

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Tutor
NOMBRE	Claudia Lorena Segura Sabogal
FECHA	29 / JUN / 2018 (1 sesion)
OBJETIVO: Identificar las problemáticas ambientales de la IE y funciones del PRAE para contar historias de super héroes.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller # 1. Apoyo a PRAE sede Aguacatal.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	34 Estudiantes I.E. ISAIÁS GAMBOA BAJO AGUACATAL (Grado 6.1)
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Fortalecer y crear estrategias de difusión al proyecto ambiental escolar de la sede Aguacatal.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Momento Uno. Presentación del Proyecto MCEE. Presentación de los perfiles de tutores y promotores de lectura. Se presenta a los estudiantes el proyecto de MCEE, se les explica en qué consiste el Taller de Apoyo a Propuestas Institucionales del que harán parte durante 8 sesiones. El taller se desarrolla con los Estudiantes del grado 6.1 en aras de sensibilizar en el tema del cuidado del medio ambiente por medio de 6 ejes temáticos que se indagarán por medio de historias y creación de personajes medio ambientales que puedan llegar a ser parte de una campaña medio ambiental para la comunidad educativa. Los ejes temáticos son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> a. Reducir, reutilizar, reciclar. b. Contaminación auditiva. c. Protección del agua. d. Protección de la Fauna. e. Protección de la Flora. f. Autocuidado y respeto a los otros. 	

Momento Dos.

Juego Rítmico No me has visto NO me has conocido

El juego despierta el ritmo interno pues es una canción de presentación donde deben llevar un ritmo constante marcándolo con los pies y empezar una canción en donde un estudiante canta y los otros le contestan. Con este juego fomentamos las competencias matemáticas al establecer un ritmo interno y grupal.

El juego debió modificarse debido el espacio estrecho para el número de estudiantes.

Momento Tres.

Identificación de problemáticas.

Se trabaja en diálogo reflexivo con los estudiantes de grado sexto identificando las problemáticas principales del medio ambiente en tres espacios: casa, colegio, ciudad.

Se identifican los siguientes problemas ambientales:

1. mal manejo de los residuos sólidos.
2. Contaminación auditiva
3. Consumo excesivo de agua y de energía
4. La contaminación del río.

Este momento del taller fortalece las competencias científicas y ciudadanas, pues se habla de las consecuencias de la contaminación para los cultivos, el tratamiento de agua y de los alimentos en zonas contaminadas. A su vez se reconocen los problemas del entorno y cómo el actuar de cada vecino afecta la vida de la comunidad.

Momento Cuatro.

Equipos e historias para salvar el medio ambiente.

Los estudiantes conforman grupos de 5 o 6 estudiantes máximo y deben escribir un cuento que aborde alguno de los ejes temáticos:

1. Reducir, reutilizar, reciclar.
2. Contaminación auditiva.
3. Protección del agua.
4. Protección de la Fauna.
5. Protección de la Flora.
6. Autocuidado y respeto a los otros.

Estas temáticas se desarrollan con el propósito de construir la estrategia de difusión del Proyecto Ambiental Escolar, va relacionada a la Liga de la Justicia Ambiental donde paso a paso los estudiantes van perfilando la creación del súper héroe y la Estrategia de comunicación para la protección de medio ambiente.

En el próximo encuentro se hará reflexión, lectura y diálogos sobre los escritos, además, se plantearán las premisas para la creación de los súper héroes ambientales.

Observaciones y Conclusiones

El taller se desarrolla con estudiantes del grado 6.1, pues ellos y ellas tendrán continuidad en la IE y esto permitirá que el proyecto tenga aplicación continua, fortaleciendo año a año, el proceso del PRAE.

La sede de Aguacatal tiene grandes dificultades de Salones, esta situación es un reto para plantear actividades de juegos escénicos o de aprestamiento a la energía grupal y atención. El salón es estrecho, hay muchos estudiantes, lo cual es bueno para el proceso pero no es el espacio adecuado para el desarrollo de algunas actividades.

Los estudiantes están prestos a las actividades y muy motivados con la temática a explorar.

REGISTRO FOTOGRÁFICO



