

Proyecto de aula:
Animalitos TIC

Identificación con el currículo

Tema: Conociendo el mundo animal

Área: Ciencias Naturales

Grado: 2 y 3 de primaria

Identificación del proyecto

Autores: Docente Hernan nengarabe

Institución Educativa Indígena Purembara

Duración del proyecto: 2 sesiones de 2 horas cada una

Departamento: Risaralda

Municipio: Mistrato

Descripción General

Conociendo el reino animal sus características y clasificación como viven y de que se alimentan todo esto a través de una herramienta tan útil y poderosa como los son las tic.

Ya que se hace de vital importancia que el niño logre identificar las características del reino animal y las aplique en su contexto diario ya que hace parte de un área rural donde se le debe enseñar el resteo por los animales y la naturaleza en general y que mejor forma que hacerlo a través de las herramientas tecnológicas generando una transversalidad de las diferentes áreas del conocimiento.

Objetivo General

Facilitar un trabajo colaborativo a través de las tic sobre el reconocimiento del reino animal en los niños de la sede educativa gete bajo del municipio de mistrato

Objetivos específicos

Insertar las tecnologías en la enseñanza de las ciencias naturales

Generar nuevos procesos de enseñanza aprendizaje a través del uso de las tic

Comprender la importancia de respetar y conservar el reino animal.

JUSTIFICACION

este proyecto nace bajo la necesidad de enseñarle a los niños de la sede gete bajo de el municipio de mistrato la importancia de conocer y respetar el reino animal y de esta manera hacer un proceso de concientización para que lo multiplén en sus diferentes comuniades, además de esto se hacer un uso adecuado de las tic, ya que no podemos desconocer los nuevos procesos de aprendizaje y como las tic están permeando los nuevos procesos de enseñanza aprendizaje ya que forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir.

En este sentido, la transversalidad sugiere una metodología de trabajo basada en proyectos, el cual es un procedimiento didáctico para formar competencias en interacción con el contexto, y donde los estudiantes organizados en grupo, aplican los conocimientos, habilidades, actitudes y valores adquiridos en el aula de clase. Esto destaca cinco elementos básicos en el aprendizaje por proyectos: 1. Toma distancia de la educación tradicional y memorística; 2. Es interdisciplinario; 3. Se basa en el trabajo colaborativo; 4. Los estudiantes se involucran en el proceso de aprendizaje (Planean, implementan y evalúan proyectos que tiene aplicación en su realidad); y 5. Aumenta la motivación de los estudiantes en el proceso educativo.

PREGUNTA ¿DE QUE MANERA HACER USO ADECUADO DE LAS TIC PARA explicarle a los niños de la sede Gete bajo la importancia del cuidado y la conservación del reino animal

Áreas que integra: Biología, Informática, humanidades

Estándar de competencia de las áreas que integra:

- Indago sobre los adelantos científicos y tecnológicos que han hecho posible la exploración del universo.

Competencia del proyecto:

- Elaboro presentaciones utilizando diferentes herramientas tecnológicas.
- Construyo conocimiento a partir del trabajo colaborativo utilizando herramientas tecnológicas.

Contenidos digitales que articula: Power Point, Cmap Tools, Colombia Aprende, Software Educativos (Biología).

Marco Teórico

Vivimos una época en la cual la ciencia y la tecnología ocupan un lugar fundamental en el desarrollo de los pueblos y en la vida cotidiana de las personas. Ámbitos tan cruciales de nuestra existencia como el transporte, la democracia, las comunicaciones, la toma de decisiones, la alimentación, la medicina, el entretenimiento, las artes e, inclusive, la educación, entre muchos más, están signados por los avances científicos y tecnológicos. En tal sentido, parece difícil que el ser humano logre comprender el mundo y desenvolverse en él sin una formación científica básica. En un mundo cada vez más complejo, cambiante y desafío ante, resulta apremiante que las personas cuenten con los conocimientos y herramientas necesarias que proveen las ciencias para comprender su entorno (las situaciones que en él se presentan, los fenómenos que acontecen en él) y aportar a su transformación, siempre desde una postura crítica y ética frente a los hallazgos y enormes posibilidades que ofrecen las

ciencias. Sabemos bien que así como el conocimiento científico ha aportado beneficios al desarrollo de la humanidad, también ha generado enormes desequilibrios. Como lo veremos aquí, formar en Ciencias Sociales y Naturales en la Educación Básica y Media significa contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas y aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos, todo lo cual aplica por igual para fenómenos tanto naturales como sociales.

Metodología (Secuencia de actividades)- Descripción detallada de la organización de la **ACTIVIDAD CONJUNTA MEDIADA CON TIC**: La Ayuda Hipermedial Dinámica tiene como propósito integrar los elementos esenciales de los modelos pedagógicos de telesecundaria y MEMA, que son: la televisión educativa, el libro de conceptos básicos, la guía de aprendizaje y la estrategia para inducir hacia el aprendizaje en un solo sistema de navegabilidad. Dicho sistema está compuesto por aplicaciones web como, **POWERPOINT, YOUTUBE, BLOG E IMÁGENES**, unidos a través de hipervínculos.

Los estudiantes deberán navegar en la AHD y realizar todas las actividades propuestas para desarrollar las competencias establecidas como: **Análisis de un imagen, La AHD y sus propósitos, ¿Que tipos de adaptaciones conoce el estudiante?**; Autoevaluación: **Debates, mesas redondas; Socialización (Ayuda Ajustada)**

Pasos para el diseño y uso de AHD en un DTP (en cada ítem se deberá explicar qué recurso TIC se proyecto utilizar y especificar cómo lo va a

utilizar)

1. Indagación de saberes previos:
2. Fundamentos para las nuevas construcciones (conceptuales, procedimentales y actitudinales)- Andamiaje:
3. Construcción conjunta de conocimientos- realización de actividades colaborativas:

Estrategia de evaluación: Desarrollo de actividades propuestas en la AHD. (Mapas Conceptuales, Participación en clase)

Estrategia de seguimiento:(Acciones encaminadas a hacer acompañamiento a los estudiantes durante la ejecución del proyecto): Formularios y socialización

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/multipropertyvalues-37432-37439.html>

Documentación de la experiencia:

Productos (Lo que se espera que el estudiante produzca una vez finalice el proyecto de aula). Que utilice plantillas de Word para el diseño de sus proyectos

PAGINA BLOG

<http://sedegetebajo.blogspot.com/>