



ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

Se define la tradición como todas aquellas expresiones culturales que se transmiten de generación en generación y que tienen el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones. Forma parte del patrimonio inmaterial de una comunidad y se puede manifestar a través de diferentes formas habladas, escritas, artísticas y lúdicas.

Con este proyecto se busca a fortalecer la tradición cultural, artística y popular de nuestras comunidades, apoyados de las áreas de humanidades (lenguaje), matemáticas, ciencias sociales, educación artística y educación física.

Juego, creo y recreo las tradiciones de mi pueblo, intenciona el desarrollo de competencias socioemocionales, pertenecientes al grupo de habilidades sociales: establecer y mantener relaciones sanas, trabajo en equipo y cooperación, diálogo y participación, comunicación asertiva.

El modelo Escuela Nueva Dimensionada, dinamiza sus estrategias principios y componentes, apoyado en el enfoque de aprendizaje basado en proyectos y de esta manera fortalece el desarrollo de la estrategia de aprendizaje académico en casa y alternancia.

PREGUNTA GENERADORA

¿Y qué sé yo de la cultura, tradiciones y expresiones de mis abuelos?

Esta pregunta surge de la necesidad de fortalecer nuestras tradiciones, aborda ejes temáticos como producción textual, historias, mitos y leyendas (humanidades), mi vereda (ciencias sociales), conteo (matemáticas), expresiones artísticas (educación artística) y juegos tradicionales (educación física)

PROPÓSITOS.

Reconocer y valorar la tradición de un pueblo como legado cultural que trasciende en el tiempo a través de las generaciones, como base para la construcción social y el avance de la comunidad a la que pertenezco.

Producir textos literarios coherentes, atendiendo a sus características textuales e integrando sus saberes e intereses.

Reconocer y explicar la diversidad cultural como una característica del pueblo colombiano y el aporte de los diferentes grupos humanos en la construcción de una sociedad.

Explorar manifestaciones expresivas para comunicar mis emociones (tristeza, alegría, ira, entre otras) en situaciones de juego y actividad física.

Aplicar nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico y relacionarlos con el mundo cotidiano.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA SU DESARROLLO.

El proyecto “Juego, creo y recreo las tradiciones de mi pueblo” está diseñado para ser desarrollada en momentos sincrónicos, alternancia y asincrónicos bajo la estrategia de aprendizaje académico en casa, en donde articula las áreas de

humanidades (lenguaje), matemáticas, ciencias sociales, educación artística y educación física; para ello es importante tener en cuenta los siguientes aspectos:

Cada actividad intenciona el desarrollo de competencias socioemocionales, específicamente habilidades sociales, las cuales son: establecer y mantener relaciones sanas, trabajo en equipo y cooperación, diálogo y participación, comunicación asertiva; es por ello importante permitirle al estudiante experimentar cada una de las actividades planeadas.

El aporte que el proyecto hace a cada una de las áreas obedece a las primeras unidades que se desarrollan en el primer periodo académico, lo cual facilitará el desarrollo de competencias básicas en los estudiantes, es por eso que los propósitos fueron pensados desde los estándares y lineamientos curriculares.

Es importante adoptar la carpeta pedagógica, la cual se convierte en una herramienta valiosa en el proceso evaluativo de los aprendizajes y el desarrollo de competencias de los estudiantes, garantizando la presentación oportuna y ordenada de las evidencias esperadas.

EVIDENCIAS ESPERADAS.

- Lista de chequeo.
- Portafolio de evidencias de las actividades realizadas (friso, croquis veredal, descripción de los juegos autóctonos, mitos y leyendas).

EVALUACIÓN

La evaluación de los desempeños de los estudiantes en el desarrollo del proyecto está orientada de acuerdo al nivel de alcance de los indicadores conceptual, procedimental y actitudinal, haciendo uso de los tres tipos de evaluación (autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación) y las evidencias de aprendizaje propuestas para el proyecto.

Relación del proyecto con las guías de interaprendizaje.

ÁREA	GRADO	NOMBRE Y NÚMERO UNIDAD	NOMBRE GUÍA

Matemáticas	2°	Unidad 1: Más sobre los números hasta 999.	Guía 2: Aprendamos otras escrituras para calcular sumas y restas.
Matemáticas	3°	Unidad 1: Algo más sobre las operaciones de adición y sustracción.	Guía 1: Aprendamos algunos trucos para calcular.
Sociales	2°	Unidad 3: Nuestro entorno y el municipio.	Guía 6: Reconozco mi entorno. Guía 7: ¿Qué es el Municipio?
Sociales	3°	Unidad 4: La Cultura y yo.	Guía 6: Las expresiones de la cultura. Guía 7: Mitos, costumbre y tradiciones.
Lenguaje	2°	Unidad 2: ¿Para qué sirven las palabras? Unidad 5: Aprendamos haciendo.	Guía 5: ¿Los objetos tienen cualidades? Guía 6: Aprendamos a describir cosas. Guía 13: Aprendamos a seguir instrucciones.

Lenguaje	3°	Unidad 8: Habitemos la letra.	Guía 23: vamos a analizar mitos. Guía 24: Vamos a analizar leyendas de nuestra región.
Artística	2°	Unidad 2°: Expresión plástica.	Guía 1: Recortado y pegado.
Artística	3°	Unidad 2°: Expresión plástica.	Guía 2: Modelado y collage.
Educación física	2°	Conductas motrices de base.	Guía 1: patrones básicos de movimiento.
Educación física	3°	Esquema corporal	Guía 1: Lateralidad y coordinación.