



Listen To The Voice of Earth

2021-2-PL01-KA220-SCH-000049960

Floppy and the water

PR1



Co-funded by
the European Union



Autor: Wilfried Vangele

Ilustrador: Tiny Bouthers

Fecha de publicación: 2003

Editorial: Ministry of Education and Culture

Número de páginas: 31

Intereses: Emociones

Nivel: 1º, 2º y 3º grado.

Relacionado con el tema: Tema 5 "Las profesiones futuras y voluntariado"

Las actividades de este libro están organizadas por los profesores de primaria del equipo del proyecto con el fin de difundir los resultados del proyecto Erasmus+ KA 220- LISTEN. Taller se ha remodelado abordando el impacto del cambio climático.

Resumen:

Floppy es una especie de pez con alas. Puede nadar rápido, caminar (pero despacio) y, cuando se cansa, puede volar. El animal vive en medio de un bosque, en un lago de agua limpia y fresca. Genial, estarás pensando. Sí, pero Floppy se aburre un día y decide irse de viaje a ver mundo. Su compañero es su amigo Ohljo. Una vez en camino, los dos amigos se cansan pronto de caminar y Floppy sale volando en busca de comida. Mientras sobrevuela un simpático pueblecito, el animal volador vislumbra un río y se zambulle en él, pero por desgracia el agua resulta estar muy contaminada. Menos mal que Yana y Kamen lo encuentran en la orilla del río y se esfuerzan por salvarlo...

Idea principal:

¿Por qué enferma Floppy? La contaminación del agua causa sufrimiento no sólo a los peces, sino también a las propias personas. Los personajes del libro cuentan a los jóvenes lectores lo importante que es el agua para nuestra existencia y quiénes son las causas de la contaminación. Al final, hay consejos para conservar el agua que serán útiles no sólo para los niños, sino también para los adultos.

Explicación:

Destinado a la educación inclusiva, el libro infantil se eligió para relacionarlo con el cambio climático. Una de las razones más importantes de los movimientos migratorios son los efectos negativos del cambio climático. Teniendo en cuenta que este cambio afectará a todo el mundo en un futuro próximo, se hace necesario que alumnos y profesores estén preparados para el proceso.

Rescatar a Floppy de la trampa del río sucio resolvió el problema a corto plazo.

¿Pueden Yana y Kamen resolver los problemas? ¿Qué se puede hacer para mantener el agua limpia?

Objetivos:

Los niños conocen a todos los animales con los que interactúa Floppy.

Pueden nombrar las tres formas en que se mueven los animales.

Adquieren conocimientos sobre la diversidad de la vida.

Aprenden a mantener el agua limpia. Comprenden la importancia del agua.

Encuentran y expresan soluciones para una vida sostenible.

Herramientas y equipamiento

Muñeca, botella de agua limpia y sucia, materiales de "contaminación", acuario, mesa, ordenador, hacer pegatinas, apliques, papel de colores, acuarelas.

Actividades antes de la lectura

Teatro de dedos para presentar a los alumnos el personaje Floppy. Los niños están sentados en círculo. El profesor coge el muñeco y lo presenta a los alumnos.

“Hola a todos, soy Floppy. No creo que me hayáis visto nunca. Pensaréis que soy raro. Yo personalmente creo que soy especial. Sé nadar y volar muy bien. Crees que soy un pez volador. Así es, pero lo hago mejor que un pez volador normal. Los peces voladores sólo pueden saltar fuera del agua distancias cortas. Yo puedo volar durante mucho tiempo.

Para volar necesito alas. ¿Dónde están mis alas? ¿De qué color son? Para volar, muevo las alas arriba y abajo. Mi cola me ayuda a elegir la dirección correcta..

Para poder nadar, tengo que tener una aleta grande. ¿Dónde está? La aleta que tengo en la cabeza me ayuda a orientarme cuando nado.

Puedo andar, pero no muy bien. Me muevo despacio, pero más rápido que un caracol. No tengo patas ni piernas. Tengo que apoyarme en la cola y moverme así de derecha a izquierda. Mis pantalones evitan que me lastime la aleta caudal al caminar. Esta es mi aleta.

Me encantan los colores bonitos. Mi cabeza es verde. Mis alas son azules y mis pantalones especiales son de ciclamen.

Vivo en medio de un gran bosque. En el bosque hay un estanque. Como puedo andar, nadar y volar, tengo amigos por todas partes.

¿Conoces a mis amigos que pueden volar? Todo tipo de insectos y pájaros. Peces, insectos, mamíferos como ratas, castores y nutrias.

¿Conoces a algunos de mis amigos que puedan caminar?
Algunos de mis amigos viven en el agua y en la tierra, saben nadar y andar.

¿Sabes quiénes son? Ranas, pingüinos, focas

Otros viven en la tierra y en el aire. Pueden volar y caminar. ¿Los conoces? Pájaros...

Algunos animales especiales pueden bucear, caminar y volar. Como yo. ¿Sabes quiénes son? Los patos..

Cuidado, algunos animales no son “amigos” de Floppy. ¿Por qué? Porque comen peces y pájaros. Y yo soy parte pez, parte pájaro. Como la nutria, el pingüino, la foca, el gato.

Palabras clave:

Agua, conservación, contaminación, fuentes

Leyendo la historia:

El profesor presenta el libro a los alumnos. Declara que el cuento es un libro de proyectos y que está destinado a los niños.

El profesor lee el cuento a los niños, mostrando las imágenes o reproduciendo una película en una dirección.

https://www.youtube.com/watch?v=kO86q9CSi_Q

Actividades tras lectura:

Títulos individuales de los episodios:

- En la carretera
- Cansado
- El pueblo
- El encuentro
- Floppy necesita ayuda
- Salvación
- El laboratorio
- Contaminación del agua en casa
- Otros contaminantes
- Depuración del agua contaminada
- Despedida

¿Crees que Floppy tuvo los mismos sentimientos desde el principio hasta el final de la historia?

¿Qué acontecimientos ocurren en los momentos en que cambian sus emociones? Por ejemplo:

- Mientras vivía en el bosque, era feliz.
- Cuando entró en el agua contaminada, se asustó.
- Cuando se iba con sus salvadores, estaba preocupado.
- Cuando se recuperó, volvió a ser feliz.

¿Puedes dar ejemplos de tu propia vida? ¿Qué emoción sientes cuando?

¿Qué haces para cambiar tus sentimientos negativos o compartir los de los demás?

Actividades animadas:

“La contaminación del agua y su depuración” es un juego medioambiental. El muñeco forma parte del juego. Tiene que mostrar muy claramente que las cosas que caen al agua son sucias, malolientes y peligrosas.

Se coloca una mesa delante de los niños, sobre ella un acuario de plástico con agua limpia, materiales contaminantes una lata, pinturas, café, azúcar, detergente, basura diversa.

Ejemplo de diálogo:

Floppy: Todos habéis oído la historia de mi viaje. Vivo junto a un hermoso estanque, pero me metí en un río sucio. Me puse enfermo. Yana y Kamen me encontraron y el padre de Yana me metió en agua limpia y volví a estar bien.

El estanque en el que vivo tiene agua clara, igual que el acuario que tengo delante. Se parece al que me puso el padre de Yana. Pero el río era muy diferente. ¿Qué aspecto tenía? Sucio y turbio. ¿Qué era esa suciedad?

Los niños nombran cosas que contaminan el agua.

Los profesores tiran “basura” al agua clara del acuario, que los niños nombran.

- ¿Ves lo sucia que está el agua? ¿Crees que los peces y otros seres acuáticos pueden vivir en esta agua sucia?
- ¿Cómo podemos purificar el agua? ¿Quién quiere ayudarme? Los niños se ponen guantes y tiran la basura en los cubos previstos para ello.
- ¿Qué hacemos con el agua sucia?

¿Os acordáis de lo que nos contó el padre de Yana? - Nos habló de los grandes depósitos de purificación de agua.

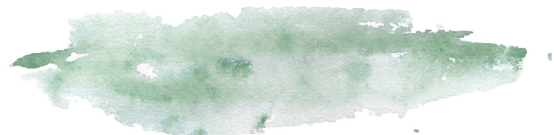
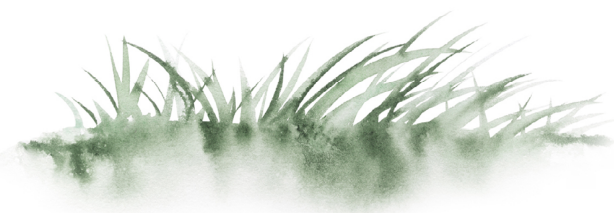
¿Qué consejos podemos escribir sobre la conservación del agua?

Los alumnos se dividen en grupos. Un grupo hace un cartel y el segundo grupo hace pegatinas con consejos sobre la conservación del agua en la naturaleza. Se pueden hacer en un ordenador.

Web 2.0

- Para teléfonos Android: Chatterpix
- Para iOS: Talker
- Para PC: Platagon (también apoya las competencias lingüísticas, ya que funciona con el inglés)

Los alumnos crean un personaje para sí mismos eligiendo una de estas herramientas web en lugar de personajes de galleta. Explica quién es y qué hará en la isla a través de su personaje virtual.



Conclusión:

Los diseños se comparten con compañeros y profesores. Hablan de cómo se sintieron preparando las pegatinas y los carteles y trabajando con sus amigos para salvar el agua.

¿Qué sintieron al formar parte de la solución?

¿Cómo afecta el voluntariado a las personas?

Anexo 1: Tabla

Emociones de Floppy

Al principio de la historia

Durante la historia

Al final de la historia



El proyecto LISTEN está financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea o de la Comisión: no se acepta ninguna responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.



Co-funded by
the European Union