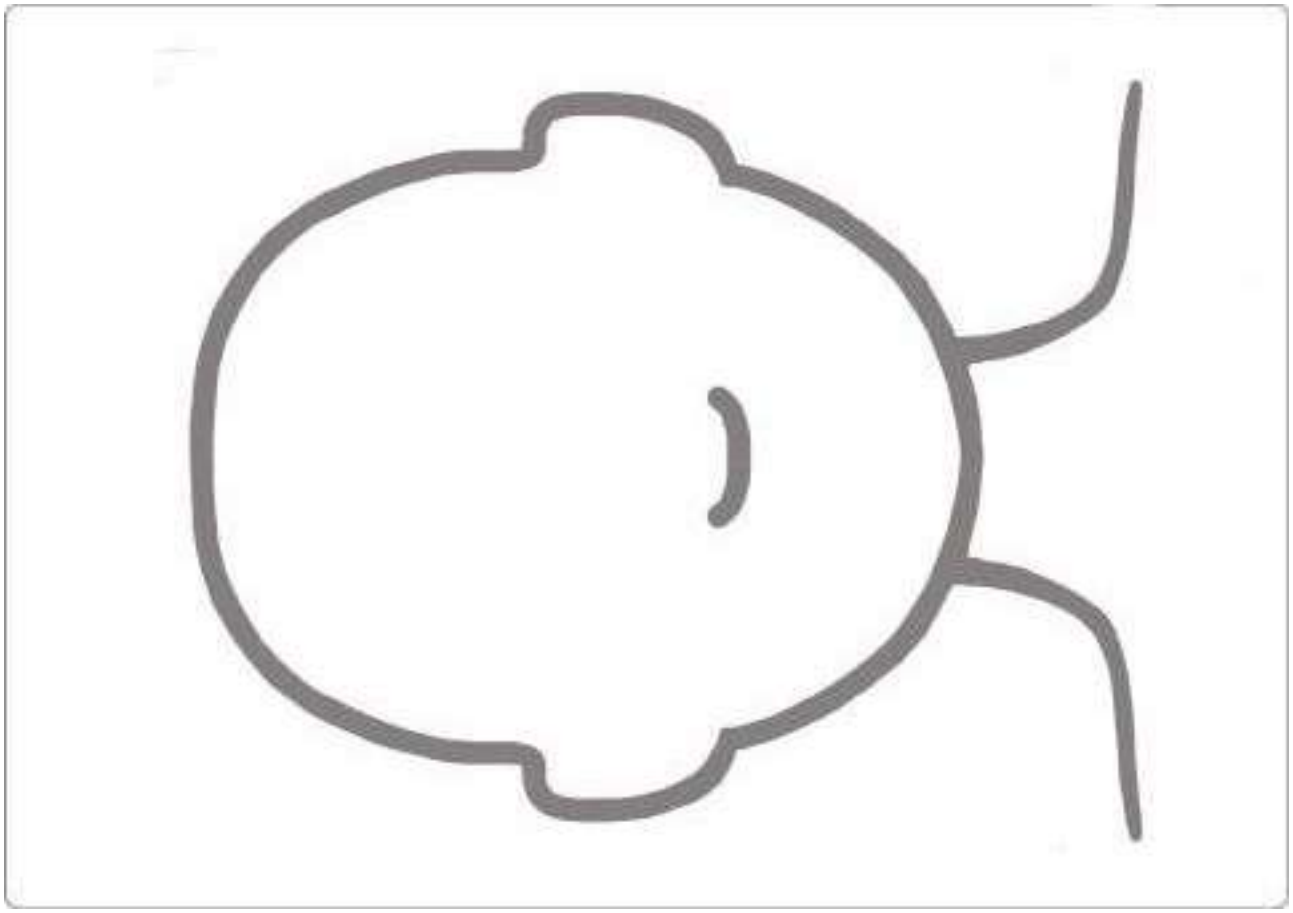












ANEXO III

Juego “Limpiamos nuestro mar”



Instrucciones para montar el juego:

- Pintáis de color azul una caja de cartón sin tapa. Será nuestro mar. - Recortáis el faro y el barco de pesca y enganchadlos a unas pinzas de extender. Con las pinzas, fijáis estos elementos al margen superior de la caja.
- Recortáis las piezas circulares, las fotografías de los animales marinos y de los residuos y los nombres escritos. Enganchái en tapas metálicas las piezas que hacen referencia al mismo animal marino o residuo, de forma que la cara externa de la tapa muestre la fotografía y, la cara interna, el nombre escrito.
- Montáis cañas de pescar ligando cuerdas a palos de madera y añadís una pieza imantada en el extremo de la cuerda











ESTRELLA DE MAR

PEZ ANGEL

TORTUGA DE MAR







TIBURÓN

DELFÍN

PEZ PAYASO







CABALLITO DE MAR

MEDUSA

MEJILLONES







BOLSA DE PLÁSTICO

RED DE PESCA

BOTELLA







CHANCLA

CUCHARA DE PLÁSTICO

ANCLA







VASO DE PLÁSTICO

CADENA

NEUMÁTICO

Imágenes creadas a partir de fotografías de los stocks gratuitos de https://www.freeimages.com y https://unsplash.com



ANIMALES MARINOS

PEZ PAYASO

MEDUSA

TORTUGA DE MAR

TIBURÓN

MEJILLONES

DELFÍN

CAVALLITO DE MAR

PEZ ANGEL

ESTRELLA DE MAR

ANEXO IV

Tarjetas de animales marinos



PEZ



TIBURÓN



ORCA



ESTRELLA DE MAR



CARACOLA



MEDUSA



CANGREJO



TORTUGA MARINA



DELFÍN



CABALLITO DE MAR



CONCHA



PULPO

Imágenes creadas a partir de fotografías de los stocks gratuitos de https://www.freeimages.com y https://unsplash.com

ANEXO V

Carta de Salva, pescador y payaso

Queridos, niños y niñas

Me llamo Salva y soy el payaso del espectáculo *SalvaMars Cirkus*, que pronto iréis a ver.

Durante muchos años he trabajado de pescador. Tengo un pequeño barco de pesca, el San José. Me gusta mucho esta profesión. Por eso, no me cuesta nada levantarme temprano para ir a pescar.

Lo que no me gusta y me entristece es ver la cantidad de residuos que se pegan a las redes y que encuentro flotando en la superficie del mar (botellas y bidones de plástico, cuerdas, zapatos...).

Es por eso por lo que con el espectáculo *SalvaMars Cirkus* quiero dar a conocer estos problemas. Veréis que yo y Momo, una amiga que también es payasa, representamos personajes del entorno marino: una pescadora, un delfín, una medusa, una pirata, un "sireno" ... Todos ellos participan en la recogida de suciedad para salvar el mar.

Estoy seguro de que viendo el espectáculo os lo pasaréis muy bien y os vais a reír mucho.

¡Un abrazo! ¡Nos vemos el día del espectáculo!

¡Queridos niños y niñas!

Me llamo Salva y soy el payaso del espectáculo *SalvaMars Cirkus*, que pronto iréis a ver.

Vivo en Port de la Selva (Cataluña) y durante muchos años he trabajado como pescador. Tengo un pequeño barco de pesca, el San José. Mi abuelo era pescador y me enseñó el oficio, un oficio que me enamoró desde el primer momento. Por eso, no me cuesta nada levantarme antes de que salga el sol. A las seis de la mañana, cargo hielo en mi barco, preparo las redes y las jaulas para salir a pesar de una forma artesanal.

Durante los años que llevo pescando, hay una cosa que me ha entristecido cada vez más: ver la cantidad de residuos que se enganchan en las redes y que encuentro flotando en la superficie del mar; un problema que año tras año, se hace cada vez más grande.

Por eso, he tenido la necesidad de dar a conocer esta pésima realidad des de mi otra profesión, a través de un espectáculo de payasos en un circo marino. Veréis que en *SalvaMars Cirkus* me acompaña Momo, una payasa muy expresiva. Entre los dos representamos personajes relacionados con el mar: una pescadora, una medusa, un delfín, una pirata, un "sireno" … Todos ellos participan en la recogida de basura para salvar el mar.

Estoy seguro de que disfrutaréis mucho del espectáculo, que os sorprenderá y que vais a reír mucho.

¡Un abrazo enorme! ¡Nos vemos en el espectáculo!

ANEXO VI

Tarjetas y hoja de registro, “Pescadores” de residuos

CONTENEDOR AZUL
Papel y cartón



Envases y cajas de cartón

Hojas de papel





Periódicos y revistas





Sobres

Papel de regalo





Libretas sin espiral

@moonima.site

CONTENEDOR AMARILLO
plástico y metales

Botellas y bolsas de plástico



clips





brics



latas



Tapas metálicas



Papel de aluminio



@moonima.site

CONTENEDOR VERDE
cristal

Envases de cristal





Botellas de cristal





Sin tapas ni tapones





@moonima.site

CONTENEDOR GRIS

desechos (todo lo que no se puede reciclar)

Paraguas y objetos varios





Pañales y compresas



cuerdas





juguetes

Bolsa de barrer





colillas

@moonima.site

CONTENEDOR MARRÓN
residuos orgánicos

Restos de alimentos





Papel de cocina



Cascara de huevo





Tapón de corcho



Poso de café



Plantas y hierbas

@moonima.site

“PESCADORES” DE RESIDUOS

Hoja de registro

Imagen	*Nombre del residuo*	*Cantidad*	*Contenedor*

ANEXO VII

Noticia y mapa

“¿Como llegan los residuos al mar?”

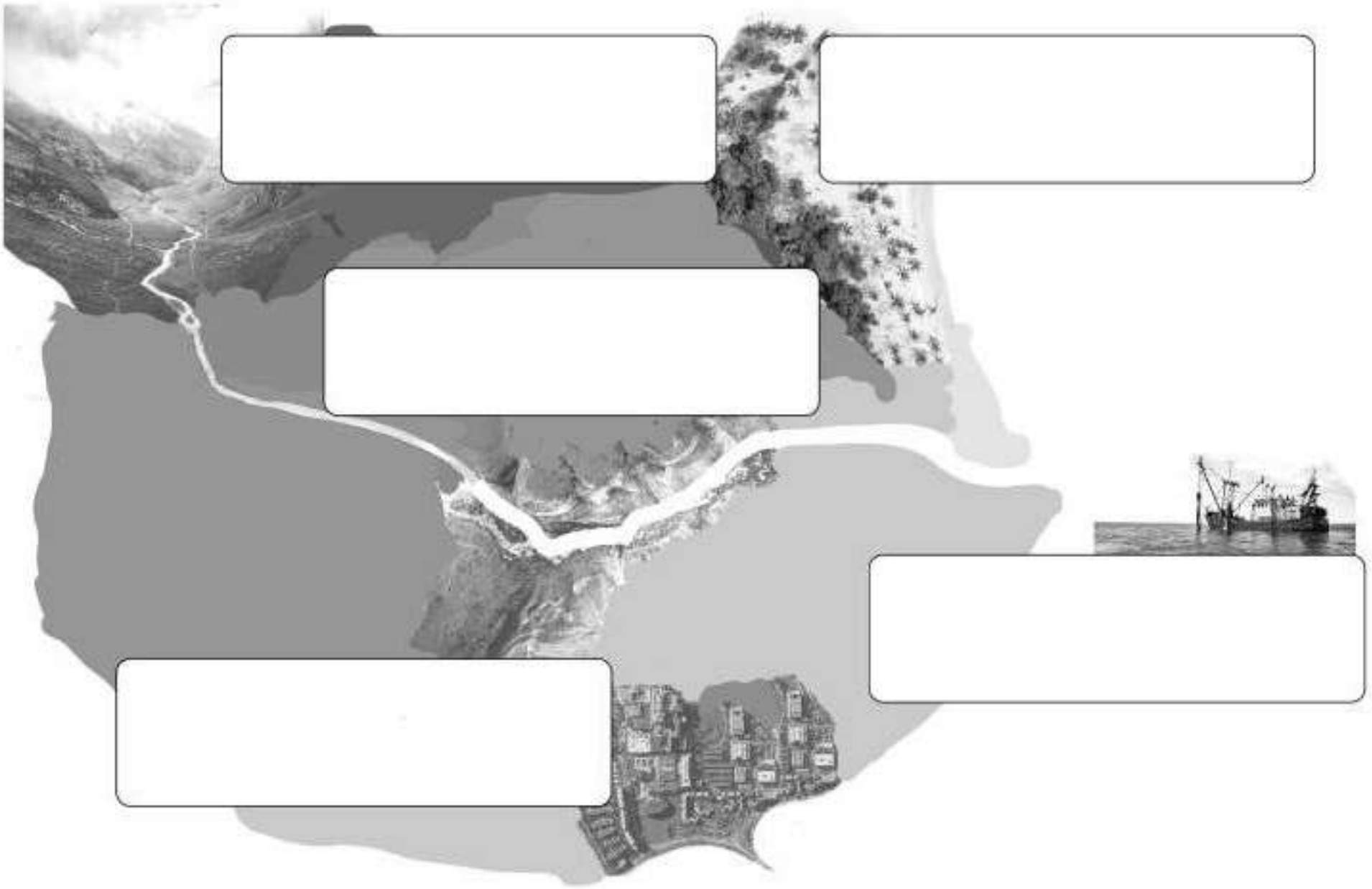
¿Cómo llegan los residuos al mar?



Submarinista retirando una red del fondo marino.

El mar está lleno de residuos (botellas y bolsas de plástico, redes...). ¿Cómo llegan estos residuos al mar?
Los residuos que se tiran en el campo o en la montaña son arrastrados por el viento y la lluvia hacia los ríos. Después, los ríos transportan los residuos hasta el mar.
También los residuos que se tiran en las calles de las ciudades pueden llegar a las alcantarillas y, a través de estas, ser conducidos hasta el mar.
Si se dejan residuos en las playas, pueden acabar en el mar empujados por la fuerza de las olas.
En el mar también se encuentran residuos que se tiran desde los barcos de pesca o de pasajeros.

¿Cómo llegan los residuos al mar?



El viento y la lluvia arrastran los residuos que se lanzan a los campos y a las montañas.

El rio transporta los residuos hasta el mar.

Los residuos que se tiran en las calles de las ciudades van a las alcantarillas y son conducidos hasta el mar.

Las olas empujan hacia el mar los residuos que se dejan en las playas.

Desde los barcos se tiran residuos en el mar.

El viento y la lluvia arrastran los residuos que se lanzan a los campos y a las montañas.

El rio transporta los residuos hasta el mar.

Los residuos que se tiran en las calles de las ciudades van a las alcantarillas y son conducidos hasta el mar.

Las olas empujan hacia el mar los residuos que se dejan en las playas.

Desde los barcos se tiran residuos en el mar.

¿De dónde provienen los residuos que hay en el mar?



Submarinista retirando una red del fondo marino.

Hoy en día, los mares y el océano están llenos de residuos que provienen de la actividad humana, fundamentalmente residuos plásticos. Estos residuos llegan al mar por distintas vías.

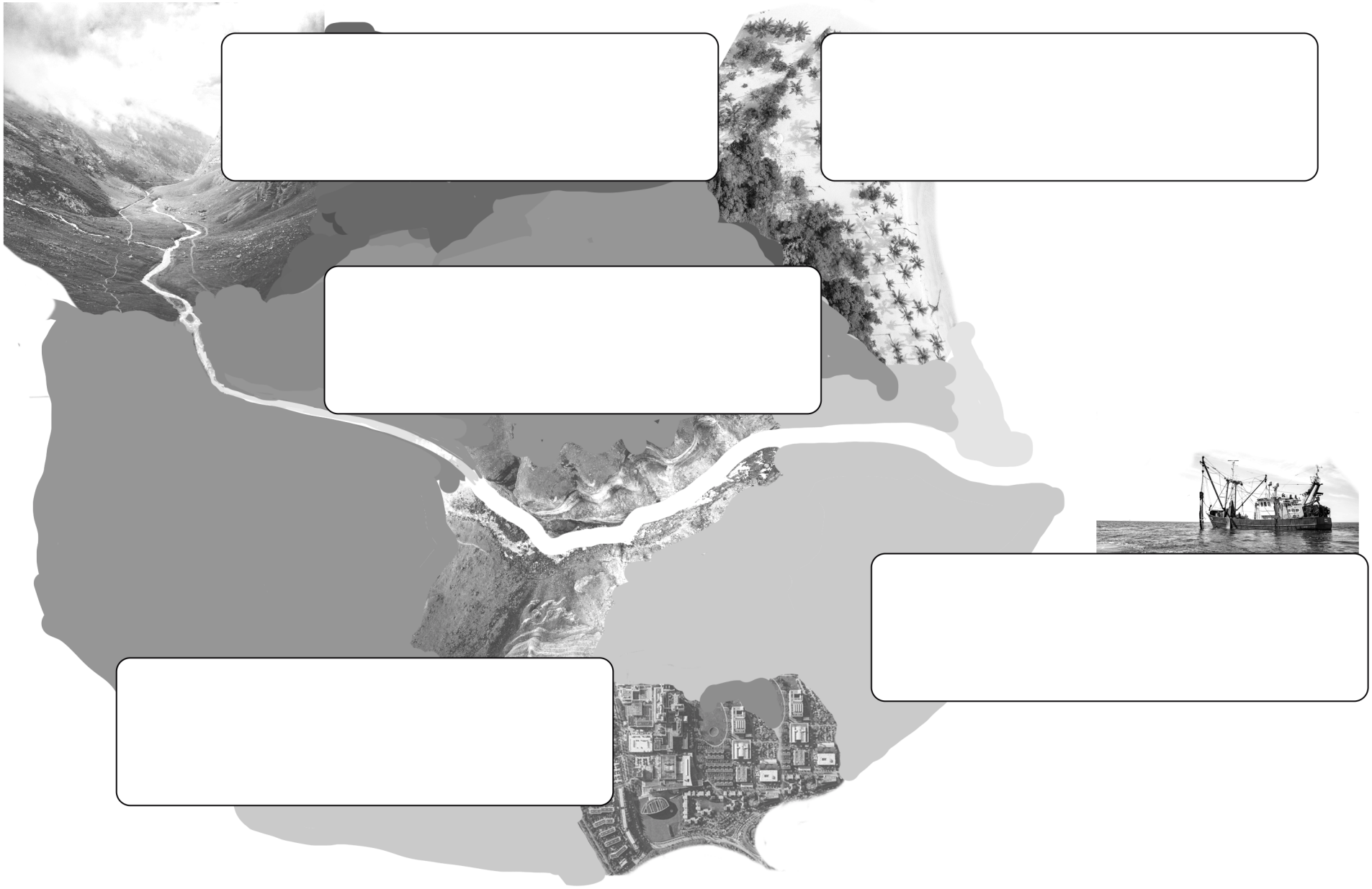
Por un lado, el destino de muchos residuos que se abandonan en el campo o en la montaña será el mar, por muy alejados que estén de la costa. En estos entornos, los residuos son arrastrados por el efecto del viento, la lluvia y las tormentas hacia torrentes y barrancos y, más tarde, llegan al mar.

Por otro lado, los residuos que se tiran en el suelo de las calles de las ciudades pueden llegar a las alcantarillas y, a través de este, ser conducidas hacia el mar.

También los residuos que se dejan en las playas, a no ser que se retiren antes, pueden acabar en el mar empujados por el oleaje.

Otros residuos que se encuentran en el mar provienen de un vertido de basura desde barcos de pesca o de pasajeros.

¿De dónde provienen los residuos que hay en el mar?



ANEXO VIII

Guion para idear sketches de denuncia medioambiental

GUION PARA IDEAR SKETCHES *de denuncia medioambiental*

1. *Problema medioambiental*

2. *Personaje:*

Características físicas:

Características de conducta:

3. *Situación cómica para representar:*

Cómo afectaría el problema medioambiental al personaje:

¿Qué le pasaría?

¿Qué haría?

¿Qué diría?