



Estrategia: **“GOTA A GOTA EL AGUA SE AGOTA”**

Escuela N°44 “Dr. Vicente Montes Carballo” - Villa Constitución

Docente: Batistutti Griselda.

Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016

Licenciada en Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Ana Sidoni

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Sonia Aguado

Esta propuesta surge de las inquietudes de los niños/as al trabajar el tema del Agua como uno de los contenidos a desarrollar en la sala en este último tramo del año. La idea de la posibilidad de que el agua se agote si no la cuidamos es el desencadenante en la elección del tema porque ocasiona mucha preocupación en los niños.

A través de esta estrategia pedagógica se quiere propiciar en los niños actitudes de concientización hacia el cuidado del agua y comprensión de la importancia de la misma para la vida.

Además se busca que el niño explore características y propiedades del agua a través de experiencias que realiza con ella..Mediante un proceso de asimilación y reflexión. Iniciar al niño en el desarrollo del sentido crítico, en la construcción de hipótesis, logrando cambios en su comportamiento diario al adquirir aprendizajes significativos.

Propósitos:

Favorecer la indagación sobre el agua produciendo conocimiento e identificando problemas ambientales.

Operaciones cognitivas, habilidades y destrezas

Explorar - Reconocer - Identificar - Hipotetizar - Representar

Grupo:

Sala Integrada de 4 y 5 años, de la Escuela N° 44 “Pbro. Dr. Vicente Montes Carballo” formada por 19 niños y niñas.

Propuesta pedagógica:

Objetivos:

Que los niños y niñas puedan indagar sobre el agua promoviendo su conocimiento y cuidado de la misma incorporando el lenguaje digital.

Que los niños y niñas puedan comunicar sus experiencias y aprendizajes a las familias y a la comunidad educativa.

Construir conocimientos sobre el uso de distintas aplicaciones realizando producciones colectivas.

Actividades, apps y herramientas utilizadas:

Intercambio de ideas, indagación de conocimientos previos, comentarios, conclusiones, elaboración de consejos para cuidar el agua.

Proyección de videos:

Lila, concientización del cuidado del agua”.

“Ahorrando Agua”

<https://www.youtube.com/watch?v=DdPVyWBeONU>.

http://tn.com.ar/sociedad/asi-viven-en-saucelito-el-pueblo-olvidado-de-salta_744414

Realizar experiencias con agua, en pequeños grupos para ir rotando

Experimentar los distintos estados del agua.

Observar y separar del barro casi líquido, ramas, palitos y piedras pequeñas, colar varias veces con filtros de tela hasta obtener agua clara.

Registrar filmando con la tablet o Celular.

Presentación del Agua como un recurso múltiple que puede ser usado para el arte.

Experimentación y producciones, teñir agua con tèmpera, hacer papel mache...

Otras propuestas

Observar detenidamente cada momento del proceso. Registrar fotográficamente o con video desde la tablet todos las transformaciones que se van produciendo, las ondas del agua, los movimientos, el cambio de color, lo mismo para la realización del papel maché, fusión de texturas y colores. Igual para el momento del modelado. Luego seleccionar no más de cinco fotos, las más significativas que den cuenta del proceso y con la app sugerida: **Gif Creator** , **Gif Maker** los niños pueden editar y realizar un gif.

Jugar con agua: Soplamos con sorbetes en vasos con agua, hacemos burbujas.

Pensar los espacios con propuestas diferentes para el juego con agua. ¿Cómo resignificar cada uno?. ¿Qué dinámica de grupalidad se propone? ¿Cómo son los tiempos? ¿Qué otras propuestas producen disfrute? Se pueden realizar burbujas y espuma de colores, formas y tamaños con materiales conocidos por los niños, ejemplo envases plásticos y medias. Explorar sitios de internet con otras alternativas. Registrar la experiencia con un video.

Jugar con las Tablets, Juego relacionado: ¿Dónde está mi agua?- Where's My Water?

Otras aplicaciones interesantes diseñadas con fluidos proponen desarrollar la imaginación, la exploración, la creatividad, el disfrute en el juego. Para una construcción colectiva se pueden proyectar y conectar la tablet al cañón. Resignificar el espacio logrando un nuevo escenario lúdico.

Las app sugeridas:

Sand Draw permite dibujar en arena y otras texturas, las olas borran lo diseñado, tiene otras escenas con objetos.

Paint Splash permite dibujar con fluidos, elección de colores, captura de fotos.

Magic Fluids Free produce movimiento de fluidos en diferentes colores y tiempos.

LiquidFun Paint produce el llenado de una superficie con agua de colores, movimiento de olas y diseño de dibujos.

Utilizar la app **Los juegos del agua**: están pensados para que los niños se diviertan a la vez que aprenden buenas prácticas sobre la importancia de beber agua e hidratarse.

Se confeccionan volantes para entregar a alumnos, docentes de la escuela primaria y a sus familias. Para realizar esta actividad los niños y niñas se personifican con capas y antifaces azules hacemos llamar "LOS GUARDIANES DEL AGUA"

Como guardianes del agua también salen a inspeccionar todas las canillas de la institución para observar si tienen goteras, y simulan arreglarlas con herramientas de juguete. (se registra este momento fotografiando).

Se invita a las Familias a realizar fotos que representen formas de ahorrar agua. Los padres con sus hijos o compañero de ellos personificados como Guardián del Agua son los protagonistas. Escenas cotidianas y hogareñas compartidas. Ejemplo: Un adulto lavando el auto con manguera y el niño le ofrece un balde.

Una vez realizada es enviada a la docente vía Whatsapp como parte del proceso.

Como cierre se realiza un video, donde los niños/as socializan sus exploraciones y vivencias sobre “el Agua y su importancia” en un espacio de disfrute, compartido junto a la comunidad educativa y sus familias.

Espacio:

Espacios que habilitan a la participación, al cuidado responsable, a la exploración y a la comunicación.

Espacios del jardín. Espacios hogareños. Espacios compartidos.

Grupalidades:

En pequeños grupos.

Grupo total.

Materialidades:

Herramientas de juguete.

Disfraces.

Témperas de colores - papel.

Sorbetes - recipientes - jabón.

Recursos digitales:

Tablets, celular.

Cañón, Notebook. videos previamente seleccionados y descargados.

Proyección de videos

<https://www.youtube.com/watch?v=DdPVyWBeONU>

Apps:

Gif Maker

Where's My Water?

Gif Creator

Paint Splash

Magic Fluids Free

Sand Draw

LiquidFun Paint

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fontvella.los juegos del agua>

Tiempo:

De exploración, de preguntar en el jardín y en los hogares.

Tiempos de encuentro entre los niños y los adultos vivenciando lo aprendido.



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Evaluación:

La evaluación se realiza mediante la observación, a través de un proceso permanente. No solo se evalúan los resultados obtenidos, sino el seguimiento clase a clase, por medio de registros diarios y anecdóticos, producciones de los niños,/as junto a los logros dificultades.

Se tiene en cuenta la predisposición, participación e interés de cada propuesta, la expresión de sensaciones y emociones vividas, el trabajo en equipo, el respeto por el trabajo propio y el de sus pares.