

Nombre del proyecto:

La granja del tío Matías: un recorrido llamado vida.

Grado 2° y 3°

*Elaborado por padrinos Área de Educación.
Comité de Cafeteros de Caldas.
Material de prueba.*

PREGUNTA GENERADORA:

¿Por qué los seres vivos necesitamos relacionarnos con otros seres vivos y seres inertes para vivir?

PROPÓSITOS:

- Identificar las características de los seres vivos como elementos que permiten la interacción con los seres inertes.
- Apropiar vocabulario en el inglés para utilizarlo en la cotidianidad.
- Identificar los cambios en mi desarrollo y en el desarrollo de los otros seres vivos, con el fin de valorar la importancia del cuidado de la vida.

JUSTIFICACIÓN:

Las prácticas en los procesos educativos exigen en la actualidad nuevos retos que permiten dar respuesta a los desafíos de la educación remota y alterna, es así que el aprendizaje basado en proyectos brinda alternativas pedagógicas enfatizadas en el aprovechamiento de los recursos y la interacción con el territorio en el que vive el estudiante. La puesta en marcha del proyecto: “La granja del tío Matías: un recorrido llamado vida”, en primera instancia, propicia la mediación de escenarios que favorecen el desarrollo y la apropiación de competencias a partir de la autonomía y la integración familiar y en segunda instancia, brinda respuesta a lo estipulado por la Ley General de Educación 114 de 1994 en su artículo artículo 23: “ la orientación de las áreas obligatorias y fundamentales”, por tal razón el proyecto articula la mediación de aprendizajes de las áreas de ciencias naturales, ciencias sociales e inglés, competencias socio emocionales y la Orientación Socio Ocupacional para fortalecer la autoestima y el auto reconocimiento del estudiante como elemento que genera una formación integral.

El modelo pedagógico Escuela Nueva a partir de sus principios, componentes y estrategias privilegia procesos de aprendizaje mediante el saber hacer y el aprender a aprender, haciendo uso de guías de interaprendizaje, trabajo en equipo, roles, estilos y ritmos de aprendizaje, evaluación integral y flexible así como la relación familiar y desde estas, facilitar también la apropiación de competencias en escenarios reales y vivenciales.

COMPETENCIAS	Ciencias naturales.	Ciencias sociales.	Humanidades- Inglés.
<p>1. Identificar acciones que incidan en la conservación de la vida propia, de otros seres vivos y seres abióticos.</p> <p>Competencias básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento divergente: imaginación. • Pensamiento Estratégico: Comparación y contrastación. <p>Competencias socio emocionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma responsable de decisiones: Responsabilidad. • Conciencia social: Empatía. <p>Orientación socio-ocupacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describo características de seres vivos y objetos inertes, establezco semejanzas y diferencias entre ellos y los clasifico. • Propongo y verifico necesidades de los seres vivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, izquierda. • Organizo la información utilizando cuadros, gráficas... 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco que hay otras personas como yo que se comunican en inglés. • Copio, transcribo y comprendo palabras que uso con frecuencia en el salón de clases.

Auto conocimiento.			
ACTIVIDADES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de una lotería de clasificación de los seres vivos (bióticos) e inertes (abióticos) a partir de sus características. 2. Caracterización de la interacción de los seres vivos y los seres inertes, a través de actividades de asociación, clasificación, concentración, atención y estimulación de las competencias comunicativas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de un plano utilizando recursos fungibles y del medio representando la granja del tío Matías. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración del álbum: visitando la granja del tío Matías.
<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: estudiantes, directivos, docentes, padres de familia y/o cuidadores y equipo de padrinos educación rural. • Físicos: guía de interaprendizaje, material fungible, elementos del medio y carpetas de evidencias. • Tecnológicos: herramientas tecnológicas (computador o celular). 			
<p>PRODUCTOS:</p>			

1. Lotería de clasificación de los seres vivos e inertes.
2. Caracterización de la interacción de los seres vivos y los seres inertes, a través de actividades de asociación, clasificación, concentración, atención y estimulación de las competencias comunicativas.
3. Elaboración de plano utilizando recursos fungibles y del medio representando la granja del tío Matías.
4. Elaboración del álbum: visitando la granja del tío Matías.

EVALUACIÓN:

- La valoración de las actividades se realiza a través de procesos auto-coe y hetero evaluación, al finalizar cada momento del proceso metodológico.
- La valoración es por procesos, continua, diagnóstica y formativa.
- La valoración de las evidencias se centra en el conocimiento, desempeño y producto.

Los instrumentos que se implementarán son:

- Portafolio de evidencias: para recopilar el producto tangible de las actividades desarrolladas.
- Listas de cotejo: evidencia el desempeño alcanzado por el estudiante a través del análisis de indicadores de desempeño que involucran a la familia.

BIBLIOGRAFIA.

- https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Guía N°22.
- <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>