

Proyecto “Conocer y Disfrutar al Cóndor”

Con el apoyo de Amigos
por el Mundo de Disney



FICHA N° 4

Taller de sombras:
“el Cóndor Andino
cobra vida a través
de la luz”

CARTA A LOS/AS DOCENTES

Estimados/as docentes,

Mediante esta ficha, les acercamos propuestas para trabajar con sus alumnos la temática del cóndor andino y su ambiente natural. Pretenden ser un disparador y no una receta preestablecida. Es por ello que las/os invitamos a realizar las modificaciones que crean necesarias para lograr un mejor desarrollo de la tarea.

Es importante tener en cuenta que la educación ambiental es transversal a todas las disciplinas y que, en gran medida, la clave del éxito, es la motivación previa que generemos en el grupo.

Este material, puede ser complementado con la CARTILLA EDUCATIVA “El cóndor andino no puede cazar, pero tiene mucho para mostrar...” que se puede descargar de www.vidasilvestre.org.ar/condor donde encontrarán información sobre la especie y el proyecto.

Sugerimos evaluar las actividades una vez que han sido finalizadas. Esto se puede realizar revisando si se han cumplido los objetivos planteados.

Finalmente, esperamos que estas actividades, sirvan como apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje que ya vienen desarrollando y logremos, aportar desde nuestros lugares a la conservación de la naturaleza.

¡Les deseamos el mayor de los éxitos!

Equipo Cerro Blanco y
Fundación Vida Silvestre Argentina.



Taller de sombras: “el Cóndor Andino cobra vida a través de la luz” ¡¡Manos a la obra!!!

Llevar a cabo una función de teatro de sombras cuyos personajes principales sean el cóndor andino y animales autóctonos.

Antes de realizar esta actividad, sugerimos realizar la que se presenta en la ficha N°3 ya que puede contribuir a reforzar el mensaje.

OBJETIVOS:

- ◆ Difundir la imagen del cóndor andino en la comunidad educativa.
- ◆ Motivar la expresión y creatividad en el desarrollo de guiones, sonidos y movimiento.
- ◆ Desarrollar y valorar el espíritu creativo propio y del resto de los miembros del grupo.
- ◆ Generar un espacio para trabajar en equipo.

DURACIÓN:

- ◆ Preparación previa: varias clases.
- ◆ Función: entre 30 y 60 minutos.

DESARROLLO:

- ◆ Investigar sobre el cóndor andino, su ambiente y otras especies con las que comparte eco-regiones.
- ◆ Organizar pequeños grupos para dividir las tareas: grupo escenografía, grupo títeres, grupo armado teatro, grupo guión, grupo música, etc.
- ◆ Para armar el teatro de sombras: colgar una cuerda de pared a pared (a una altura suficiente para cubrir por completo a los chicos), sobre la misma colocar extendida la tela o lienzo de forma que divida el aula en dos. A un metro de distancia colocar la portátil con foco (puede ser uno o varios), también se puede utilizar linternas, el proyector de diapositivas o el cañón multimedia, cuya función principal será iluminar la tela donde se proyectaran las siluetas. Del otro lado de la tela, se deben ubicar las sillas para los espectadores.
- ◆ Elegir personajes para la función: el cóndor andino y otras especies autóctonas de Argentina.

MATERIALES:

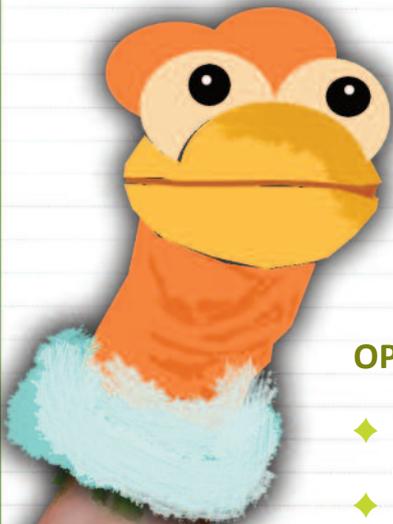
- ◆ Sábana de color claro, tela blanca o lienzo (para armar la pantalla).
- ◆ Linterna o portátil con foco para la luz de fondo.
- ◆ Cuerda o soga de largo suficiente para colgar la tela en el aula.
- ◆ Lápiz, lapicera o marcador.
- ◆ Cartulinas, cartones, goma eva (para armar diferentes siluetas –una casa, un árbol, etcétera- o títeres planos –personajes-).
- ◆ Sillas para colocar en el aula y ordenarlas como en un teatro.
- ◆ Tijera para recortar o calar las siluetas.
- ◆ Cinta adhesiva, de papel o Cintec.

OPCIONALES:

- ◆ Cañón multimedia o proyector de diapositivas para crear colores o transparencias.
- ◆ Equipo de música, instrumentos o elementos que hagan diferentes sonidos para crear efectos sonoros y/o especiales.
- ◆ Plumeros, tenedores, palos de escobas, pajitas para sostener las siluetas.

Títere de mano

Títere de silueta



◆ La docente o mejor aún, los chicos en pequeños grupos elaboran un guión donde aparezca el cóndor andino y los otros animales seleccionados como personajes principales. También se puede armar un concurso de guiones.

◆ Armar los títeres planos que servirán para la función.

◆ Seleccionar música, sonidos e instrumentos para utilizar en la función como efectos especiales y sonoros. Es importante motivar a los alumnos para que ellos mismos sean los creadores de los sonidos, utilizando todos los recursos disponibles.

OBSERVACIONES/ SUGERENCIAS:

◆ Es importante la motivación por parte del profesor para el armado del guión, y las siluetas a proyectarse.

◆ El éxito del taller se apoyará en una narración clara y la estructura del mensaje que se quiere brindar: "El cóndor andino no puede cazar, pero tiene mucho para mostrar...". Se pueden realizar cuentos conocidos de forma colectiva, historias o leyendas, lenguaje inventado. Esto nos ayudará a crear los personajes o los que ellos sugieren para la historia.

◆ Si buscan información de mitos, leyendas o relatos familiares se recomienda contrastar la imagen que las mismas presentan del cóndor, con la información real de la especie, rescatando que con estas actividades "la verdadera nueva historia del cóndor la escribimos nosotros".

◆ Para que todos tomen protagonismo en el taller, además de dividirlos en grupos de trabajo, se recomienda dividir el guión en varias partes para que los diferentes grupos puedan actuar y a su vez también puedan ser receptores.

◆ Para el día de la función se puede invitar al resto de la comunidad educativa, o familiares. Es muy importante crear y ambientar el lugar, de forma de que el espectador disfrute del momento y por medio de la fantasía y la imaginación, se disponga a recibir el mensaje deseado con mayor facilidad.

VARIANTE:

◆ En la tela se pueden pintar algunas escenas básicas que sirvan para el desarrollo de la obra: por ejemplo paredones rocosos a los costados, un río en la parte inferior. Muy importante: tener en cuenta que las zonas que se pintan son espacios que ya no podrán dejar traslucir siluetas.

◆ También se pueden colgar algunas figuras de la cuerda de la tela, o las siluetas fijas se pueden pegar con cinta sobre la tela del lado donde se proyectará el negativo.

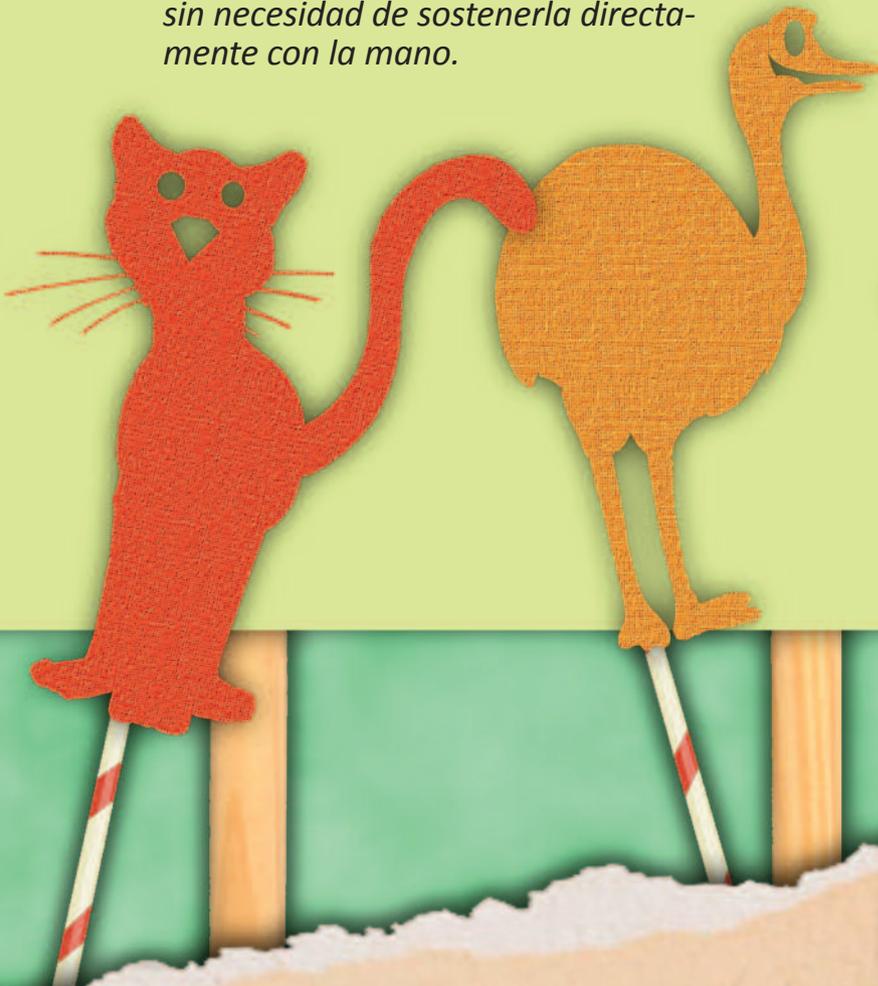


BONUS: ARMADO DE TITERES PLANOS

Para armar los títeres planos o las siluetas se debe dibujar en un cartón, cartulina o goma eva, la forma del Cóndor, así como de cualquier otro animal u elemento que se quiera representar. Por ejemplo: árboles, montañas, cuevas, etcétera.

Recortar por el contorno, o calar de forma de brindar un efecto diferente (doble proyección de luz).

Para sostener la silueta, deben ser pegadas en el extremo de un elemento como por ejemplo palo de escoba, plumero, pajita, rama, varilla, etc. De esta forma se mantiene al títere plano en alto para poder moverse con total soltura sin necesidad de sostenerla directamente con la mano.



Relación con la currícula

Lengua: Todos los bloques.

Ciencias naturales: Bloques 1, 4 y 6.

Ciencias sociales: Bloque 4.

Tecnología: Bloques 2 y 3.

Artística: Todos los bloques.



Con el apoyo de Amigos por el Mundo de Disney



Red de Refugios de Vida Silvestre
Fundación Vida Silvestre Argentina

Teléfono: 011-4331-3631

Correo electrónico:

info@vidasilvestre.org.ar

www.vidasilvestre.org.ar