



Programación talleres educativos ECOVIDRIO.

GUIÓN TALLERES

Pandilla de Mr. Iglú

Sinopsis

El educador/a que entra en clase es miembro de la pandilla de Mr. Iglú. La finalidad de su visita es hacer que los niños y niñas de esa clase se sumen también a la pandilla y que al hacerse de ella, vayan a visitar frecuentemente a su Mr. Iglú más cercano. Toda pandilla tiene sus códigos, sus guiños, sus claves y ésta no podía ser menos. Por eso la visita a la clase de este miembro 'consolidado' de la pandilla es clave. En la visita proporcionará a los chavales esos códigos, esas claves –que no son más que los contenidos educativos y también todo el soporte comunicativo de Mr. Iglú-, para que puedan entrar ellos también a formar parte de la pandilla. Cuando la educadora abandone la clase, el chaval ya dispondrá de todos los elementos necesarios para formalizar su entrada en la pandilla, que se hará efectiva cuando se descargue la *app*.

Fase I. Presentación y motivación. (10')

Entra el educador al aula un poco desorientado...

- *Esto es Cuenca [aquí, el nombre de la localidad de que se trate], ¿no? Perdón pero es que tengo un lío... Llevo toda la semana viendo a niños que quieren formar parte de la pandilla de Mr. Iglú. ¿Sabéis quién es, no? ¡Claro! Es vuestro contenedor de vidrio. Yo lo llevo en mi camiseta y también en mi móvil, pero vosotros también podéis llevarlo, si le dais de comer y le cuidáis bien, claro. Además, el vuestro puede ir vestido como más os guste, y podéis jugar con él siempre que queráis.*

- *Pero entrar en la pandilla no es tan fácil, primero hay que saber reciclar vidrio bien para que el estómago de Mr. Iglú esté siempre lleno. ¿Queréis ser de nuestra pandilla?*

-*Prestad atención que yo os voy a contar cómo.*

El/la educador habla de **cómo son las pandillas** con los chavales, que todas tienen sus claves, sus integrantes, su manera de relacionarse, les pregunta sobre cómo son las pandillas de las que forman parte, etc. Esto servirá de introducción para decir que **la pandilla de Mr. Iglú** no podía ser menos y que **tiene también una información que deben conocer para formar parte de ella**, que será la información que él/ella les proporcionará en esta sesión.

Lo primero, entonces, presentar más a fondo a Mr. Iglú. ...

Fase II. Desarrollo (50')

Presentación Mr. Iglú



Familiarizar al niño con Mr. Iglú y motivar la empatía hacia el personaje.



El educador muestra al personaje en la pantalla de proyección o en cartelas y las posibilidades de personalización.



La presentación tiene 8 imágenes/pantallas, las dos primeras generales de presentación de la imagen de campaña y de Mr. Iglú y ya en la tercera se explica que Mr. Iglú come los envases de vidrio de cada casa. El resto de imágenes (4 en total) son el núcleo de esta parte porque nos presentan diferentes aspectos con los que podemos personalizar a nuestro Mr. Iglú. A través de preguntas (¿qué os parece? ¿mejor de vaca con bigotes, mejor con gorra y gafas de sol o de indio?) el educador despierta la inquietud y presenta al personaje. Se explica que después del taller cada niño/a podrá tener su propio Mr. Iglú y ponerle como más guste. Se cierra esta parte con una nueva invitación al niño/a a unirse a la pandilla de Mr. Iglú para pasarlo bien.

Tiempo: 5'

Origen e historia del vidrio



Dar a conocer la relevancia histórica del vidrio y los beneficios sociales y ambientales de su reciclado.



A través de cartelas o presentación digital, se hace un rápido repaso al uso que le ha dado la humanidad al vidrio, los materiales de los que se fabrica y los beneficios del reciclado.



Presentación de 10 pantallas/imágenes que sigue el siguiente guión¹:

Presentación del vidrio: Es un material que la humanidad ha utilizado en infinidad de aplicaciones. Cuentan los historiadores más antiguos que el origen del vidrio fabricado se remonta a 3.000 años antes de Cristo. Pantalla 1.

En la antigüedad: Los egipcios y fenicios fueron los principales fabricantes de vidrio en la antigüedad. En esta época tan remota ya se usaba para conservar y almacenar esencias y alimentos y su uso se fue extendiendo a diferentes países. Pantalla 2 y 3.

En la Edad Media: Los venecianos fueron grandes artesanos del vidrio haciendo verdaderas obras de arte con él. Pantalla 4.

En la revolución industrial: En épocas más recientes la fabricación del vidrio se mecaniza, se abarata la fabricación y entonces empiezan a fabricarse las botellas con su tapón de corcho y todo. Ya no sólo se utiliza el vidrio como artículo de lujo. Pantalla 5.

El invento de las conservas: Los franceses fueron además los inventores del método de preservación hermética de los alimentos. Colocaron los alimentos en botellas de vidrio tapadas con tapones de corcho sujetos con alambre y sellados con cera o lacre y los calentaban en agua hirviendo durante largo tiempo. Pantalla 6.

No todos los vidrios son iguales y no tienen nada que ver con el cristal: Los hay para hacer ventanas, para hacer bombillas, para hacer envases, para hacer vajillas, etc. Y su proceso de fabricación es distinto y por tanto también se reciclan de distinta forma. En el

¹ Se pueden recortar o ampliar los contenidos sugeridos en este guión en función de la edad exacta de nuestros destinatarios y del tiempo disponible (45 ó 60 minutos) pero el guión siempre hay que respetarlo.

contenedor verde solo se pueden reciclar los envases de vidrio. Pantalla 7.

De dónde viene el vidrio: Las materias primas básicas con las que se fabrica el vidrio son: arena, sosa y caliza. En el proceso de fabricación de un envase de vidrio se consumen muchas cosas, no solo las materias primas citadas si no también energía. Y el uso de esta energía genera emisiones contaminantes. Si queremos evitar el consumo de esas materias primas, gastar menos energía y contaminar menos a la atmósfera, tenemos que reciclar.

Pantalla 8.

El vidrio, 100% reciclable: De una botella usada que llevemos al contenedor verde, a Mr. Iglú, sale otra completamente nueva y encima ayudamos a que Mr. Iglú tenga la tripa llena. Pantalla 9.

FIN. Pantalla 10

La educadora se centrará especialmente en las pantallas 7, 8 y 9.

Tiempo: 10'

Qué come Mr. Iglú



Identificar los materiales que deben ir al contenedor verde.



El educador expone al grupo las diferencias entre vidrio y cristal, y los impropios más comunes que no deben ir al contenedor verde.



El educador, en función del tiempo disponible, tiene tres posibilidades para abordar esta parte. Una vez presentadas las dos imágenes/pantalla de “Qué come y qué no come Mr. Iglú” en las que se recuerda lo mencionado más arriba, el educador puede trabajar con las 8 imágenes de los distintos elementos bien en presentación digital bien en cartelas o bien en cartelas pero con 8 niños voluntarios. En cualquiera de las formas elegidas desarrolla un juego de identificación para reconocer los elementos que van y no van al contenedor.

Una vez superada esta actividad se refuerza a los niños y niñas con mensajes relativos a que ya están muy cerca de tener todas las claves de la pandilla de Mr. Iglú.

Tiempo: 5'

Ciclo del vidrio



Asentar el concepto de ‘ciclo’ de vidrio y comprender la responsabilidad individual y colectiva en su mantenimiento.



Las siete piezas del ‘ciclo del vidrio’ impresas en cartelas se entregan a otros tantos niños para intentar construir colectivamente el ciclo del vidrio.



Se escogen siete niños al azar (una buena idea puede ser utilizar los números de la lista de clase) y se entrega a cada niña una cartela. Traslada a la clase la ‘misión’ de descifrar el mensaje que recogen las cartelas/imágenes. Para ello la educadora escoge un niño o niña al azar -con cualquier cartela- y pregunta ¿después de esta imagen o gesto qué va? A partir de las propuestas de los niños, el educador construye la cadena y una vez definido provoca cambios en el ciclo para ver qué pasaría y reforzar así el concepto ‘ciclo’ y de dependencia de unos pasos con otros para asegurar el reciclado. Para comprobar si están bien colocadas o no, al finalizar se proyecta la infografía del ciclo del vidrio en pantalla (poster cadena de reciclado).

Tiempo: 15'

Presentación de la app y entrega de materiales



Motivar la descarga de la aplicación y el uso del contenedor de vidrio para mejorar el reciclado.



En esta última parte, se explica a través de la presentación en pantalla, el funcionamiento de la aplicación de Mr. Iglú, ligándolo a la alimentación y visitas que necesita e insistiendo en la dirección de descarga de la *app* y en la *url* de la web. Se finaliza con la entrega de todos los materiales previstos de la campaña.



Una vez que el alumnado tiene esos conocimientos ya será posible sumarse a la Pandilla de Mr. Iglú y comenzar a darle de comer con los envases de vidrio de su casa. Eso sí aún podemos contar al alumnado algo más para que puedan pasárselo muy bien con Mr. Iglú.

Se sigue el guión planteado² para la presentación de la app que se recoge a continuación. El guión se acompaña de la proyección en la pizarra de 12 pantallas:

“Esta es la app de Mr. Iglú que vosotros o vuestros padres podéis llevar en vuestro móvil. Vamos, que podéis entrar y jugar en cualquier parte.

Introapp. Vemos pantalla En la Calle o En el Móvil (Pantalla 1).

Podéis darle de comer a Mr. Iglú en la calle o en el móvil.

Selección de En la Calle (Pantalla 2 y 3).

Si elegís en la calle, tendréis que ir con vuestro teléfono al Mr. Iglú más cercano, darle de comer con vuestros envases de vidrio y entrar aquí para colocar el móvil apuntando a Mr. Iglú, que esto quede dentro del cuadrado. Y entonces... ¡Mr. Iglú se despertará y os saludará!

1 realidad aumentada (Pantalla 4).

Y esto pasa siempre que vayáis a darle de comer, pero si no os acordáis de cómo se hace, le podéis dar aquí y vuestra memoria se refrescará.

Pantalla de Instrucciones de “En la calle” (¿Pantalla?).

Ahora vamos a darle de comer en el móvil.

Home Mr. Iglú (Pantalla 5).

¿Os gusta mi Mr. Iglú? El mío se llama Dieguitos, pero vosotros podéis ponerle al vuestro el nombre que más os guste.

Pantalla Ajustes, donde se ve el nombre (Pantalla 6).

Bien, pues desde aquí yo ya puedo hacer lo que me apetezca para tener feliz a Mr. Iglú.

Puedo darle de comer.

Le da de comer algo. (Pantalla 7)

Puedo vestirle como yo quiera.

Le customiza con algún accesorio. (Pantalla 8)

Puedo limpiarle, si está sucio.

Pantalla limpieza. (Pantalla 9)

Que se duerma, si está cansado.

Pantalla bajada de persiana. (Pantalla 10)

² Orden propuesto para contar en qué consiste la app de Mr. Iglú. Este guion es flexible, no es necesario memorizarlo, solo hay que respetar el orden y el contenido.

Y jugar con él a este divertido juego que os voy a enseñar, ya veréis.

Allglass. (Pantalla 11)

Para hacer todas estas cosas, necesito ecos que voy acumulando cada vez que juego o voy a la calle a darle de comer.

Además, cuantas más veces haga esas cosas, más objetos desbloquearé y más guapo estará.

Y cuando se me va la cabeza un poco y me olvido de Mr. Iglú, él mismo me manda una alerta para que le ayude en lo que necesite.

No me digáis que no es divertido ser amigo de Mr. Iglú." (Pantalla 12)

Tiempo: 15'

Contenidos transversales a lo largo de todo el taller

Qué es reciclar; qué conseguimos al reciclar; beneficios del reciclado de vidrio; importancia de la colaboración ciudadana; necesidad de implicación en casa; referencia al *smartphone* y a la descarga de la *app*.