

# ¡Tsunami a la vista!

## 1 Objetivos generales:

### Cognitivo (C)

- Descubrir las olas del tsunami
- Conocer los fenómenos naturales
- Descubrir que la Tierra tiene sus propias dinámicas que afectan a la humanidad y a la naturaleza

### Afectivo (A)

- Conocer las consecuencias de los desastres naturales
- Comprender el mundo natural en el que vivimos

## 2 Vocabulario - palabras clave

**Matemáticas:** ondas, frecuencias

**Ciencia:** grandes olas, volcanes del fondo marino y terremotos, erupción volcánica submarina

**Sostenibilidad:** destrucción de ecosistemas, desastres naturales, destrucción de viviendas, pérdidas económicas

**Arte:** pintura, creatividad

## 3 Habilidades de sostenibilidad desarrolladas

- Competencia de autoconciencia (Si hay un tsunami, ¿qué debo hacer? ¿Cómo puedo protegerme a mí mismo y a los demás?)
- Competencia anticipatoria (¿qué pasa si hay un tsunami?)
- Competencia de pensamiento sistémico (distinción de los diferentes atributos de un fenómeno natural)

## 4 Pilares de la sostenibilidad incluidos

### Medioambiental:

- Conocer y comprender fenómenos naturales como los tsunamis y sus impactos ambientales: pérdida de biodiversidad, destrucción de la costa, playas, ecosistemas marinos...

### Social:

- Descubrir el impacto social causado: destrucción de viviendas, restaurantes, carreteras, coches...

### Económico:



Co-funded by  
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable.ble para cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el impacto económico de todas las pérdidas materiales anteriores, de la falta de comunicación, de la pérdida de conectividad...</li> </ul>
<b>5</b>	<h2>Dominios STEAM</h2> <p><b>Habilidades científicas</b> (comprender fenómenos naturales, tsunamis y sus causas y consecuencias)</p> <p><b>Habilidades matemáticas</b> (movimientos periódicos, ondas, frecuencias)</p> <p><b>Habilidades artísticas</b> (expresar su sentimiento a través de la pintura)</p>
<b>6</b>	<h2>Metodologías de enseñanza/esquema de actividad</h2> <p><b>PASOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ver el archivo de vídeo sobre qué es un tsunami y qué lo causa <i>El profesor muestra archivos de vídeo (4 minutos). Todo el grupo.</i></li> <li>Selecciona un animal marino: medusa, cangrejo, pulpo, calamar, tiburón, delfín... Imagina y dibuja una pequeña historia como si fueras el animal seleccionado y estuvieras dentro de un tsunami. <i>La maestra o el maestro explica la actividad y trata de poner a los niños y las niñas en la situación para que expresen sus sentimientos. Una sesión de 50' de trabajo individual.</i></li> <li>Explica a tus compañeros de clase la historia que has dibujado. <i>Todo el grupo. Una sesión de 50', 2 minutos cada niño.</i></li> </ol>
<b>7</b>	<h2>Resultados de aprendizaje esperados</h2> <p><b>El niño será capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>reconocer un fenómeno natural</li> <li>saber qué es un tsunami y qué lo causa</li> <li>descubrir los volcanes y terremotos en el fondo del mar</li> <li>dibujar una historia sobre animales marinos dentro de un tsunami</li> </ul>
<b>8</b>	<h2>Evaluación</h2> <p>Evaluación final mediante un sencillo examen con preguntas relacionadas con los resultados de aprendizaje</p>
<b>9</b>	<h2>Equipos y materiales para ser utilizados en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.)</h2> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital u ordenador y proyector</li> <li>Pinturas y cartón</li> </ol>



**10 Tipo de entorno: laboratorio, cocina, al aire libre, etc.**

Aula

**11 Referencias - fuente:**

¿Qué es un tsunami?

<https://www.youtube.com/watch?v=MfsugkikLJI>**Co-funded by  
the European Union**

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable.ble para cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.