Desarrollar habilidades STEAM con la simulación de evaporación y lluvia en un acuario

1 Objetivos generales:

Cognitivo

- Mejorar el conocimiento del ciclo del agua
- Comprender y comprobar los cambios del estado del agua en el ciclo del agua
- Mejorar el conocimiento y el respeto sobre el mundo natural y los recursos

Afectivo

- Experimentar la sensación de éxito
- Expresar sus emociones a través de sus creaciones
- Cuidar el planeta ahorrando el agua

2 | Vocabulario - palabras clave

Ciencia: Evaporación, condensación, precipitación, ciclo del agua, cambios en el estado del agua

Sostenibilidad: recursos hídricos, gases atmosféricos, ahorro de agua

Práctica de ingeniería: desarrollo y uso de modelos

Arte: Maqueta del artista en barro o montaña de plástico

3 Habilidades sostenibles desarrolladas

Competencia de pensamiento crítico

La capacidad de valorar la importancia de ahorrar el agua

Competencia anticipatoria

Realizar predicciones o hipótesis con el ciclo del agua

Competencia de pensamiento sistémico

Comprender por qué el ciclo del agua es un sistema

4 Pilares de la sostenibilidad incluidos

• Sostenibilidad ambiental: la importancia de ahorrar el agua para la vida en el planeta



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 se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información.en el contenido de la misma.

 Sostenibilidad social: ahorrar agua en casa (baño, cocina, jardín) para salvar el planeta

5 Dominios STEAM

- Habilidades de ingeniería: desarrollo y uso de un modelo de acuario
- Habilidades científicas: diseñar un experimento para probar el ciclo del agua, formular hipótesis, observar los cambios de estado, registrar resultados
- Habilidades sostenibles: cuidar el planeta ahorrando agua
- Habilidades artísticas: diseñar un modelo de montaña

6 Metodologías de enseñanza

- 1. Introducción del profesor: 30 minutos
- 2. Actividad como demostración: 30 minutos
- 3. Actividad como proyecto grupal: 45 minutos
- 4. Discusión/Evaluación: 20 minutos

7 Resultados de aprendizaje esperados

El niño será capaz de:

- Comprobar los cambios de estado del agua a través de un modelo de acuario
- Cuidar el planeta ahorrando agua en sus acciones diarias

8 | Evaluación

<u>Evaluación inicial:</u> Hacer que los estudiantes respondan algunas o todas las preguntas en los cuadernos de laboratorio para su recolección y evaluación.

<u>Evaluación formativa</u>: Desafiar a los estudiantes a utilizar su comprensión del ciclo del agua para explicar un fenómeno relacionado. Ejemplo:

Coloque 1/2 pulgada más o menos de arena o grava en una bolsa de plástico resellable. Agregue 1/4 de taza de agua (coloree el agua de azul para una visibilidad más fácil). Póngalo en una ventana soleada o bajo una luz brillante.

Los estudiantes deben ver que la evaporación / condensación / precipitación y la infiltración tienen lugar. Deben identificar que la transpiración no forma parte del sistema. Evaluación sumativa: Evaluar todo el procedimiento / Preguntar a los niños sobre los contenidos para conocer sus conocimientos previos.

Equipos y materiales para ser utilizados en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.)

Modelo de montaña de arcilla o plástico



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 se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información.en el contenido de la misma.

- Lámpara
- Tazón de agua hirviendo
- Hielo picado
- Acuario grande o cajas de zapatos de plástico con tapas
- 10 Tipo de entorno: laboratorio, cocina, al aire libre, etc.
 - 1. Aula
 - 2. Laboratorio
 - 3. Aula de artes plásticas
- 11 Referencias fuente:

La actividad es de: https://scied.ucar.edu/activity/water-cycle



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 se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información.en el contenido de la misma.