

BASES DEL CONCURSO «A AUGA NON PARA»

Coawa y La Reserva de la Biosfera

1. IMPULSORES DEL PROGRAMA

LAS RESERVAS DE LA BIOSFERA

Las necesidades que se presentan entre el desarrollo socioeconómico y la protección de los recursos naturales llevan a la aparición en el año 1976 de las Reservas de Biosfera. Esta figura surge en el marco del Programa Personas y Biosfera (MaB), establecer una base técnica y científica que garantice un equilibrio entre el desarrollo del ser humano y su entorno, y utilizar las Reservas de Biosfera como “modelos” de ordenación del territorio y lugares de experimentación del desarrollo sostenible, además de lugares de aprendizaje para la investigación, adaptación y mitigación en relación al cambio climático.

De esta base aparecen necesidades y preocupaciones en el ámbito de la conservación del patrimonio natural y cultural que tienen que resolverse mediante programas de sensibilización y concienciación y a través de la participación ciudadana.

En la actualidad, existen 53 Reservas de Biosfera en España y 727 en todo el mundo; cada una de ellas representan retos diversos segundo las características del territorio y población representados, teniendo en cuenta en todo momento a prioridad que representa el respeto al medio ambiente y las actividades humanas sostenibles.

Actualmente, Galicia cuenta con un total de siete espacios reconocidos como Reservas de Biosfera:

- > 'Área de Allariz'
- > 'Río Eo, Oscos e Terras do Bourón'
- > 'Mariñas Coruñesas e Terras do Mandeo'
- > 'Ribeira Sacra e Serras do Oribio y Courel'
- > 'Xurés- Gerês'
- > 'Os Ancares lucenses y Montes de Navia, Cervantes e Becerreá'
- > 'Terras do Miño'

La Reserva de Biosfera 'Mariñas Coruñesas e Terras do Mandeo' se conforma por 17 ayuntamientos de las comarcas de A Coruña, Betanzos y #TerradeMelide. Está gestionada por la Asociación de Desarrollo Rural Mariñas-Betanzos. Aunque la ciudad de A Coruña no forma parte de la Reserva, sí mantiene una relación intrínseca muy importante a nivel socioeconómico y ambiental.



COAWA, LA COMUNIDAD DEL AGUA.

Desde hace diez años, la Empresa Municipal de Aguas de La Coruña (EMALCSA) viene desarrollando de manera organizada diversas iniciativas de divulgación en el entorno educativo y social. De esta experiencia previa y, sobre todo, de la responsabilidad de acercar a la sociedad la importancia del mundo del agua desde una visión integrada con el medio ambiente y las personas, nace Coawa, la comunidad del agua.

El conocimiento, la investigación y la divulgación son las bases de este proyecto por lo que se enmarca bajo el paradigma investigador de la Cátedra Emalcsa-UDC.

El objetivo principal es crear una comunidad donde todos los agentes sociales (centros educativos, entidades, empresas, familias...) participen con un objetivo común: conocer, preservar y optimizar nuestra relación con el agua. Partiendo de nuestro lema "sólo se ama aquello que se conoce" trasladamos a la comunidad conocimientos sobre nuestro entorno natural y nuestros sistemas de gestión y cómo todo ello influye en la calidad del agua.

2. TEMÁTICA DEL CONCURSO

Los niños y niñas deben comprender el papel que juega el agua en sus vidas y en todo lo que les rodea. El concurso escolar titulado "A auga non para" busca ser una herramienta didáctica sobre lo valioso que resulta este recurso hídrico, en la zona concreta de la ciudad de A Coruña y en su área de influencia, de una manera amena y atractiva, al tiempo que permite integrar aspectos ambientales y de biodiversidad, además de conductas orientadas a mitigar el cambio climático o acciones para promover la sostenibilidad económica, ambiental y social.

La facilidad con la que hoy en día se tiene acceso al agua, provoca que apenas se reconozca el valor de este recurso.

Simplemente se abre la llave y aparece el agua que se necesita en cualquier momento del día y en la cantidad que se quiera.

Existe un desconocimiento generalizado por parte de la sociedad de lo limitado que puede llegar a ser este recurso. Así, aunque es el elemento más abundante del planeta, solo el 2,5% de ella es dulce, y de esta, menos del 0,01% se encuentra en la superficie.

Ante el cambio climático actual en el que nos vemos inmersos, resulta primordial el uso racional del agua, promover el ahorro y evitar su desperdicio, malgasto y contaminación, por el bien de la humanidad y de los ecosistemas.

3. ÁMBITO TERRITORIAL

El concurso está dirigido al alumnado de 5º y 6º de Primaria de los centros educativos de la ciudad de A Coruña y de los ayuntamientos de su área metropolitana (Abegondo, Arteixo, Bergondo, Betanzos, Cambre, Carral, Culleredo, Oleiros y Sada).



4. OBJETIVOS DEL CONCURSO

Concienciar sobre la adquisición de buenos hábitos de uso y consumo del agua por parte de los niños.

Dar a conocer los usos del agua, los ecosistemas fluviales y su patrimonio asociado, así como la Zona de Especial Conservación del Embalse de Cecebre.

Sensibilizar sobre el uso sostenible y ahorro del agua en la ciudad de A Coruña y su área metropolitana.

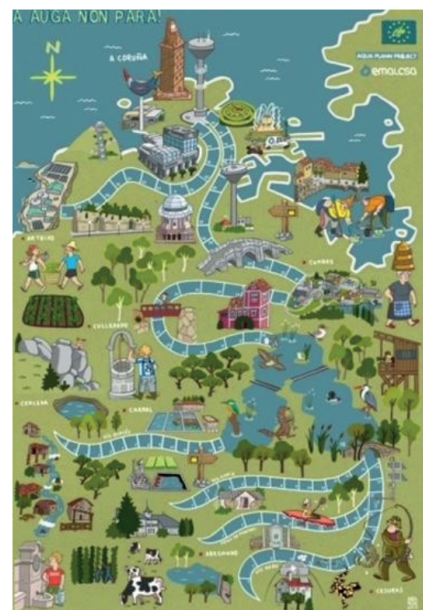
Familiarizarse con los procesos de potabilización, distribución y saneamiento de las aguas.

Descubrir las funciones que realiza el agua en la naturaleza, su ciclo y las relaciones que existen entre el agua y el resto de ser vivos.

Dar a conocer los aprovechamientos tradicionales del agua: fuentes, molinos, puentes...

5. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego “A auga non para”, consiste en sesiones presenciales en los diferentes centros educativos en las que se desarrolla tanto la parte teórica (charla introductoria) como la parte práctica de la actividad (desarrollo del juego), empleando un tablero de 1,20 m de largo x 80 cm de ancho que simula el trayecto del agua, desde que cae en forma de lluvia y se incorpora a la cabecera de los ríos Barcés, Gobia, Fontao o Mero, hasta que llega al mar tras ser utilizada por la población y tratada en la EDAR de Bens.



Temporalización

El concurso se distribuirá durante el segundo y tercer trimestre del curso escolar 2023-2024.

Entre los meses de enero y marzo se desarrollarán las **jornadas en los centros** educativos y ya en el mes de mayo tendrá lugar a **fase final** en la Casa del Agua.

Cada jornada constará de actividades de **50 minutos** por aula que se dividirán en **25 minutos** de explicación y **25 minutos** de juego, con un mínimo de 15 preguntas en total.

Reglas del juego

Para comenzar el juego es necesario formar **4 grupos** con el alumnado del aula. Una vez conformados los equipos, a cada uno de ellos se les asigna una casilla de salida sobre el tablero que se emplea para el desarrollo del juego. Estas cuatro casillas de salida coinciden con los cuatro ríos y riachuelos principales que forman el Embalse de Abegondo-Cecebre (río Barcés, río Gobia, arroyo de Fontao y río Mero).

- 1.** Cada equipo se colocará en las salidas, fuera de las casillas **Número 1** situadas en los ríos y riachuelos (Mero, Barcés, Gobia y Fontao).
- 2.** Al equipo que le toque el turno de juego se le realizará una pregunta, en el caso de acertarla avanzarán **dos casillas**. De no acertar la pregunta no se avanzará en el tablero y se rebotará al siguiente equipo que, en caso de acertar avanzará **una casilla**.
- 3. Fin de la partida:** la partida finalizará cuando se alcance el tiempo límite establecido para la realización del juego (25 minutos) o cuando alguno de los equipos llegue a la casilla número 60 (meta).

Selección de equipos ganadores

El equipo ganador se decidirá de la siguiente manera:

- a)** Ganará el equipo que llegue a la última casilla antes o llegue más lejos durante la duración de la partida.
- b)** En caso de empate en una misma clase (quedar en la misma casilla varios equipos), se desempatará realizando una ronda más de preguntas.
- c) Solo podrá haber un finalista de cada aula.** Es decir, aunque dos equipos de una misma clase tengan las puntuaciones más altas del área del concurso, sólo el mejor podrá clasificarse. Esto se debe a que en caso de ganar, será toda la clase la que disfrute del premio igualmente.
- d)** Para que los alumnos clasificados a la final puedan practicar los contenidos tras esta jornada, nace el juego online al que se puede acceder mediante este enlace: **<https://www.oxogodagota.es/>**. Dentro de la web habrá que seleccionar el recorrido del agua en el área de A Coruña lleva por nombre "A cunca do Mero – Barcés"

6. FASES DEL CONCURSO

La participación se realizará por aulas completas divididas en **cuatro equipos** como máximo, dirigidas por un técnico que guiará el juego didáctico “A auga non para” según las normas establecidas en estas bases. Los equipos deberán estar conformados de la manera más homogénea posible, teniendo cada equipo un número de participantes idéntico o similar. Participarán en esta convocatoria centros del **área metropolitana** (Abegondo, Arteixo, Bergondo, Betanzos, Cambre, Carral, Culleredo, Oleiros, Sada) **y de la ciudad de A Coruña**, dando prioridad a los que primero se inscriban.

Tal y como se comentaba anteriormente, en cada centro educativo se dividirán las clases participantes en el concurso en cuatro grupos. Aquel equipo que llegue más lejos al cabo de los 25 minutos, será el ganador del aula. A la fase final en la Casa del Agua accederán los **cuatro mejores equipos** participantes. En el caso de empate y que haya más de cuatro grupos que habían llegado a la misma posición en el tablero, se resolverá a la suerte, con el fin de seleccionar a los cuatro finalistas.

Fase inicial: Inscripción

Esta fase se iniciará con el **envío a los centros educativos de toda la información** referente a la actividad y finalizará una vez finalice el plazo estipulado para la inscripción en la actividad por parte de los centros educativos interesados en la actividad.

La inscripción de los centros se realizará por rigurosa orden de recepción del correspondiente formulario de inscripción.

Implementación de talleres en el aula

Esta fase comenzará una vez finalizado el período de inscripción y tras la confirmación a los centros educativos de su participación en el concurso “A auga non para”, por parte del equipo técnico de Coawa.

Esta segunda fase **se realizará dentro de los centros educativos**, y en ella participarán las diferentes aulas del centro inscritas en el concurso.

En esta fase, el esquema seguido en las aulas será el siguiente:

PRIMERA PARTE

En esta fase se explica el juego, los objetivos perseguidos, el funcionamiento logístico y la división de cada aula en varios equipos de aproximadamente seis personas.

Tiempo estimado: 25 minutos.

SEGUNDA PARTE

En esta segunda fase tendrá lugar la realización de las preguntas a los diferentes equipos y puesta en marcha de la dinámica del juego.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Fase final

A la fase final en la Casa del Agua accederán los cuatro mejores equipos participantes. La **fecha y horario concreta** de esta fase final se determinará y se consensuará con los centros, facilitando su participación y asistencia.



En caso de tener que suspender el concurso en alguna de las fases establecidas, Coawa y la Reserva de Biosfera 'Mariñas Coruñesas e Terras do Mandeo' acordarán la forma más adecuada de resolver el concurso, trasladándole la decisión a los centros educativos implicados.

7. PROCEDIMIENTO Y FECHAS

El equipo técnico de Coawa informará sobre el funcionamiento del juego y asegurará el correcto funcionamiento del mismo en las diferentes fases del concurso. Dará el visto bueno a la elección del equipo representante de cada centro y certificará que cada equipo representante de los centros, fue el que llegó más lejos en el tablero en un tiempo determinado (25 minutos).

El período de duración (fecha de inicio y finalización) de cada una de las fases del concurso podrán ser modificadas por Coawa y la Reserva de Biosfera 'Mariñas Coruñesas y Terras del Mandeo', debiéndoselo comunicar con la suficiente antelación a los centros educativos para que se puedan adaptar al nuevo período establecido.

8. PREMIOS

El equipo ganador recibirá como premio la participación de toda su clase en el Día Coawa, que tendrá lugar entre el **15 y 31 de mayo (por determinar)**.