SISTEMATIZACION DEL PROYECTO DE AULA

NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA: Durley Tatiana Vanegas Carrascal
CURSO: Kínder

PROYECTO DE AULA: The dinosaur world

Caracterización grupo: Kínder es un grado que está conformado por 12 niños entre las edades de 4 a 5 años. Sin embargo, cuenta con un estudiante con necesidad educativa (Autismo).

1. Definición y planificación del proyecto de aula

Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula. (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	**Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones**
El proyecto de aula "**The dinosaur world**" surgió de los intereses de los estudiantes. **Proceso de definición del tema de interés:** Para conocer los intereses de los niños se implementó el juego "Los detectives" involucrándose en el papel de la investigación, crearon	El enfoque en el aprendizaje por proyectos involucra a los estudiantes en el aprendizaje de manera activa y promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento. La teoría de la "enseñanza mediante proyectos" la desarrollo John Dewey, quien menciona que "Los estudiantes trabajan en proyectos que son relevantes para sus vidas y que involucran la exploración activa, la resolución de problemas y la colaboración. Creía que esta forma de

su lupa y siguieron las pistas; en cada una de las pistas habían diferentes imágenes relacionadas a todos los campos semánticos (Animales aéreos, acuáticos, terrestres, domésticos y salvajes, profesiones, transporte, flora, dinosaurios, climas, entre otros) se realizó un recorrido buscando las pistas hasta poder llegar al aula de clases y así compartir la experiencia.

Proceso de negociación:

Se realizó una lluvia de ideas según los intereses percibidos en el juego de los detectives. De allí por medio de votación se definió el interés en común de los estudiantes quedando como tema principal los dinosaurios.

Definición de preguntas:

Cada estudiante realizó preguntas sobre lo que quisieran saber de ese tema en común, se iban registrando en el tablero para poder seleccionar las de mayor interés y así plasmarlas en una ficha informativa.

Planeación de acciones:

aprendizaje fomentaba la comprensión profunda y el desarrollo de habilidades prácticas."

El trabajo por proyectos le permite al estudiante aprender haciendo, y así se tienen en cuenta las habilidades de los estudiantes, él participa en cada una de las actividades de acuerdo a su interés y así recibe la información pasivamente.

Por otra parte, adoptar un enfoque personalizado que permita a los estudiantes elegir o adaptar proyectos de acuerdo con sus intereses aumenta la motivación y la participación del mismo.

Howard Gardner menciona que "las personas tienen una diversidad de habilidades y talentos. Cuando se diseñan proyectos de aprendizaje activo, se puede tener en cuenta esta diversidad y permitir que los estudiantes utilicen y desarrollen sus talentos específicos"

Es decir, los proyectos de aprendizaje activo fortalecen sus habilidades para interactuar y trabajar efectivamente con otros. De esta manera, se fomenta la colaboración entre los estudiantes con sus diferentes habilidades, y así se promueve un aprendizaje interdisciplinario.

Freire promovía el aprendizaje cooperativo y colaborativo en el aula, "Creía que las personas podían aprender juntas, compartiendo ideas y experiencias a través de la escritura y la discusión" es un enfoque que fomenta la participación activa y la construcción de significado a través de la escritura.

Para las acciones a realizar en el plan de aula, es apoyo material audiovisual con Duiops, NatGeo, Smile and Learn, entre otros. De igual manera, en las manualidades se utiliza material reciclable donde se concientice el buen uso de los recursos y, materiales que promuevan su habilidad psicomotora.	Goodman argumentó que "los lectores construyen significado a medida que leen, utilizando pistas contextuales y visuales. En el preescolar, esto puede traducirse en la promoción de la narración de historias y la participación activa de los niños al discutir e interpretar imágenes y palabras en libros ilustrados." Dentro del aula de clase es fundamental el proceso lector, el reconocimiento de palabras, la ilustración y el sonido fonológico de las mismas. Un proceso constante en el que se evidencia la fluidez verbal.

0. Planificación curricular

Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula. (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas** (Precisa los conceptos y / o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
¿Viven muchos años?	**CAMPOS SEMÁNTICOS:** ● Los seres vivos. ● Ciclo de la vida de los seres vivos. ● Funciones vitales de los seres vivos.
¿Qué comen los dinosaurios?	
¿Cómo comen los dinosaurios?	
¿Cómo respiran los dinosaurios? ¿Por la boca?	

¿Todos nacen de la barriga de la mamá? ¿Cómo son sus uñas (Garras)? ¿Cómo son sus dientes? ¿Todos son iguales? ¿Los dinosaurios tienen cuerpos muy largos para respirar? ¿Cómo duermen? ¿Cómo es su piel? ¿Cómo se mueven? ¿Ellos nadan?	• La alimentación de los seres vivos. • La respiración en los seres vivos. • Reproducción de los seres vivos. • Los sentidos. • El cuerpo humano. • Fósiles de dinosaurio. • Clasificación de los animales (Vertebrados e invertebrados) • Locomoción. • Hábitat de los seres vivos. • Raza. (Tipos de dinosaurios)

0. Desarrollo del proyecto de aula

Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula (**describe** una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	**Por qué se realizaron** (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	**Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones** (Explícita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Investigación para la solución de cada una de las preguntas	En cada uno de los temas que se vieron en el proyecto se daba al trabajo en casa de investigar sobre los datos curiosos de cada	Es importante mencionar que David Ausubel propuso que "el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden conectar nueva información con su conocimiento previo." La

	tema, para complementar el aprendizaje adquirido en clase.	investigación en preescolar es construir el significado a partir de sus experiencias y cómo se pueden diseñar entornos de aprendizaje que faciliten la construcción de conexiones significativas.
Proceso de lector	En cada una de las actividades que se dieron a realizar en el proyecto se mantenía el proceso lector por medio de Bits, estas palabras serán repasadas siguiendo el método Glenn Doman y a su vez, tendrán bits donde deberán seguir el contorno punteado para así formar la palabra ya repasada anteriormente.	Cabe resaltar que Vygotsky destacó "la importancia de la cultura escrita en el desarrollo de la lectura y la escritura. Los niños deben estar inmersos en un entorno en el que se valore y se utilice la escritura. Esto puede incluir la exposición a libros, la escritura de notas y la participación en actividades relacionadas con la escritura en el entorno preescolar." Es por esto que, la investigación se centra en cómo los niños adquieren habilidades lingüísticas y participan en actividades de juego simbólico que promueven el desarrollo cognitivo.
Proceso de escritura	Los estudiantes se realizan fichas informativas e instructivas, donde plasman registros de cada tema, actividad y comprensión lectora.	
Manualidades	Los niños en esta edad necesitan adquirir habilidades psicomotrices y, por medio de estas actividades trabajan el agarre, la pinza, la creatividad e imaginación. De igual manera se utiliza material reciclable para concientizar sobre el buen uso de los recursos y la reutilización del material desechable.	Según Piaget "Las actividades de manualidades en preescolar, como el dibujo y la creación de arte, permiten a los niños expresar su pensamiento simbólico y desarrollar sus habilidades cognitivas y motoras." Es por esto que, las manualidades en preescolar ofrecen oportunidades para que los niños expresen su inteligencia en diferentes formas a través de la creación de arte visual, escultura, manipulación de materiales y actividades basadas en el cuerpo.
Experiencias significativas	Una de las experiencias significativas de la institución es el viaje de inmersión, los estudiantes realizaron el viaje a Villa de Leyva donde pudieron tener el contacto	Las experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, investigar y descubrir conceptos de manera activa; según John Dewey promovió "el aprendizaje basado en la experiencia y la importancia de aprender haciendo. Las

	directo con los fósiles reales de dinosaurios, su historia e influencia de los dinosaurios en el pueblo, entre otros.	experiencias significativas en preescolar permiten a los niños explorar, experimentar y aprender a través de la acción práctica." De esta manera, las experiencias significativas ayudan en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la autorregulación emocional y la toma de decisiones.
Exposiciones	Cada estudiante realiza exposiciones como apertura a las clases según los temas a tratar, con el objetivo de incentivar a la investigación y a fortalecer el proceso que se lleva en cada trimestre (Escritura, creatividad, espontaneidad, fluidez, manejo de escenario)	Según Vygotsky "Las exposiciones en preescolar pueden proporcionar oportunidades para que los niños interactúen con sus compañeros, compartan sus conocimientos, experiencias, y construyan el entendimiento en conjunto." Estas exposiciones pueden despertar la curiosidad y el interés de los niños, lo que contribuye a su motivación intrínseca y al disfrute del aprendizaje.
Material audiovisual	En cada una de las clases se mantiene un acercamiento a la realidad por medio de videos, películas, documentales y canciones.	Es importante mencionar como Albert Bandura destacó "la importancia del aprendizaje social y la observación de modelos en el desarrollo de habilidades y comportamientos. El material audiovisual proporciona a los niños la oportunidad de observar y modelar comportamientos, actitudes y habilidades positivas. Por ejemplo, pueden aprender sobre la resolución de problemas, la empatía o conceptos académicos al observar situaciones y personajes en programas educativos." De esta manera, es importante seleccionar y presentar material audiovisual de manera que sea comprensible y atractiva para los niños, así mismo sea enriquecedora para el desarrollo integral de los niños.

0. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	**Razones que fundamenta la actividad** (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
Proyección: The dinosaurs world Se realizó un noticiero llamado "**Notichiquis**".	Como actividad de cierre del proyecto "The Dinosaur World", se realizó la grabación de un noticiero escolar donde cada estudiante asumió un rol específico dentro del formato periodístico. Esta experiencia permitió evidenciar los aprendizajes adquiridos de manera creativa, participativa y significativa. Los estudiantes que participaron en el viaje de inmersión cumplieron la función de entrevistadores, realizando sus intervenciones desde las locaciones visitadas, como museos y centros de exposición, donde también se llevaron a cabo entrevistas con los guías. Por su parte, los estudiantes que no asistieron al viaje participaron como reporteros desde el aula, reforzando los conocimientos adquiridos durante el año escolar. Cada uno se expresó de manera espontánea y auténtica, demostrando comprensión y apropiación del contenido trabajado. Finalmente, todos los fragmentos fueron unidos en un solo video, el cual fue presentado a la comunidad educativa como cierre del proyecto, mostrando no solo el proceso formativo, sino

	también la vivencia significativa que fortaleció los aprendizajes a lo largo del año.
Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	**Tipo de logro** (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)
Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas.	Dimensión cognitiva
Describe personas, objetos, lugares, entre otras, en forma detallada.	Dimensión comunicativa
Expone y defiende sus ideas en función de la situación comunicativa.	Dimensión comunicativa
Describe características de seres vivos y objetos inertes, establece semejanzas y diferencias entre ellos y los clasifica.	Dimensión comunicativa
Propone y verifica necesidades de los seres vivos.	Dimensión cognitiva
Observa y describe cambios en su desarrollo y en el de otros seres vivos.	Dimensión comunicativa
Clasifica seres vivos en diversos grupos taxonómicos.	Dimensión cognitiva
Describe su cuerpo y el de sus compañeros.	Dimensión comunicativa
Reconoce las partes de su cuerpo.	Dimensión corporal

Clasificar los seres vivos en los diversos grupos (vertebrados e invertebrados)	Dimensión cognitiva
Reconoce los 5 sentidos (Vista, olfato, gusto, tacto y oído)	Dimensión cognitiva
Identifica los sabores (dulce, salado, amargo y acido)	Dimensión cognitiva
Reconocer las partes del cuerpo de los dinosaurios.	Dimensión cognitiva
Reconoce la importancia y el funcionamiento de cada uno de los sentidos en los seres humanos y los dinosaurios.	Dimensión cognitiva
Establecer relaciones entre los diferentes tipos de alimentación de los animales según su entorno.	Dimensión cognitiva
Comprende el proceso de respiración de un dinosaurio.	Dimensión cognitiva
Conocer formas de adaptación de los animales a su hábitat.	Dimensión cognitiva
Comprender datos curiosos sobe los dinosaurios.	Dimensión cognitiva
Comprender datos curiosos sobe los fósiles.	Dimensión cognitiva
Utiliza diversas formas de expresión (escritos, exposiciones orales, carteleras…) para continuar los resultados de la investigación.	Dimensión comunicativa

Mejora la grafía de sus letras mientras hace escritos.	Dimensión corporal
Enriquece el vocabulario, favoreciendo la comprensión oral y la expresión escrita.	Dimensión comunicativa

SISTEMATIZACION DEL PROYECTO DE AULA

NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA: Juliana Ascanio Urquijo
CURSO: Transición

PROYECTO DE AULA: Dinosaurs

Caracterización grupo: Niños de transición con edades de 5 a 6 años.

1. Definición y planificación del proyecto de aula

Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula. (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	**Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones**
El proyecto de aula "**Dinosaurs**" surgió de los intereses de los estudiantes. Para despertar el interés de los niños e iniciar el proceso de elección del proyecto, se narró el cuento "¿Qué haces con una idea?". Esta historia incentivó a los estudiantes a valorar sus propias ideas, incluso cuando parezcan diferentes, atrevidas o un poco locas. Se enfatizó que una idea, cuando es alimentada y compartida, puede transformarse en algo valioso y poderoso.	Las acciones descritas en el proyecto de aula sobre dinosaurios se sustentan en diversos fundamentos teóricos y enfoques educativos que han influido significativamente en la pedagogía y la práctica docente. A continuación, se analiza cómo algunos de estos enfoques respaldan dichas acciones: En primer lugar, **Paulo Freire**, conocido por su enfoque en la educación liberadora y la pedagogía crítica, concibe la educación como un proceso de diálogo y participación activa. Esta visión se refleja claramente en la negociación del tema y en la implicación de los estudiantes en la definición del proyecto. Asimismo, su propuesta de una educación problematizadora se vincula directamente con la formulación de preguntas de investigación,

Posteriormente, se les dejó una tarea en la cual debían elaborar un collage con imágenes relacionadas con sus temas de interés. En la clase siguiente, los niños socializaron sus trabajos, lo que permitió construir una lista de ideas sugeridas por ellos mismos. A través de una votación representada gráficamente, se eligió el tema del proyecto: los dinosaurios, al que los niños decidieron llamar "Dinosaurs".

La docente promovió la participación activa de los estudiantes en la selección del tema y en la definición del alcance del proyecto. A través de discusiones en clase, encuestas y actividades de expresión libre, los niños pudieron manifestar sus preferencias e intereses.

Una vez seleccionado el tema, se definió el alcance del proyecto, centrado en aspectos específicos como murieron los dinosaurios, cuantos años tenían, su alimentación, reproducción, hábitat y tipos de dinosaurios. Con base en ello, se formularon preguntas de investigación, las cuales se registraron en el tablero. Luego, se realizó un proceso de depuración para conservar aquellas que resultaban más relevantes y significativas.

Finalmente, para llevar a cabo el proyecto, se reunieron los recursos necesarios: libros, materiales educativos, páginas web para consulta, visitas a museos, actividades conmemorativas como el Día del Fósil, y salidas pedagógicas, todo ello en articulación con lo planteado por la institución.

ya que invita a los estudiantes a cuestionar, analizar y reflexionar sobre su entorno.

Por otro lado, **John Dewey** abogaba por un aprendizaje basado en la experiencia y la conexión entre la educación y la vida cotidiana. En este sentido, actividades como las visitas al zoológico o al acuario Mundo Marino ejemplifican su filosofía de aprender haciendo, permitiendo que los estudiantes exploren activamente el mundo que los rodea.

De manera complementaria, **Howard Gardner**, con su teoría de las inteligencias múltiples, sostiene que los estudiantes poseen distintas formas de inteligencia. En concordancia con ello, la diversidad de actividades propuestas en el proyecto (investigación, presentaciones, dibujos, entre otras) reconoce y valora las distintas habilidades, talentos y formas de expresión de cada niño, favoreciendo una participación inclusiva y personalizada.

Además, el pensamiento de **Lev Vygotsky**, centrado en la interacción social y el aprendizaje mediado, se hace presente cuando los docentes actúan como guías o mediadores. Al brindar apoyo y orientación durante el proceso de investigación, se fortalece el aprendizaje a través de la zona de desarrollo próximo.

Asimismo, el método **Decroly**, que se basa en la observación, la motivación y el respeto por los intereses de los estudiantes, se ve reflejado en la elección del tema del proyecto. La negociación y adaptación del mismo responden a las necesidades e inquietudes del grupo, generando un entorno significativo y motivador.

	En relación con los **enfoques transversales**, estos también enriquecen el proyecto al incorporar valores como la conciencia ambiental, el respeto por la biodiversidad y la ética. Así, se promueve no solo el conocimiento académico, sino también el desarrollo de una ciudadanía crítica y responsable. Del mismo modo, los principios de la alfabetización inicial pueden integrarse mediante actividades de lectura, escritura y exposición oral, las cuales fomentan el desarrollo de competencias comunicativas desde una edad temprana. También se incluyen enfoques como la escritura colaborativa (IEZ) y los sistemas de escritura propuestos por Ferreiro y Teberosky, que respaldan el trabajo colectivo y el proceso de construcción del lenguaje escrito. Estas metodologías refuerzan la idea de que escribir es una práctica social que se aprende interactuando con otros. En cuanto a la **pedagogía de proyectos**, esta se basa en la idea de que el aprendizaje se vuelve más significativo cuando parte del interés y la participación activa del estudiante. En este marco, el proyecto sobre dinosaurios —al igual que otros proyectos sobre animales salvajes— permite a los niños investigar, proponer soluciones y construir conocimientos de manera autónoma y colaborativa. Por último, siguiendo a **Fernando Hernández** (1996), es importante distinguir entre trabajos por temas y proyectos de trabajo. Mientras los primeros responden a una planificación secuencial dirigida por el docente, los segundos se caracterizan por su flexibilidad y su orientación hacia los

	intereses de los estudiantes. En este proyecto, se privilegia la segunda opción, ya que los estudiantes participan activamente en la elección del tema, lo cual favorece la motivación, la autonomía y una construcción más significativa del conocimiento. En resumen, el proyecto se apoya en una sólida base teórica que integra múltiples enfoques pedagógicos centrados en el estudiante. Esta combinación favorece un aprendizaje activo, experiencial y adaptado a las necesidades individuales, promoviendo así el desarrollo integral de los estudiantes.

2. Planificación curricular

Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula. (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas** (Precisa los conceptos y/o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
¿Cómo murieron los dinosaurios?	**CAMPOS SEMÁNTICOS:** • Los seres vivos • Diferencia entre los seres vivos y los objetos. • Las características de los seres vivos. • El ciclo de vida.
¿Cuántos años puede vivir un dinosaurio?	
¿De qué se alimentan los dinosaurios?	
¿Los dinosaurios hacían popó?	

¿Cómo nacen los dinosaurios? Huevos de dinosaurios ¿Qué dinosaurio tenía los dientes más peligrosos? ¿Cuál era el dinosaurio más rápido? ¿Cómo sabemos qué tan rápido corrían los dinosaurios? ¿Cuántos huesos tenían los dinosaurios? ¿Los dinosaurios son vertebrados? ¿Cuáles dinosaurios vivían en el mar? Hábitat de los dinosaurios Tipos de dinosaurios	• El ciclo de vida del ser humano. • La alimentación de los seres vivos. • La excreción de los seres vivos. • La reproducción en los seres vivos • Los sentidos en el ser humano • El cuerpo del ser humano. • La clasificación de los animales según su alimentación. • Mi vivienda, mi barrio y mi ciudad.

3. Desarrollo del proyecto de aula

Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula. (Describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	**Por qué se realizaron** (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	**Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones** (Explícita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Narración del cuento "¿Qué haces con una idea?"	El objetivo fue generar una reflexión en los estudiantes sobre la importancia de confiar en sus pensamientos e intereses, y motivarlos a desarrollar una idea propia.	Basado en la pedagogía por proyectos, se inicia el proceso con un detonante emocional que conecte con la experiencia personal del niño. Esta acción potencia el desarrollo de la inteligencia intrapersonal y la confianza en sus capacidades creativas.
Selección del tema y definición del alcance.	Se eligió el tema 'Dinosaurs' porque fue el que los niños seleccionaron para su proyecto, lo que permite despertar su curiosidad e interés. La definición del alcance ayudó a delimitar los aspectos específicos que se explorarían dentro del proyecto.	La selección del tema y la definición del alcance son el punto de partida en un proyecto de pedagogía por proyectos. Esto se alinea con la idea de que el aprendizaje se vuelve más significativo cuando los estudiantes tienen un papel activo en la elección y definición del proyecto, lo que promueve su interés intrínseco y participación (teoría de la motivación intrínseca).
Procesos de lectoescritura y lecturas de acuerdo al proyecto.	Estas actividades se realizaron con el objetivo de fortalecer las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, permitiéndoles comprender y comunicar información sobre los dinosaurios. A	La pedagogía por proyectos se basa en el principio de que los proyectos pueden servir como contextos auténticos para desarrollar habilidades académicas, como la lectura y la escritura. Los proyectos proporcionan un propósito y

	través de ellas, los niños exploraron temas como la extinción de los dinosaurios, su edad, alimentación, reproducción, hábitat y los diferentes tipos que existieron.	significado para el aprendizaje, lo que aumenta la motivación y la comprensión.
Investigaciones	Las investigaciones permitieron a los estudiantes explorar en profundidad temas relacionados con animales prehistóricos como los dinosaurios, su extinción, edad, alimentación, reproducción, hábitat, tipos y conservación. Además, estas actividades fomentaron la capacidad de búsqueda de información y el desarrollo del pensamiento crítico.	La pedagogía por proyectos se basa en la idea de que los proyectos involucran a los estudiantes en la investigación activa y la resolución de problemas. Esto se alinea con la teoría constructivista de que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la investigación y la exploración.
Manualidades, collages y juegos.	Estas actividades promovieron la creatividad de los estudiantes y les permitieron representar visualmente lo que habían aprendido sobre los dinosaurios, como su extinción, edad, alimentación, reproducción, hábitat, tipos y conservación. Los juegos también pueden ser una forma lúdica de aprender.	La pedagogía por proyectos valora la diversidad de expresión y representación de conocimientos. Además, el juego se considera un medio poderoso para el aprendizaje, ya que fomenta la participación activa y el compromiso.
Videos, documentales y películas.	El uso de recursos visuales ofreció a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más inmersiva y significativa, al permitirles observar imágenes, sonidos y representaciones de dinosaurios en su entorno natural. Esta estrategia facilitó la comprensión de los contenidos, estimuló la curiosidad y fortaleció la conexión entre la	La pedagogía por proyectos puede incorporar diversos recursos y medios para enriquecer el aprendizaje. La exposición a medios visuales puede mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes.

	información teórica y la reconstrucción científica del mundo prehistórico.	
Fichas informativas y exposiciones.	El uso de fichas y exposiciones permitió a los estudiantes organizar y comunicar la información sobre los dinosaurios de manera estructurada y clara. Estas actividades favorecieron el desarrollo de habilidades de presentación, expresión oral y comunicación efectiva, fortaleciendo su confianza al compartir con otros lo aprendido sobre estos animales prehistóricos.	La pedagogía por proyectos enfatiza la comunicación y la presentación de resultados como parte integral del proceso de aprendizaje. Esto se relaciona con la teoría de la comunicación efectiva y la construcción del conocimiento a través de la expresión y la interacción.
Celebración del Día del Fósil	Se desarrolló una jornada conmemorativa con actividades educativas centradas en la paleontología y el valor de los fósiles, con el objetivo de sensibilizar a los niños sobre su importancia científica y patrimonial, conectando el proyecto con fechas reales y significativas.	Estas actividades integran el currículo con el entorno cultural y promueven la formación de una conciencia ambiental y científica.
Salida pedagógica Viaje de inmersión a Gondava, el CIP y el Museo El Fósil	Brindar a los estudiantes experiencias directas con el objeto de estudio mediante la visita a lugares especializados en paleontología, la observación de fósiles reales, la participación en excavaciones simuladas y en talleres de creación de amonitas, con el propósito de consolidar el aprendizaje a través de la observación y la exploración activa.	El aprendizaje experiencial permite vivenciar los conocimientos, favoreciendo la retención, motivación e interiorización del saber.

4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

	GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER ***EDUCATION FOR LIFE*** **SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**	Código: FO - 016 Versión: 01 Fecha de elaboración: 14/01/2025

Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	**Razones que fundamenta la actividad** (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
La actividad final del proyecto fue la realización del noticiero "Dino Noticias", una producción audiovisual en la que los estudiantes asumieron diferentes roles como presentadores, reporteros, expertos e investigadores. Este noticiero fue grabado en diversos escenarios, incluyendo sus hogares, el parque temático Gondava, el Museo El Fósil y el Centro de Investigaciones Paleontológicas, donde los niños compartieron información sobre lo aprendido a lo largo del proyecto. Los videos fueron grabados por las familias y posteriormente editados por las docentes para construir una emisión completa.	La construcción del noticiero surgió como una propuesta de las docentes para integrar todos los saberes adquiridos durante el proyecto, permitiendo a los niños expresar lo aprendido de manera creativa, significativa y colaborativa. Esta actividad fue definida teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes por los medios de comunicación y su entusiasmo por representar personajes. Además, permitió evidenciar el desarrollo de competencias comunicativas, científicas, sociales y tecnológicas.
Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	**Tipo de logro** (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)
• Propone explicaciones provisionales para responder a sus preguntas. • Expone y defiende sus ideas en función de la situación comunicativa. • Explica adaptaciones de los seres vivos en el ambiente. • Describe los distintos tipos de seres vivos que existen en un ambiente determinado.	DIMENSIÓN COMUNICATIVA

• Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas. • Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar su propósito en diferentes situaciones comunicativas. • Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas. • Participa en situaciones de comunicación usando la lengua oral con distintas finalidades. • Expresa de manera clara y precisa la información del friso. • Nombra características observables de los seres vivos. • Explica cómo nace un animal y una planta. • Predice el contenido de un texto a partir de su título y las imágenes. • Interpreta sus dibujos a través de grafías no convencionales. • Señala y nombra correctamente las principales partes del cuerpo humano, como ojos, nariz, boca, manos y pies. • Describe su cuerpo y el de sus compañeros. • Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado. • Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.	
• Participa en debates y discusiones: asume una posición, la confronta con la de los otros, la defiende y es capaz de modificar sus posturas si lo considera necesario.	DIMENSIÓN SOCIO AFECTIVA

• Participa activamente en juegos. • Respeta las normas de los juegos propuestos. • Sigue indicaciones para sus creaciones.	
• Clasifica los animales según su alimentación. • Se orienta en el espacio de un lugar o imagen determinada.	DIMENSIÓN CORPORAL
• Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas. • Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos. • Registra las observaciones, datos y resultados de manera organizada y rigurosa, en forma escrita y utilizando esquemas, gráficos y tablas. • Selecciona la información apropiada para dar respuesta a sus preguntas. • Identifica los seres vivos. • Describe características de seres vivos y objetos inertes, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellos. • Indaga y profundiza sobre animales prehistóricos. • Establece necesidades de los seres vivos. • Comprende elementos constitutivos de obras literarias tales como lugar, personajes, diálogos, entre otros. • Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.	DIMENSIÓN COGNIVA

• Describe y verifica ciclos de vida de los seres vivos. • Clasifica los animales de acuerdo a algunas características propias de su especie. • Reconoce la función de alimentación. • Conoce la función que tiene un paleontólogo y se apropia de ella. • Comprende las teorías que existen sobre la extinción de los dinosaurios. • Conoce el ciclo de vida de los dinosaurios y la esperanza de vida de algunos de ellos. • Comprende los diferentes tipos de alimentación que tenían los dinosaurios. • Identifica formas de alimentación de los seres vivos y que al consumir alimentos variados obtendremos de ellos los nutrientes. • Diferencia los animales herbívoros, carnívoros y omnívoros. • Clasifica los animales según su alimentación. • Conoce la importancia de una buena alimentación en los seres humanos. • Identifica los alimentos que conforman la pirámide alimenticia. • Reconoce las partes del cuerpo en sí mismo y en sus compañeros. • Reconoce la direccionalidad con su cuerpo. • Reconoce la importancia de la respiración. • Identifica las formas básicas de locomoción y posturas. • Realiza dibujos libres. • Reconoce la reproducción de los seres vivos. • Comprende la reproducción de los dinosaurios.	

• Reconoce que son los huevos fosilizados de los dinosaurios. • Diferencia los animales vivíparos de los ovíparos. • Conoce la función que tiene un paleontólogo y se apropia de ella. • Comprende la reproducción de los dinosaurios. • Reconoce que son los huevos fosilizados de los dinosaurios. • Diferencia los animales vivíparos de los ovíparos. • Reconoce que los hijos se parecen a sus padres y describe algunas características que se heredan. • Comprende y expresa oralmente ideas, lectura de imágenes, de gestos y expresión en general. • Reconoce la respuesta ante un estímulo. • Comprende la función de relación. • Reconoce los sentidos y sus funciones. • Relaciona el sentido del olfato con la sensación que percibe. • Establece relaciones entre las funciones de los órganos de los sentidos. • Demuestra las habilidades adquiridas en el conocimiento de los dinosaurios. • Aprende los datos más relevantes de los diferentes tipos de dinosaurios. • Distingue entre las extremidades superiores (brazos) y las extremidades inferiores (piernas) y explica cómo se utilizan de manera diferente. • Reconoce las partes de su cuerpo con sus funciones. • Identifica maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.	

• Comprende elementos constitutivos de obras literarias tales como lugar, personajes, diálogos, entre otros. • Reconoce, en los textos literarios que lee elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes. • Comprende e identifica un texto narrativo. • Reconoce las características y la estructura de un texto narrativo.	
• Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales. • Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno. • Realiza con gusto las manualidades y actividades lúdicas. • Utiliza parámetros fijados para presentaciones. • Cumple con los materiales de trabajo y los utiliza adecuadamente.	DIMENSIÓN ESTÉTICA
• Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su personalidad. • Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que lleven al bienestar en el aula de clase. • Colabora con los otros en la solución de un conflicto que se presente en situaciones de juego.	DIMENSIÓN ÉTICA

SISTEMATIZACION DEL PROYECTO DE AULA

NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA: Morelia Sánchez Díaz
CURSO: Primero

PROYECTO DE AULA: "Windmills"

Caracterización grupo: El grupo del grado primero está conformado por 17 estudiantes entre las edades de 6 y 7 años de edad.

1. Definición y planificación del proyecto de aula

Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula. (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	**Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones**
En el grado de primero se eligió el proyecto "windmills" **Proceso de definición del tema de interés:** El tema de interés se escoge partiendo de un proceso cognitivo, el cual permite recordar el trabajo hecho el año pasado, contando sus experiencias y el gusto por el proyecto. De esta manera, los estudiantes mencionan diferentes temas que les gustaría investigar durante el año escolar, los cuales son escritos en el tablero a manera de lista. **Proceso de negociación:**	Enfoque Constructivista **(Piaget, Vygotsky):** El proyecto se fundamenta en el constructivismo, que propone que el aprendizaje se construye activamente a partir de la experiencia, el entorno y la interacción social. De esta manera, se genera una participación activa, los niños construyen su propio conocimiento al proponer temas, formular preguntas y participar en actividades relacionadas. Aprendizaje Significativo **(Ausubel):** Este enfoque promueve que los nuevos aprendizajes se integren con los saberes previos del estudiante para que tengan sentido y relevancia personal. Además, la implicación emocional y personal al elegir un tema de interés garantiza en los

Al tener la lista de temas de intereses, los estudiantes empiezan a elegir mediante votación hasta quedarse con el ganador. En este caso, fue sobre los molinos de viento.

Definición de preguntas:
Una vez seleccionado el tema central del proyecto, se establecen las preguntas clave que se escriben en el tablero y que orientarán el proceso de investigación a lo largo del año escolar, o durante el tiempo necesario para responder las inquietudes planteadas por los niños.

A partir de allí, se inicia el desarrollo estructurado del proyecto, el cual se organiza en el cuaderno de los estudiantes. En él se consignan los temas de interés, el registro de la votación (representado mediante una gráfica de barras verticales), un dibujo libre relacionado con el tema elegido acompañado del nombre del proyecto, y la escritura de las preguntas, agrupadas según campos semánticos.

Planeación de acciones:
Es importante destacar que los estudiantes contribuyen con diversas actividades que enriquecen el desarrollo significativo del proyecto, el cual se fortalece gracias a la participación de personas externas que comparten conocimientos especializados y pertinentes al tema de interés.

Entre las actividades realizadas se incluyen: charlas con expertos en el área de investigación, elaboración de pósteres y carteleras, estudiantes la conexión emocional y cognitiva necesaria para que el aprendizaje sea realmente significativo.

Pedagogía por Proyectos: Esta metodología se basa en la resolución de problemas o preguntas significativas a partir de un proyecto que se desarrolla de forma transversal e interdisciplinaria. Lo que permite el desarrollo de unos componentes claves: Preguntas orientadoras, actividades prácticas, participación activa y evaluación del proceso.

Aprendizaje Colaborativo y Democrático **(Dewey):** La toma de decisiones conjunta, la votación y la participación de todos los estudiantes evidencian un enfoque democrático del aprendizaje. Lo que permite desarrollar herramientas fundamentales del proceso de aprendizaje como la importancia del diálogo, la negociación y la cooperación.

D**iseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (implícito):** Aunque no se menciona explícitamente, hay una intención clara de atender a la diversidad mediante múltiples formas de participación y representación de la información.

Evidencia en el texto:
"*...elaboración de pósteres y carteleras, entrevistas, trabajos manuales, juegos, entre otros recursos.*"

Estas estrategias permiten que todos los niños accedan al aprendizaje de forma equitativa y adaptada a sus estilos de aprendizaje.

entrevistas, trabajos manuales, juegos, entre otros recursos. Posteriormente, se avanza en el trabajo con base en los campos semánticos y en articulación con el plan de estudios correspondiente al grado primero.	Inteligencias Múltiples **(Howard Gardner):** El uso de distintas actividades (dibujos, gráficos, manualidades, entrevistas) responde a diversas inteligencias: visual-espacial, lingüística, lógico-matemática, interpersonal, kinestésica, etc. **Lilian Katz:** Es conocida por su trabajo en la pedagogía de la escuela infantil y ha abogado por proyectos de aula centrados en los intereses y las preguntas de los niños. Su enfoque se basa en la idea de que los niños son naturalmente curiosos y deben participar activamente en la toma de decisiones sobre los proyectos que desean explorar.

2. Planificación curricular

Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula. (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas** (Precisa los conceptos y/o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
Molinos de viento ✓ ¿Qué son los molinos de viento? ✓ ¿De qué está hecho los molinos de viento? **Historia** ✓ ¿Existe diferentes Molinos de viento?	**CAMPOS SEMÁNTICOS:** ➢ **Molinos de viento** ➢ Signos de puntuación. El punto (punto seguido, punto aparte, punto final). La coma.

✓ ¿Por qué se formaron los molinos de viento?	➢ Signos de entonación: Signo de interrogación Signo de admiración
Diseño arquitectónico ✓ ¿Cómo se mueve el molino de viento? ✓ ¿Qué hace que los molinos de viento giren? ✓ ¿Qué tiene por dentro los molinos de viento? ✓ ¿Cuál es la altura de los molinos de viento? ✓ ¿De qué están hechos los brazos de los molinos de viento?	➢ **Historia** El resume La cartelera La exposición Cuadros sinópticos
Funciones ✓ ¿Los molinos de viento producen energía? ✓ ¿Cómo conduce la electricidad de los molinos de viento? ✓ ¿Cómo se crea un molino de viento?	➢ **Diseño arquitectónico** La narración El cuento Tipos de cuentos La fábula. El párrafo
Fuentes de energía ✓ ¿Los molinos de viento tienen paneles solares? ✓ ¿Por qué están los molinos de vientos, si existe los paneles solares?	➢ **Funciones** La descripción Poema Coplas Adivinanzas Poster
Ubicación geográfica ✓ ¿En qué partes del mundo hay Molinos de viento?	➢ **Fuentes de energía** La comunicación

Resistencia ✓ ¿Puede un tornado destruir un molino de viento?	Medios de comunicación La carta La entrevista ➢ **Ubicación geográfica** La oración el sustantivo el verbo el adjetivo ➢ **Resistencia** Familia de palabras Antónimas Sinónimas

3. Desarrollo del proyecto de aula

Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula. (Describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	**Por qué se realizaron** (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	**Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones** (Explícita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Manualidades	**Desarrollo de habilidades motrices:** Las manualidades implican el uso activo de las manos mediante acciones como recortar, pegar, doblar y manipular diversos materiales. Estas actividades favorecen el desarrollo de la motricidad fina, fortaleciendo la coordinación	**Constructivismo** El constructivismo, impulsado por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, enfatiza que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Las manualidades

	ojo-mano y mejorando la destreza manual de los niños. **Estimulación de la creatividad:** Al realizar manualidades, los niños tienen la libertad de escoger colores, formas y materiales, lo cual les permite expresar su mundo interior y potenciar su imaginación. Este proceso estimula el pensamiento creativo y original. **Aplicación del aprendizaje en contextos reales:** Las manualidades pueden vincularse directamente con los contenidos académicos que los estudiantes están abordando en clase. Al llevar a la práctica estos conocimientos de manera tangible, se refuerza la comprensión y se favorece un aprendizaje más significativo. **Desarrollo del pensamiento cognitivo:** El trabajo manual también requiere que los niños sigan instrucciones, tomen decisiones y resuelvan pequeños retos. Esto fortalece habilidades cognitivas clave como la atención,	permiten a los estudiantes explorar, experimentar y construir su comprensión a medida que crean objetos concretos. **Aprendizaje Activo:** El enfoque en el aprendizaje activo subraya que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente en el proceso de aprendizaje. Las manualidades implican participación activa, lo que puede aumentar la retención de información y el entendimiento de conceptos.

	la organización, la planificación y la capacidad para resolver problemas. **Fortalecimiento de la autoestima:** Completar una manualidad les genera a los niños una sensación de logro y satisfacción personal. Este tipo de experiencias refuerza su confianza en sí mismos y fomenta una actitud positiva frente al aprendizaje y los desafíos escolares.	
Actividades ludicopedagoggoicas	Durante las actividades lúdico-pedagógicas, los estudiantes encuentran un espacio propicio para explorar, experimentar y construir activamente su propio conocimiento. Estas experiencias van más allá del aprendizaje tradicional, ya que les permiten establecer conexiones significativas entre los conceptos abordados y su aplicación en situaciones concretas de la vida diaria. A través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino también sociales y emocionales, al interactuar con sus compañeros,	**Teoría del Aprendizaje Socioemocional:** Esta teoría pone énfasis en el desarrollo de competencias sociales y emocionales fundamentales, como la empatía, el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos. Las actividades lúdicas, al fomentar la interacción entre los estudiantes, se convierten en un medio efectivo para estimular estas habilidades, fortaleciendo el vínculo entre el aprendizaje y la convivencia. **Teoría del Juego:** El juego es una herramienta natural e imprescindible en el desarrollo de la infancia. Autores como Jean Piaget y Erik Erikson destacan su papel esencial en la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

	resolver retos y tomar decisiones de forma autónoma. Las estrategias educativas que integran el juego con la enseñanza están pensadas para captar su interés, motivarlos y favorecer una participación activa y reflexiva durante el proceso de aprendizaje. Este tipo de actividades están diseñadas intencionalmente para que el aprendizaje sea más dinámico, cercano y efectivo, fomentando la curiosidad, la creatividad y el disfrute por descubrir. Al mismo tiempo, fortalecen la relación entre la teoría y la práctica, contribuyendo a una educación más integral y significativa.	En el contexto educativo, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes explorar el entorno, experimentar nuevas situaciones y consolidar aprendizajes en un espacio seguro y motivador. **Teoría de las Inteligencias Múltiples:** Propuesta por Howard Gardner, esta teoría sostiene que cada estudiante posee diferentes tipos de inteligencia —como la lingüística, musical, corporal, espacial, interpersonal, entre otras— que influyen en la forma en que aprenden. Las estrategias lúdicas permiten abordar esta diversidad, ofreciendo experiencias variadas que potencian las fortalezas individuales de los estudiantes y favorecen una enseñanza más inclusiva y personalizada. **Zona de Desarrollo Próximo – Lev Vygotsky:** La teoría de Vygotsky resalta la importancia de la zona de desarrollo próximo como el punto óptimo donde el estudiante puede avanzar en su aprendizaje con la ayuda adecuada. Las actividades lúdico-pedagógicas, al ajustarse al nivel de desarrollo y necesidades particulares de los niños, promueven una evolución gradual y sostenida, permitiendo que los aprendizajes sean más significativos, funcionales y duraderos. **Taxonomía de Bloom:** Este marco teórico clasifica los objetivos de aprendizaje en diferentes niveles jerárquicos, que van desde la comprensión básica hasta habilidades más

		complejas como la aplicación, el análisis, la evaluación y la creación. Las actividades lúdicas pueden diseñarse siguiendo esta estructura, permitiendo desarrollar progresivamente las habilidades cognitivas en los estudiantes, desde el reconocimiento de conceptos hasta la solución creativa de problemas.
Material audiovisual	El uso de material audiovisual en el ámbito pedagógico representa una valiosa herramienta para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su uso adecuado puede facilitar una mejor comprensión de los contenidos, despertar el interés de los estudiantes y diversificar las formas en que se presenta la información. No obstante, para que estos recursos realmente aporten al aprendizaje, es fundamental que los docentes los integren de manera intencionada, pertinente y en coherencia con los objetivos educativos. La idea de que los recursos audiovisuales favorecen la comprensión se sustenta en el	Aportes del uso de material audiovisual en la pedagogía: **Aportes del uso de material audiovisual en la pedagogía** **El juego como herramienta de aprendizaje:** El juego se convierte en un medio efectivo para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y fortalecer valores. Mediante actividades lúdicas, los estudiantes exploran, experimentan y resuelven problemas de manera activa y significativa. **Richard E. Mayer** destaca que el uso combinado de imágenes y texto mejora la comprensión, según su teoría del aprendizaje multimedia. **David Kolb**, por su parte, resalta la importancia de aprender a través de la experiencia, integrando diferentes formas de

	principio de que las personas asimilan con mayor eficacia la información cuando esta se presenta a través de estímulos visuales y auditivos, más allá del lenguaje escrito o verbal. Esta perspectiva ha sido clave en el diseño de materiales educativos digitales y en la incorporación de estrategias de enseñanza apoyadas en tecnología, consolidándose como un pilar dentro de la educación contemporánea. Además, el uso de recursos audiovisuales contribuye a atender la diversidad de estilos de aprendizaje en el aula. Algunos estudiantes responden mejor a estímulos visuales, mientras que otros se benefician más de recursos auditivos o cinestésicos. En este sentido, los materiales multimedia permiten crear ambientes de aprendizaje más inclusivos y equitativos, donde cada estudiante tiene la oportunidad de acceder al conocimiento de forma significativa, activa y motivadora. También favorecen la retención de la información, la comprensión de temas	procesar la información, y adaptándose a diversos estilos de aprendizaje. **Contextualización del aprendizaje** Las actividades lúdico-pedagógicas se diseñan vinculando los contenidos escolares con situaciones reales o cercanas a los estudiantes, lo que hace el aprendizaje más relevante y aplicable. **Jean Lave** propone que el aprendizaje es más efectivo cuando ocurre en contextos auténticos y significativos, a través de la participación activa en comunidades de práctica. **Participación activa** Estas estrategias promueven que los estudiantes se involucren directamente, tomen decisiones y asuman un rol activo en su proceso formativo, lo que refuerza su compromiso y autonomía. **Lev Vygotsky** sostiene que el aprendizaje ocurre mejor dentro de la "zona de desarrollo próximo", cuando los niños enfrentan desafíos alcanzables con apoyo, mediante la interacción social y la toma de decisiones.

	complejos y el desarrollo de habilidades como la observación crítica, la interpretación y la reflexión.	**Colaboración** El trabajo en equipo que se genera en estas actividades favorece el aprendizaje entre pares, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de conocimientos compartidos. **David y Roger Johnson** aportan con el aprendizaje cooperativo, promoviendo estrategias que fortalecen la colaboración como medio para alcanzar objetivos comunes. **Motivación y disfrute** El componente lúdico añade alegría y dinamismo al aprendizaje, incrementando la motivación y la disposición para aprender. **Jerome Bruner**, por su parte, señala que el juego y la narrativa pueden hacer del aprendizaje una experiencia envolvente, captando la atención y favoreciendo la comprensión.
Proceso de lectoescritura	En los proyectos de aula, el proceso de lectoescritura en grado primero ocupa un lugar fundamental, ya que es en esta etapa donde los niños comienzan a desarrollar las bases del	**Fundamentación pedagógica desde la pedagogía por proyectos**

	lenguaje escrito y oral, esenciales para su desempeño académico y social a lo largo de toda su vida escolar. Las acciones implementadas dentro del proyecto están orientadas a fortalecer estas habilidades, integrándolas de manera transversal con otras áreas del conocimiento. Esta decisión responde a varias razones clave: **Desarrollo integral del lenguaje:** La lectura y la escritura no se enseñan de forma aislada, sino que se contextualizan dentro de experiencias significativas que permiten a los niños construir sentido, comprender su entorno y expresarse con mayor claridad. **Relación entre lectura, pensamiento y aprendizaje:** La lectoescritura estimula el pensamiento lógico, la creatividad y la capacidad de análisis. Por ello, los proyectos de aula incluyen actividades que promueven la comprensión lectora, la producción de textos, la narración de experiencias y el uso funcional del lenguaje. **Atención a los ritmos de aprendizaje:** Estas acciones permiten adaptarse a la diversidad	La pedagogía por proyectos parte de la idea de que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes se involucran activamente en experiencias auténticas, relevantes y contextualizadas. Esta metodología se basa en principios constructivistas y socioconstructivistas, donde el niño no es un receptor pasivo de información, sino un sujeto activo que construye su conocimiento en interacción con su entorno. **John Dewey** es uno de los referentes fundamentales de esta perspectiva. Él plantea que el aprendizaje se da a través de la experiencia y la acción. Según Dewey (1938), el conocimiento se construye cuando el estudiante participa de manera activa en situaciones reales que le permiten reflexionar, investigar y resolver problemas. En este sentido, los proyectos de aula permiten articular las áreas del saber con los intereses y necesidades del niño, promoviendo un aprendizaje funcional y para la vida. **Jean Piaget** también sustenta este enfoque desde su teoría del desarrollo cognitivo. Para Piaget (1975), los niños aprenden cuando manipulan, experimentan, exploran y descubren el mundo por sí mismos. La pedagogía por proyectos permite generar estos espacios de exploración donde el niño puede pasar del conocimiento concreto al pensamiento abstracto de manera progresiva. **Lev Vygotsky** aporta el concepto de *zona de desarrollo próximo*, que enfatiza la importancia del acompañamiento y

	del aula, brindando a cada niño la oportunidad de avanzar a su ritmo, mediante juegos, canciones, lectura de cuentos, fichas didácticas, dramatizaciones, entre otras estrategias. **Vinculación con las inteligencias múltiples:** El trabajo por proyectos permite integrar la lectoescritura a través de actividades que estimulan diferentes inteligencias (lingüística, musical, visual-espacial, interpersonal, corporal, etc.), facilitando un aprendizaje más completo y motivador. **Conexión con la vida cotidiana:** Leer y escribir dentro de un contexto significativo permite que los niños comprendan para qué sirve lo que están aprendiendo, relacionándolo con su realidad y dándole propósito a su aprendizaje.	la interacción social en el proceso de aprendizaje. Para Vygotsky (1978), el aprendizaje ocurre en la medida en que el niño recibe el andamiaje necesario para superar sus propios límites. En el marco de los proyectos, esto se traduce en una guía intencional del docente que promueve el diálogo, la colaboración y el desarrollo de habilidades superiores de pensamiento. **Howard Gardner**, con su teoría de las inteligencias múltiples, sustenta la idea de que cada estudiante aprende de manera distinta y posee diversas habilidades. En un proyecto de aula, esta diversidad se convierte en una fortaleza, ya que las actividades permiten desarrollar competencias desde distintos enfoques: lingüístico, lógico-matemático, espacial, musical, corporal, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Gardner, 1993).
Investigaciones	En los proyectos de aula, la investigación en grado primero cobra gran relevancia, ya que desde esta etapa se empieza a formar en los niños una actitud curiosa, reflexiva y crítica frente al mundo que los rodea. Aunque los estudiantes aún están desarrollando sus	La incorporación de procesos investigativos en los proyectos de aula desde el grado primero está respaldada por múltiples enfoques pedagógicos que conciben al niño como un ser activo, competente y con gran potencial para construir conocimiento desde su realidad inmediata.

	habilidades de lectura y escritura, la investigación se adapta a sus capacidades, permitiéndoles explorar, preguntar, observar y comunicar sus hallazgos a través de diferentes lenguajes (oral, gráfico, corporal, artístico, entre otros). Las razones que fundamentan la inclusión de procesos investigativos en los proyectos desde el grado primero son: **Desarrollo del pensamiento científico desde la infancia:** A través de la observación, la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas, los niños comienzan a estructurar el pensamiento lógico y a comprender cómo funciona el mundo, lo cual sienta las bases para una educación científica sólida y progresiva. **Fomento de la curiosidad y el interés por aprender:** Cuando los estudiantes investigan temas que nacen de sus propios intereses, se sienten motivados a participar activamente en el proceso. Esto convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y personalizada. **Promoción de la autonomía y la iniciativa:** La investigación permite que los niños tomen	**Desarrollo del pensamiento científico desde la infancia** Este aspecto se sustenta en las ideas de **Jean Piaget**, quien plantea que los niños, desde edades tempranas, desarrollan estructuras de pensamiento lógico a partir de su interacción con el entorno. Según Piaget (1975), el aprendizaje ocurre cuando el niño actúa, manipula, observa y reflexiona sobre lo que experimenta, lo que permite consolidar el pensamiento concreto y avanzar hacia formas más abstractas. Asimismo, autores como **Richard E. Mayer**, desde la teoría del aprendizaje multimedia, han demostrado que el conocimiento se asimila mejor cuando se presenta de forma visual y significativa, permitiendo que los niños construyan conexiones reales entre lo que observan, lo que hacen y lo que comprenden. **Fomento de la curiosidad y el interés por aprender** **John Dewey** (1938) afirma que el aprendizaje debe partir del interés genuino del estudiante y estar vinculado a experiencias reales. Desde esta visión, el proyecto de aula cobra sentido cuando los temas a investigar surgen de las preguntas, inquietudes o vivencias del niño, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia motivadora, útil y profundamente significativa. **Promoción de la autonomía y la iniciativa** La pedagogía por proyectos también se apoya en el enfoque de **Lev Vygotsky**, quien, a través de su concepto de

	decisiones, elijan caminos de indagación y asuman un rol activo en su formación. Así, se fortalece su capacidad para aprender por sí mismos y para compartir lo aprendido con otros. **Articulación con otras áreas del conocimiento:** Investigar en primero no se limita a un área específica. Permite integrar saberes de ciencias, lenguaje, matemáticas, arte y ética, facilitando una formación integral y coherente con el entorno. **Desarrollo de habilidades comunicativas:** Al presentar sus ideas, hipótesis, descubrimientos y conclusiones a través de exposiciones, dibujos, dramatizaciones o relatos, los niños mejoran su expresión oral y visual, lo cual es clave en su proceso de lectoescritura.	*zona de desarrollo próximo*, señala que el niño puede desarrollar habilidades más complejas con el acompañamiento adecuado. Al participar en procesos investigativos, el niño aprende a tomar decisiones, asumir responsabilidades y ser protagonista de su proceso formativo, desarrollando así su autonomía y autorregulación. **Articulación con otras áreas del conocimiento** Desde la teoría de las **inteligencias múltiples** de **Howard Gardner** (1993), se reconoce que los niños poseen distintas formas de aprender y expresar lo aprendido. La investigación, al integrarse con áreas como ciencias, lenguaje, matemáticas, arte y ética, permite que cada niño se relacione con el conocimiento desde sus fortalezas y potencialidades, promoviendo un aprendizaje integral e inclusivo. **Desarrollo de habilidades comunicativas** La expresión de ideas, hipótesis y descubrimientos en diversos formatos (dibujos, dramatizaciones, relatos, etc.) encuentra fundamento en la visión de **Jerome Bruner**, quien enfatiza la importancia de la representación simbólica y narrativa en el aprendizaje. Bruner sostiene que contar lo que se ha aprendido ayuda a organizar y consolidar el conocimiento, fortaleciendo la comprensión y la comunicación.
		La divulgación de los proyectos de aula está sustentada en enfoques pedagógicos que promueven el aprendizaje activo,

		social y significativo. **John Dewey** resalta la importancia de aprender haciendo y compartiendo experiencias reales con la comunidad. **Lev Vygotsky** destaca que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y el diálogo. **Jerome Bruner** enfatiza el valor de la representación simbólica y narrativa en la construcción del conocimiento, mientras que **Paulo Freire** promueve una educación participativa y transformadora, donde todos los actores se reconocen como co-creadores del saber. Por su parte, **Fernando Hernández** sostiene que los proyectos deben trascender el aula, integrando a la comunidad y conectando los aprendizajes con la vida cotidiana. En conjunto, estos autores fundamentan la importancia de divulgar los proyectos como una oportunidad para fortalecer la comunicación, la participación, la reflexión y el vínculo entre escuela y comunidad, consolidando así una educación más viva, contextualizada e inclusiva.

4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	**Razones que fundamenta la actividad** (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
Proyección:	La divulgación de los proyectos de aula está sustentada en enfoques pedagógicos que promueven el aprendizaje activo, social

Feria de ciencias: Además, este espacio permitió valorar el proceso más que el resultado, ya que cada niño vivió su propia experiencia de aprendizaje, desarrollando habilidades desde su ritmo y estilo, lo que reflejó claramente los principios de la pedagogía por proyectos. La diversidad de estrategias utilizadas —desde la observación, la experimentación, la construcción de modelos, hasta la exposición oral— evidenció la integración de saberes y la aplicación de conocimientos en contextos reales. La presentación del proyecto *Windmill* fue también una oportunidad para fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico y la conciencia ambiental, destacando la importancia de las energías limpias y renovables. De este modo, la feria de ciencias no solo fue una vitrina para mostrar lo aprendido, sino también un escenario donde los niños comprendieron que su voz, sus ideas y sus acciones tienen valor, y que son capaces de aportar soluciones a problemáticas actuales desde su realidad escolar. Finalmente, este tipo de experiencias fortalecen el lazo escuela-familia-comunidad, reafirman el papel activo del estudiante en su propio proceso de formación y consolidan una educación con sentido, donde aprender se convierte en una aventura significativa y para la vida.	y significativo. **John Dewey** resalta la importancia de aprender haciendo y compartiendo experiencias reales con la comunidad. **Lev Vygotsky** destaca que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y el diálogo. **Jerome Bruner** enfatiza el valor de la representación simbólica y narrativa en la construcción del conocimiento, mientras que **Paulo Freire** promueve una educación participativa y transformadora, donde todos los actores se reconocen como co-creadores del saber. Por su parte, **Fernando Hernández** sostiene que los proyectos deben trascender el aula, integrando a la comunidad y conectando los aprendizajes con la vida cotidiana. En conjunto, estos autores fundamentan la importancia de divulgar los proyectos como una oportunidad para fortalecer la comunicación, la participación, la reflexión y el vínculo entre escuela y comunidad, consolidando así una educación más viva, contextualizada e inclusiva. Los estudiantes participan activamente en la feria de ciencias, liderando con entusiasmo la presentación de su proyecto de aula. A través de maquetas creativas, demuestran los aprendizajes adquiridos sobre los molinos de viento y el uso de energías renovables, evidenciando su comprensión, compromiso y capacidad para aplicar el conocimiento de forma significativa.
Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	**Tipo de logro** (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)

Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.	Lengua Castellana
Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas.	Lengua Castellana
Registra sus observaciones, datos y resultados de manera organizada y rigurosa (sin alteraciones), en forma escrita y utilizando esquemas, gráficos y tablas.	Matemáticas
Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas	Lengua Castellana
Propone explicaciones provisionales para responder sus preguntas.	Lengua Castellana
Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos.	Matemáticas
Estimula el proceso de lecto-escritura dando a partir de la creación de textos o juegos.	Lengua Castellana
Demuestra la habilidad de la lectura fluida en cada texto que lee, así como la escritura.	Lengua Castellana
Comprende lecturas estimulando el pensamiento crítico.	Lengua Castellana
Argumenta sobre las preguntas que se darán respuesta durante el proceso de investigación.	Lengua Castellana
Lleva un orden del inicio del proyecto.	Lengua Castellana
Mejora la grafía de sus letras mientras hacen escritos.	Lengua Castellana
Sigue orientaciones para terminar los trabajos manuales.	Lengua Castellana
Participa en debates y discusiones: asumo una posición, la confronto con la de otros, la defiendo y soy capaz de modificar mis posturas si lo considero pertinente.	Lengua Castellana
Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad)	Lengua Castellana
Lee diversos tipos de textos literarios: cuentos, fabulas, mitos y leyendas.	Lengua Castellana

Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros entre otros.	Ciencias Naturales y sociales
Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	Lengua Castellana
Identifica el propósito comunicativo y la idea global de un texto.	Lengua Castellana
Analiza si la información que he obtenida es suficiente para contestar mis preguntas o sustentar mis explicaciones.	Lengua Castellana
Propone respuestas a mis preguntas y las comparo con las otras personas y con las de teorías científicas.	Lengua Castellana
Establece relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.	Lengua Castellana
Utiliza diversas formas de expresión (escritos, exposiciones orales, carteleras…), para continuar los resultados de mi investigación.	Lengua Castellana
Usa los signos de entonación en la formulación de preguntas y textos.	Lengua Castellana
Expone normas ortográficas sobre los signos de interrogación y de exclamación.	Lengua Castellana
Reconoce la coma y el punto como signos de puntuación.	Lengua Castellana
Comunica oralmente y por escrito, el proceso de indagación y los resultados que se obtiene.	Lengua Castellana
Elabora resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.	Lengua Castellana
Determina algunas estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información: resúmenes, cuadros sinópticos, carteleras y fichas.	Lengua Castellana
Reconoce en situaciones comunicativas, la diversidad y el encuentro de culturas, con el fin de afianzar las actitudes de respeto y tolerancia.	Ciencias sociales
Identifica los elementos constitutivos de la comunicación: interlocutores, canal y mensaje.	Ciencias Naturales y sociales

Identifica en situaciones comunicativas reales los roles, las intenciones de los interlocutores y el respeto por los principios básicos de la comunicación.	Ciencias Naturales y sociales
Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica.	Lengua Castellana
Reconoce características de los textos narrativos, tales como el concepto de la estructura narrativa y elementos de la narración, a partir de la recreación y disfrute de los mismo.	Lengua Castellana
Comprende vocabulario técnico del proyecto.	Ciencias Naturales
Realiza escritos de manera espontánea utilizando referentes del medio.	Lengua Castellana
Reconoce los diferentes tipo y tipologías textuales.	Lengua Castellana
Crea un texto narrativo integrando las características que lo componen.	Lengua Castellana
Elabora un cuadro sinóptico.	Lengua Castellana
Identifica la estructura en un cuento.	Lengua Castellana
Clasifica los elementos de un cuento.	Lengua Castellana
Discrimina el narrador en el cuento.	Lengua Castellana
Escribe textos literarios coherentes, atendiendo a las características textuales e integrando sus saberes e intereses.	Lengua Castellana
Afianza la capacidad de contar historias mediante la creación de textos literarios narrativos	Lengua Castellana
Escribe oraciones simples que inician con mayúsculas y terminan en punto final.	Lengua Castellana
Identifica los sonidos que corresponden al conjunto de letras del alfabeto.	Lengua Castellana
Comprende el uso de las mayúsculas en la producción de textos.	Lengua Castellana
Reconocer la función de los esquemas.	Lengua Castellana
Diseña afiches.	Lengua Castellana
Crear un texto narrativo integrando las características que lo componen.	Lengua Castellana

Describir en forma oral o escrita las características físicas de diferentes objetos, lugares, animales o personas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar y agilidad al escribir.	Lengua Castellana
Promueve la recolección y separación de residuos en cada una de las casas.	Ciencias Naturales
Identifica palabras de la misma familia y puede producir listas, esquemas o textos cortos con ellas.	Lengua Castellana
Reconoce las clases de palabras y comprende que cada una de ellas tiene un uso diferente en las oraciones de textos dados.	Lengua Castellana
Reconoce que son los antónimos y sinónimos y los usa en textos orales y escritos	Lengua Castellana
Utiliza adecuadamente las formas y los tiempos verbales regulares al momento de construir y comprender oraciones.	Lengua Castellana
Crea diferentes clases de oraciones, según la intención del hablante.	Lengua Castellana
Comprende las partes de la oración.	Lengua Castellana
Comprende qué son los molinos de viento y su función básica.	Ciencias naturales
Entiende qué son los molinos de viento y cómo aprovechan la fuerza del viento para generar energía.	Ciencias naturales
Reconocer y nombrar los molinos de viento como estructuras especiales.	Ciencias naturales
Comprender la función principal de los molinos de viento: generar energía.	Ciencias naturales
Comprende de qué están hechos los molinos de viento.	Ciencias naturales
Describir la función de los diferentes molinos de viento que han existido a través del tiempo.	Ciencias naturales
Identifica los materiales de los que están hechos los molinos de viento, como madera, metal o fibra de vidrio, y comprende su función en la estructura.	Ciencias naturales
Nombra y describe las principales partes de un molino de viento (aerogenerador), como las aspas, el rotor y la torre, explicando sus funciones.	Ciencias naturales

Reconoce los diferentes tipos de molinos de viento, como el estadounidense, turbinas de viento y molinos de drenaje, diferenciando sus usos.	Ciencias naturales
Explica cómo los molinos de viento generan electricidad y cómo esta se transforma en luz, comprendiendo el proceso básico de conversión de energía.	Ciencias naturales
Describe el movimiento de las aspas de un molino de viento y cómo este movimiento es causado por la fuerza del viento.	Ciencias naturales
Identifica diferentes fuentes de energía, distinguiendo entre renovables, como la eólica, y no renovables.	Ciencias naturales
Escribe de forma rápida y precisa a partir de un dictado, manteniendo la legibilidad y el respeto por la ortografía.	Ciencias naturales
Lee de manera fluida, respetando los signos de puntuación y haciendo pausas adecuadas para mejorar la comprensión y la entonación	Ciencias naturales

SISTEMATIZACION DEL PROYECTO DE AULA

NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA: Morelia Sánchez Díaz
CURSO: Tercero

PROYECTO DE AULA: "World Monuments"

Caracterización grupo: El grupo del grado tercero está conformado por 12 estudiantes entre las edades de 8 y 9 años de edad.

1. Definición y planificación del proyecto de aula

Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula. (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	**Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones**
Selección del tema de interés: La elección del tema surgió a partir de un proceso de reflexión guiada, donde los estudiantes recordaron el proyecto desarrollado el año anterior, compartiendo sus experiencias y el entusiasmo que les generó. A partir de este ejercicio, expresaron nuevas ideas sobre temas que les gustaría explorar durante el año. Todas las propuestas fueron registradas en el tablero en forma de lista. **Proceso de votación:** Con la lista de temas ya elaborada, se llevó a cabo una votación	El proyecto *World Monuments*, desarrollado en grado primero, se fundamenta en teorías pedagógicas que promueven el aprendizaje activo, significativo y contextualizado. **John Dewey** respalda la elección del tema a partir del interés del estudiante, promoviendo el aprendizaje a través de experiencias reales. **Jean Piaget** enfatiza el valor de la acción y la manipulación concreta para construir conocimiento, mientras que **Lev Vygotsky** resalta la importancia del acompañamiento docente y la interacción social para alcanzar niveles más altos de comprensión. Por su parte, **Howard Gardner** sostiene que los estudiantes aprenden de diferentes maneras, por lo que el proyecto incorpora diversas actividades (dibujos, carteleras, dramatizaciones, juegos) que permiten atender

entre todos los estudiantes para escoger el proyecto que más interés generara en el grupo. El resultado de esta votación determinó que el proyecto a desarrollar será enmarcado en la temática general *World Monuments*.

Formulación de preguntas orientadoras:

Luego de elegir el tema principal, el grupo construyó una serie de preguntas que servirían como guía para la investigación a lo largo del proyecto. Estas preguntas fueron escritas en el tablero y organizadas posteriormente en el cuaderno de clase, agrupadas por campos semánticos. Además, los estudiantes realizaron un dibujo relacionado con el tema, colocaron el nombre del proyecto y graficaron los resultados de la votación mediante una barra vertical.

Planeación y desarrollo de actividades:

Durante el proyecto, los estudiantes participaron activamente proponiendo y realizando actividades que aportan significativamente al proceso de aprendizaje. La experiencia se vio enriquecida con la colaboración de personas externas que compartieron sus conocimientos sobre el tema.

Entre las actividades realizadas se encuentran:

- Charlas con expertos invitados.
- Creación de carteleras, afiches y maquetas.
- Entrevistas, juegos y actividades prácticas.

múltiples inteligencias. Finalmente, **Fernando Hernández,** desde la pedagogía por proyectos, refuerza la idea de que los niños deben investigar el mundo desde lo que les interesa, integrando saberes y desarrollando pensamiento crítico y creativo.

Este enfoque permite que los estudiantes construyan conocimiento de forma participativa, expresiva y transversal, favoreciendo una educación integral desde los primeros años.

• Ejercicios artísticos y manuales. • Trabajo por campos semánticos. • Integración con las áreas del plan de estudios de tercero.	

2. Planificación curricular

Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula. (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas** (Precisa los conceptos y/o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)
Tipos de monumentos ✓ ¿Qué monumentos existen? ✓ ¿Qué monumentos existen en Colombia – Ocaña?	**CAMPOS SEMÁNTICOS:** ➢ **Tipos de monumentos** ➢ Signos de puntuación. Punto seguido. Punto aparte. Punto final. Coma. Punto y coma. Dos puntos.
Delimitaciones ✓ ¿En qué parte del mundo están ubicados los monumentos mundiales más importantes? ✓ ¿Qué medio de transporte utilizamos para llegar a cada monumento mundial?	

✓ ¿Cuántas personas al mismo tiempo pueden estar dentro de un monumento?	➢ Signos de entonación: Signo de interrogación Signo de admiración. TEXTOS NARRATIVOS El cuento. La fábula. El mito. La leyenda. El párrafo Definición y estructura del párrafo. Elementos que componen un párrafo. Técnicas para organizar ideas en un párrafo. La descripción El poema. El caligrama. Coplas. Adivinanzas. Obras teatrales
Ingenio ✓ ¿Qué monumento es más original? ✓ ¿Cuál es el monumento más raro? ✓ ¿Cuál es el monumento más alto y pequeño del mundo? ✓ ¿Cuál fue el primer monumento mundial en construirse? ✓ ¿Cuáles son los monumentos más antiguos?	
Historia ✓ ¿Cuál es el monumento más importante del mundo y su razón de ser? ✓ ¿Cuáles son los monumentos más visitados a nivel mundial? ✓ ¿Qué monumentos se parecen? ✓ ¿Qué monumentos se repite en otros países?	
Caducidad ✓ ¿Qué monumento dejó de existir? ✓ ¿Por qué las Torres Gemelas fueron destruidas?	➢ **Historia** El resumen Cuadro sinóptico Mapa conceptual
Ubicación geográfica	

✓ ¿En qué partes del mundo hay Molinos de viento?	La noticia Estructura de una noticia. Características de la noticia. Redacción y análisis de noticias. La cartelera Elementos de una cartelera efectiva. El póster Definición y características del póster.
Creatividad ✓ ¿Por qué razón fueron construidos los monumentos mundiales? ✓ ¿Quién le dio el nombre a cada monumento y la razón? ✓ ¿Cuál es el material con el que se construyó cada monumento?	➢ **Diseño arquitectónico** La entrevista Estructura y tipos de entrevista. Técnicas para realizar entrevistas. Redacción y presentación de entrevistas. La carta Estructura y tipos de cartas. Técnicas para redactar cartas. La sílaba Definición y tipos de sílabas. Identificación de sílabas tónicas y átonas. Clasificación de palabras según el número de sílabas.
Aportes ✓ ¿Por qué son tan importantes los monumentos para la sociedad?	

	La comunicación ➢ **Funciones** Definición y elementos de la comunicación. Tipos de comunicación: verbal y no verbal. Barreras de la comunicación. Medios de comunicación Clasificación de los medios de comunicación: masivos y personales. Características y ejemplos de medios de comunicación masivos y personales. La historieta La oración Estructura de la oración. Sujeto y predicado. Clases de oraciones. Uso de las mayúsculas Reglas del uso de las mayúsculas. ➢ **Fuentes de energía** Familia de la palabra

	Concepto de familia de palabras. Raíz de palabras. El sustantivo Clases de sustantivos: propios y comunes, individuales y colectivos, concretos y abstractos. El artículo Clases de artículos: definidos e indefinidos El adjetivo Clases de adjetivos: calificativos, demostrativos, posesivos. El verbo Clases de verbos: regulares e irregulares. ➢ **Ubicación geográfica** Adverbio Definición y tipos de adverbios. Uso de adverbios en la oración. Palabras sinónimas Definición de sinónimos. Uso de sinónimos para enriquecer el vocabulario. Palabras antónimas

	Definición de antónimos. Uso de antónimos para contrastar significados. Palabras monosémicas y polisémicas Definición de palabras monosémicas y polisémicas. Palabras compuestas y simples Palabras compuestas y simples ➢ **Resistencia** **Aportes** Palabras homófonas Palabras homófonas Prefijos y sufijos Pronombres personales Clases de pronombres personales. Conectores Tipos de conectores: aditivos, adversativos, causales, consecutivos, etc.

3. Desarrollo del proyecto de aula

Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula. (Describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	**Por qué se realizaron** (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	**Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones** (Explícita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Actividades ludicopedagoggoicas	Las actividades lúdico-pedagógicas ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma activa, conectando los conceptos trabajados con situaciones reales de su vida. A través del juego, desarrollan no solo habilidades cognitivas, sino también sociales y emocionales, fortaleciendo su autonomía, creatividad e interés por aprender. Estas estrategias hacen que el aprendizaje sea más dinámico, significativo y cercano, promoviendo una educación integral.	Las actividades lúdico-pedagógicas se fundamentan en diversas teorías que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Teoría del Aprendizaje Socioemocional promueve habilidades como la empatía y el autocontrol mediante la interacción entre pares. La Teoría del Juego, respaldada por Piaget y Erikson, resalta el juego como una herramienta clave para el desarrollo integral en la infancia. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner permite atender la diversidad de estilos de aprendizaje, mientras que la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky enfatiza el acompañamiento pedagógico ajustado al nivel del estudiante. Finalmente, la Taxonomía de Bloom permite estructurar las actividades lúdicas para avanzar desde la comprensión básica hasta el pensamiento crítico y creativo, fortaleciendo así una educación inclusiva, significativa y progresiva.

Material audiovisual	El material audiovisual es una herramienta clave en la educación, ya que facilita la comprensión de contenidos, capta el interés de los estudiantes y permite presentar la información de forma variada. Para que su uso sea efectivo, debe estar alineado con los objetivos pedagógicos y ser empleado de manera intencionada. Estos recursos aprovechan los estímulos visuales y auditivos para mejorar el aprendizaje, y resultan especialmente útiles para atender la diversidad de estilos de aprendizaje, fomentar la motivación, y desarrollar habilidades como la observación, el análisis y la reflexión.	**Aportes del material audiovisual en la pedagogía** El uso de recursos audiovisuales, combinado con actividades lúdicas, favorece un aprendizaje más dinámico, significativo y adaptado a distintos estilos. El **juego**, como herramienta pedagógica, permite a los estudiantes aprender de forma activa, resolviendo problemas y desarrollando habilidades. Autores como **Richard E. Mayer** destacan que la integración de imágenes y texto mejora la comprensión (teoría del aprendizaje multimedia), mientras que **David Kolb** resalta el aprendizaje a través de la experiencia, adaptado a diversas formas de procesar la información. Las actividades contextualizadas, como plantea **Jean Lave**, conectan los contenidos escolares con situaciones reales, haciéndolos más relevantes. Asimismo, fomentar la participación activa y el rol protagónico del estudiante, como sugiere **Vygotsky**, fortalece el compromiso y el aprendizaje dentro de su zona de desarrollo próximo. La **colaboración** es clave: según **David y Roger Johnson**, el aprendizaje cooperativo desarrolla habilidades sociales y

		permite construir conocimiento en equipo. Por último, el componente lúdico, según **Jerome Bruner**, aumenta la motivación y convierte el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa.
Proceso de lectoescritura	En los proyectos de aula, el desarrollo de la **interpretación y la comunicación en grado tercero** adquiere un papel esencial, ya que los estudiantes comienzan a profundizar en la comprensión lectora y a expresar sus ideas con mayor claridad y coherencia. A esta edad, es fundamental fortalecer estas habilidades para que los niños puedan comprender, analizar y comunicar información de manera efectiva. Las actividades del proyecto se integran de forma transversal con otras áreas, permitiendo que los estudiantes practiquen la interpretación de textos, la producción de ideas propias, la argumentación y la participación en intercambios orales significativos. Estas experiencias ayudan a mejorar su capacidad de análisis, pensamiento crítico y expresión tanto oral como escrita. A través de cuentos, lectura guiada, exposiciones, dramatizaciones, debates, y ejercicios de escritura creativa o funcional, se busca estimular distintas **inteligencias múltiples**, respetando los ritmos de	Las acciones desarrolladas en el proyecto de aula de grado tercero para fortalecer la interpretación y la comunicación se apoyan en teorías pedagógicas centradas en el estudiante como protagonista del aprendizaje. John Dewey resalta la importancia de aprender desde la experiencia real, mientras que Vygotsky destaca el valor del lenguaje y la interacción social para avanzar en el aprendizaje. Piaget aporta la idea del desarrollo del pensamiento lógico a través del análisis y la reflexión, y Howard Gardner defiende la necesidad de incluir diversas formas de expresión que respondan a las distintas inteligencias de los estudiantes. Finalmente, Jerome Bruner subraya la fuerza del relato como forma de organizar y comunicar el conocimiento. Estas teorías respaldan el uso de estrategias significativas, creativas y contextualizadas que permiten a los estudiantes interpretar y expresar ideas con claridad, fomentando un aprendizaje integral, funcional y motivador.

	aprendizaje y fomentando un ambiente de confianza para comunicar ideas. Además, trabajar estos procesos dentro de un contexto real y cercano a los estudiantes les permite **darle sentido a lo que leen y escriben**, relacionando el contenido escolar con su vida cotidiana y entendiendo la importancia de expresarse con claridad y comprensión en diferentes situaciones.	
Investigaciones	En grado primero, la investigación dentro de los proyectos de aula es esencial, ya que promueve desde temprana edad una actitud crítica, curiosa y reflexiva frente al entorno. Aunque los niños están en proceso de adquirir la lectura y escritura, pueden investigar de forma adaptada a sus capacidades, utilizando diversos lenguajes como el oral, gráfico o artístico. Este enfoque fomenta el **pensamiento científico** a través de la observación y la formulación de preguntas, estimula la **curiosidad** y el interés por aprender desde sus propios intereses, y promueve la **autonomía**, al permitirles tomar decisiones en su proceso de indagación. Además, integra múltiples áreas del conocimiento y fortalece las **habilidades comunicativas**, fundamentales para avanzar en la lectoescritura.	La inclusión de la investigación en los proyectos de aula desde grado primero se apoya en enfoques que reconocen al niño como un ser activo y capaz de construir conocimiento desde su realidad. **Jean Piaget** señala que el pensamiento lógico se forma mediante la manipulación y observación del entorno, mientras que **Richard E. Mayer** destaca el valor de los estímulos visuales para facilitar el aprendizaje significativo. Por su parte, **John Dewey** resalta que el aprendizaje es más efectivo cuando surge del interés del niño y se conecta con experiencias reales. Desde la perspectiva de **Lev Vygotsky**, investigar permite al estudiante avanzar en su desarrollo con el acompañamiento adecuado, fortaleciendo su autonomía. A su vez, **Howard Gardner** propone integrar distintas áreas del conocimiento,

		considerando que cada niño aprende de manera diferente, y **Jerome Bruner** destaca que narrar y representar lo aprendido favorece la comprensión y la comunicación. En conjunto, estas teorías respaldan la investigación en grado primero como una estrategia valiosa para fomentar pensamiento crítico, autonomía y aprendizaje integral desde edades tempranas.

4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	**Razones que fundamenta la actividad** (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
Proyección: Noti Monumentos fue un proyecto que trascendió los contenidos tradicionales para convertirse en una experiencia viva, significativa y cercana para los estudiantes de grado tercero. Más allá de centrarse en los resultados, se valoró el proceso individual de cada niño, permitiéndoles avanzar a su ritmo y estilo de aprendizaje, en coherencia con los principios de la pedagogía por proyectos. Durante el desarrollo del proyecto, los estudiantes participaron activamente en la observación, búsqueda de información, análisis y exposición de datos curiosos sobre los monumentos trabajados en clase.	**"Noti Monumentos"** La actividad de cierre del proyecto *Noti Monumentos* fue definida a partir del interés de los estudiantes por comunicar lo aprendido de una forma diferente, cercana y significativa. Desde el inicio del proyecto, se buscó que el proceso culminara con una experiencia que no solo permitiera evidenciar los aprendizajes, sino también fortalecer las habilidades comunicativas, el trabajo en equipo y la expresión creativa. Tras varias sesiones de exploración y recopilación de información sobre distintos monumentos del mundo, los estudiantes, junto con la docente, reflexionaron sobre la mejor manera de compartir con la

Esta exploración culminó en la creación de un noticiero escolar, donde cada uno compartió de forma oral y creativa los hallazgos más interesantes de su investigación. El producto final fue un video lleno de cariño, esfuerzo y entusiasmo, que refleja no solo el aprendizaje adquirido, sino también el compromiso, la colaboración y la alegría de aprender juntos.

Esta experiencia fortaleció competencias comunicativas, pensamiento crítico y conciencia cultural, demostrando que los niños tienen mucho que decir y que sus voces pueden generar impacto. Además, reforzó los lazos entre escuela, familia y comunidad, convirtiendo el aula en un espacio donde aprender es una aventura con sentido, emoción y propósito para la vida.

comunidad educativa los datos únicos y curiosos que habían descubierto. A partir de este diálogo, surgió la propuesta de presentar un **noticiero escolar** donde cada niño tendría un rol como reportero, presentador o corresponsal, exponiendo lo más relevante de cada monumento.

El proceso de construcción incluyó varias etapas:

- **Selección del monumento y recopilación de datos**,
- **Organización de la información en un guion sencillo**,
- **Prácticas orales para mejorar la expresión, entonación y seguridad al hablar**,
- **Diseño del espacio del noticiero**, simulando un set de grabación,
- Y finalmente, la **grabación del video**, cuidando la participación activa de todos.
-

Cada estudiante se involucró con entusiasmo, demostrando su comprensión del tema y su habilidad para comunicarlo de forma clara y creativa. El resultado fue un video noticiero que no solo cerró el proyecto, sino que permitió a los niños reconocerse como protagonistas de su propio aprendizaje, y compartir con orgullo lo vivido en el aula.

Este cierre refleja el espíritu de la pedagogía por proyectos: aprender con sentido, construir en colectivo y comunicar lo aprendido desde la voz de los propios estudiantes.

	GIMNASIO BILINGÜE HOWARD GARDNER ***EDUCATION FOR LIFE*** **SISTEMATIZACIÓN DEL PROYECTO DE AULA**	Código: FO - 016 Versión: 01 Fecha de elaboración: 14/01/2025

Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	**Tipo de logro** (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)
Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.	Lengua Castellana
Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas.	Lengua Castellana
Registra sus observaciones, datos y resultados de manera organizada y rigurosa (sin alteraciones), en forma escrita y utilizando esquemas, gráficos y tablas.	Matemáticas
Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escoge una para indagar y encontrar posibles respuestas	Lengua Castellana
Propone explicaciones provisionales para responder sus preguntas.	Lengua Castellana
Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos.	Matemáticas
Estimula el proceso de lecto-escritura dando a partir de la creación de textos o juegos.	Lengua Castellana
Demuestra la habilidad de la lectura fluida en cada texto que lee, así como la escritura.	Lengua Castellana
Comprende lecturas estimulando el pensamiento crítico.	Lengua Castellana
Argumenta sobre las preguntas que se darán respuesta durante el proceso de investigación.	Lengua Castellana
Lleva un orden del inicio del proyecto.	Lengua Castellana
Mejora la grafía de sus letras mientras hacen escritos.	Lengua Castellana
Sigue orientaciones para terminar los trabajos manuales.	Lengua Castellana

Participa en debates y discusiones: asumo una posición, la confronto con la de otros, la defiendo y soy capaz de modificar mis posturas si lo considero pertinente.	Lengua Castellana
Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad)	Lengua Castellana
Lee diversos tipos de textos literarios: cuentos, fabulas, mitos y leyendas.	Lengua Castellana
Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros entre otros.	Ciencias Naturales y sociales
Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	Lengua Castellana
Identifica el propósito comunicativo y la idea global de un texto.	Lengua Castellana
Analiza si la información que he obtenida es suficiente para contestar mis preguntas o sustentar mis explicaciones.	Lengua Castellana
Propone respuestas a mis preguntas y las comparo con las otras personas y con las de teorías científicas.	Lengua Castellana
Establece relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.	Lengua Castellana
Utiliza diversas formas de expresión (escritos, exposiciones orales, carteleras…), para continuar los resultados de mi investigación.	Lengua Castellana
Usa los signos de entonación en la formulación de preguntas y textos.	Lengua Castellana
Expone normas ortográficas sobre los signos de interrogación y de exclamación.	Lengua Castellana
Reconoce la coma y el punto como signos de puntuación.	Lengua Castellana
Comunica oralmente y por escrito, el proceso de indagación y los resultados que se obtiene.	Lengua Castellana
Elabora resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.	Lengua Castellana

Determina algunas estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información: resúmenes, cuadros sinópticos, carteleras y fichas.	Lengua Castellana
Reconoce en situaciones comunicativas, la diversidad y el encuentro de culturas, con el fin de afianzar las actitudes de respeto y tolerancia.	Ciencias sociales
Identifica los elementos constitutivos de la comunicación: interlocutores, canal y mensaje.	Ciencias Naturales y sociales
Identifica en situaciones comunicativas reales los roles, las intenciones de los interlocutores y el respeto por los principios básicos de la comunicación.	Ciencias Naturales y sociales
Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica.	Lengua Castellana
Reconoce características de los textos narrativos, tales como el concepto de la estructura narrativa y elementos de la narración, a partir de la recreación y disfrute de los mismo.	Lengua Castellana
Comprende vocabulario técnico del proyecto.	Ciencias Naturales
Realiza escritos de manera espontánea utilizando referentes del medio.	Lengua Castellana
Reconoce los diferentes tipo y tipologías textuales.	Lengua Castellana
Crea un texto narrativo integrando las características que lo componen.	Lengua Castellana
Elabora un cuadro sinóptico.	Lengua Castellana
Identifica la estructura en un cuento.	Lengua Castellana
Clasifica los elementos de un cuento.	Lengua Castellana
Discrimina el narrador en el cuento.	Lengua Castellana
Escribe textos literarios coherentes, atendiendo a las características textuales e integrando sus saberes e intereses.	Lengua Castellana
Afianza la capacidad de contar historias mediante la creación de textos literarios narrativos	Lengua Castellana
Escribe oraciones simples que inician con mayúsculas y terminan en punto final.	Lengua Castellana

Identifica los sonidos que corresponden al conjunto de letras del alfabeto.	Lengua Castellana
Comprende el uso de las mayúsculas en la producción de textos.	Lengua Castellana
Reconocer la función de los esquemas.	Lengua Castellana
Diseña afiches.	Lengua Castellana
Crear un texto narrativo integrando las características que lo componen.	Lengua Castellana
Describir en forma oral o escrita las características físicas de diferentes objetos, lugares, animales o personas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar y agilidad al escribir.	Lengua Castellana
Promueve la recolección y separación de residuos en cada una de las casas.	Ciencias Naturales
Identifica palabras de la misma familia y puede producir listas, esquemas o textos cortos con ellas.	Lengua Castellana
Reconoce las clases de palabras y comprende que cada una de ellas tiene un uso diferente en las oraciones de textos dados.	Lengua Castellana
Reconoce que son los antónimos y sinónimos y los usa en textos orales y escritos	Lengua Castellana
Utiliza adecuadamente las formas y los tiempos verbales regulares al momento de construir y comprender oraciones.	Lengua Castellana
Crea diferentes clases de oraciones, según la intención del hablante.	Lengua Castellana
Comprende las partes de la oración.	Lengua Castellana
Comprende la importancia de diversos monumentos mundiales, desarrollando una apreciación cultural y un conocimiento histórico.	Sociales
Expresa contextos históricos y culturales de algunos monumentos mundiales.	Sociales
Conoce el lugar geográfico en que se encuentra el monumento.	Sociales
Aprende sobre la arquitectura de cada monumento.	Sociales
Demuestra una apreciación de la diversidad cultural a través de la comprensión de la importancia de los monumentos en diferentes partes del mundo.	Sociales

Identifica la ubicación geográfica del Monumento Cristo Rey, el Monumento a los Lanceros del Pantano de Vargas, la Ventana al Mundo, la Ciudad Amurallada y Monserrate, y describe cada uno de estos monumentos.	Sociales
Señala el material del que están hechos los monumentos, quién los construyó y el año en que fueron construidos.	Sociales
Menciona la altura de cada monumento y describe cómo esta característica contribuye a su visibilidad y relevancia.	Sociales
Identifica los principales monumentos nacionales y regionales, relacionándolos con su contexto histórico y cultural.	Sociales
Describe las características físicas y simbólicas de los monumentos nacionales y regionales.	Sociales
Propone ideas para el cuidado y conservación de los monumentos en su entorno.	Sociales
Investiga sobre un monumento regional o nacional, utilizando fuentes confiables y presentando la información de manera clara.	Sociales

SISTEMATIZACION DEL PROYECTO DE AULA

NOMBRE DEL MAESTRO QUE DESARROLLA EL PROYECTO DE AULA: Morelia Sánchez Díaz
CURSO: Cuarto

PROYECTO DE AULA: "PlantCafé"

Caracterización grupo: El grupo del grado tercero está conformado por 6 estudiantes entre las edades de 9 y 10 años de edad.

1. Definición y planificación del proyecto de aula

Acciones realizadas para el surgimiento del proyecto de aula. (Enuncia y describe el proceso de definición del tema de interés, proceso de negociación, definición de preguntas, planeación de acciones, entre otros)	**Fundamento teórico que sustenta la realización de estas acciones**
Selección del tema de interés: La elección del tema surgió a partir de un proceso de reflexión guiada, donde los estudiantes recordaron el proyecto desarrollado el año anterior, compartiendo sus experiencias y el entusiasmo que les generó. A partir de este ejercicio, expresaron nuevas ideas sobre temas que les gustaría explorar durante el año. Todas las propuestas fueron registradas en el tablero en forma de lista. **Proceso de votación:**	**Pedagogía por Proyectos** Es el eje central del texto. Este enfoque plantea que el aprendizaje debe girar en torno a un tema significativo elegido por los estudiantes, y debe desarrollarse mediante preguntas orientadoras, actividades prácticas y una planificación articulada con el currículo. El proyecto PlantCafé responde directamente a este modelo, ya que: ● Parte de los intereses y motivaciones del grupo. ● Se estructura en etapas: selección del tema, votación, formulación de preguntas, planificación y desarrollo.

Con la lista de temas ya elaborada, se llevó a cabo una votación entre todos los estudiantes para escoger el proyecto que más interés generara en el grupo. El resultado de esta votación determinó que el proyecto a desarrollar sería sobre plantas medicinales y el café, enmarcado en la temática general *PlantCafé*.

Formulación de preguntas orientadoras:

Luego de elegir el tema principal, el grupo construyó una serie de preguntas que servirían como guía para la investigación a lo largo del proyecto. Estas preguntas fueron escritas en el tablero y organizadas posteriormente en el cuaderno de clase, agrupadas por campos semánticos. Además, los estudiantes realizaron un dibujo relacionado con el tema, colocaron el nombre del proyecto y graficaron los resultados de la votación mediante una barra vertical.

Planeación y desarrollo de actividades:

Durante el proyecto, los estudiantes participaron activamente proponiendo y realizando actividades que aportan significativamente al proceso de aprendizaje. La experiencia se vio enriquecida con la colaboración de personas externas que compartieron sus conocimientos sobre el tema.

Entre las actividades realizadas se encuentran:

- Promueve la integración de áreas del conocimiento.
- Da lugar a productos concretos (afiches, maquetas, dibujos, gráficos, productos de cuidado para las personas).

Constructivismo

Este enfoque está presente en la forma como se inicia el proyecto a partir del recuerdo y la reflexión sobre experiencias anteriores. El aprendizaje se construye activamente por los estudiantes al conectar conocimientos previos con nuevas situaciones. También se evidencia en la elaboración de preguntas propias y en la participación directa en el diseño de actividades.

Aprendizaje Significativo

Se observa en la conexión entre las experiencias previas de los estudiantes y los nuevos temas abordados. El hecho de que los estudiantes propongan temas que les interesan garantiza que el aprendizaje tenga sentido y relevancia para ellos.

Aprendizaje Colaborativo y Democrático

La inclusión de un proceso de votación para elegir el tema del proyecto muestra un enfoque democrático del aula, donde se fomenta la participación activa, la escucha y el respeto por las decisiones colectivas. También se promueve el trabajo en equipo durante el desarrollo de actividades conjuntas.

Inteligencias Múltiples

• Charlas con expertos invitados conocedores de plantas medicinales como los usos y el sentido que tiene el café para la sociedad. • Creación de carteleras, afiches y maquetas. • Entrevistas, juegos y actividades prácticas. • Ejercicios artísticos y manuales. • Trabajo por campos semánticos. • Integración con las áreas del plan de estudios de tercero.	La variedad de actividades propuestas (dibujos, carteleras, juegos, entrevistas, actividades artísticas y manuales) responde a distintas formas de aprender, permitiendo que los estudiantes se expresen y comprendan desde sus propias fortalezas. **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** Aunque no se menciona explícitamente, se evidencia en la diversificación de recursos y actividades, lo que permite la participación de todos los estudiantes según sus estilos de aprendizaje y necesidades. Este enfoque permite que los estudiantes construyan conocimiento de forma participativa, expresiva y transversal, favoreciendo una educación integral en las diferentes disciplinas académicas como sociales y personales.

2. Planificación curricular

Preguntas que orientaron el desarrollo del proyecto de aula. (Enuncia las preguntas construidas con estudiantes en relación con el tema o problema a investigar)	**Conceptos y/o competencias a desarrollar de acuerdo con el plan de estudios en cada una de las áreas** (Precisa los conceptos y/o competencias a desarrollar en los niños de acuerdo con el plan de estudios)

	CAMPOS SEMÁNTICOS: PLantCafé ➢ Signos de puntuación. Punto seguido. Punto aparte. Punto final. Coma. Punto y coma. Dos puntos. ➢ Signos de entonación: Signo de interrogación Signo de admiración. TEXTOS NARRATIVOS

PlantCafé ✓ ¿Qué son las plantas medicinales y la planta del café? ✓ ¿Cuál es la importancia de la planta medicinales y la planta del café para la salud? ✓ ¿Cuáles son las especies de plantas medicinales a nivel mundial o nacional y qué tipos de plantas de café existen? ✓ ¿En qué lugares se cultivan estas plantas medicinales y los tipos de café? ✓ ¿Cómo surgen los medicamentos a partir de las plantas? ✓ ¿Cómo se procesa la semilla del café y Qué productos surgen del café? ✓ ¿Qué estudios debe tener una planta para saber si cumple los parámetros de ser medicinal? ✓ ¿Qué tipo de proceso debe tener el café para hacer de importación?	El cuento. La fábula. El mito. La leyenda. El párrafo Definición y estructura del párrafo. Elementos que componen un párrafo. Técnicas para organizar ideas en un párrafo. La descripción El poema. El caligrama. Coplas. Adivinanzas. Obras teatrales El resumen Cuadro sinóptico Mapa conceptual La noticia Estructura de una noticia. Características de la noticia. Redacción y análisis de noticias. La cartelera Elementos de una cartelera efectiva. El póster

✓ ¿Todas las partes de la planta son medicinales? ✓ ¿Qué parte de la planta del café se pueden aprovechar? ✓ ¿Cómo reconocer las plantas medicinales y el tipo de café en mi entorno? ✓ ¿Qué debo hacer para empezar a activar la producción de plantas medicinales y la planta del café? ✓ ¿Qué debo hacer y tener en cuenta para que los cultivos aporten beneficios al ecosistema y sean más amigables con el mismos? ✓ ¿Qué permisos se necesitan para cultivar? ✓ ¿Qué enfermedades puede prevenir o curar las plantas medicinales y el café? ✓ ¿Qué tipo de plantas se usan más para la salud belleza y estética?	Definición y características del póster. La entrevista Estructura y tipos de entrevista. Técnicas para realizar entrevistas. Redacción y presentación de entrevistas. La carta Estructura y tipos de cartas. Técnicas para redactar cartas. La sílaba Definición y tipos de sílabas. Identificación de sílabas tónicas y átonas. Clasificación de palabras según el número de sílabas. La comunicación Definición y elementos de la comunicación. Tipos de comunicación: verbal y no verbal. Barreras de la comunicación. Medios de comunicación Clasificación de los medios de comunicación: masivos y personales. Características y ejemplos de medios de comunicación masivos y personales. La historieta

✓ ¿Podemos crear elementos de belleza a través de las plantas medicinales y el café? ✓ ¿Qué otros aportes tienen el café para la sociedad? ✓ ¿Cómo influye la producción del café a la economía del país? ✓ ¿A qué países se exporta el café? ✓ ¿Cómo se puede conformar una producción de productos para un emprendimiento?	La oración Estructura de la oración. Sujeto y predicado. Clases de oraciones. Uso de las mayúsculas Reglas del uso de las mayúsculas. Familia de la palabra Concepto de familia de palabras. Raíz de palabras. El sustantivo Clases de sustantivos: propios y comunes, individuales y colectivos, concretos y abstractos. El artículo Clases de artículos: definidos e indefinidos El adjetivo Clases de adjetivos: calificativos, demostrativos, posesivos. El verbo Clases de verbos: regulares e irregulares. Adverbio Definición y tipos de adverbios.

	Uso de adverbios en la oración. Palabras sinónimas Definición de sinónimos. Uso de sinónimos para enriquecer el vocabulario. Palabras antónimas Definición de antónimos. Uso de antónimos para contrastar significados. Palabras monosémicas y polisémicas Definición de palabras monosémicas y polisémicas. Palabras compuestas y simples Palabras compuestas y simples Palabras homófonas Palabras homófonas Prefijos y sufijos Pronombres personales Clases de pronombres personales. Conectores Tipos de conectores: aditivos, adversativos, causales, consecutivos, etc.

3. Desarrollo del proyecto de aula

Secuencia de acciones realizadas en el proyecto de aula. (Describe una a una las acciones desarrolladas durante el proyecto de aula)	**Por qué se realizaron** (Explica las razones que llevaron a realizar estas acciones)	**Fundamentación teórica que sustenta la realización de estas acciones** (Explícita conceptos que fundamentan las acciones desde la pedagogía por proyectos)
Actividades lúdico-pedagógicas	Las actividades lúdico-pedagógicas ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma activa, conectando los conceptos trabajados con situaciones reales de su vida. A través del juego, desarrollan no solo habilidades cognitivas, sino también sociales y emocionales, fortaleciendo su autonomía, creatividad e interés por aprender. Estas estrategias hacen que el aprendizaje sea más dinámico, significativo y cercano, promoviendo una educación integral.	Las actividades lúdico-pedagógicas se fundamentan en diversas teorías que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Teoría del Aprendizaje Socioemocional promueve habilidades como la empatía y el autocontrol mediante la interacción entre pares. La Teoría del Juego, respaldada por Piaget y Erikson, resalta el juego como una herramienta clave para el desarrollo integral en la infancia. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner permite atender la diversidad de estilos de aprendizaje, mientras que la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky enfatiza el acompañamiento pedagógico ajustado al nivel del estudiante. Finalmente, la Taxonomía de Bloom permite estructurar las actividades lúdicas para avanzar desde la comprensión básica hasta el pensamiento crítico y creativo, fortaleciendo así una educación inclusiva, significativa y progresiva.

Material audiovisual	El material audiovisual es una herramienta clave en la educación, ya que facilita la comprensión de contenidos, capta el interés de los estudiantes y permite presentar la información de forma variada. Para que su uso sea efectivo, debe estar alineado con los objetivos pedagógicos y ser empleado de manera intencionada. Estos recursos aprovechan los estímulos visuales y auditivos para mejorar el aprendizaje, y resultan especialmente útiles para atender la diversidad de estilos de aprendizaje, fomentar la motivación, y desarrollar habilidades como la observación, el análisis y la reflexión.	**Aportes del material audiovisual en la pedagogía** El uso de recursos audiovisuales, combinado con actividades lúdicas, favorece un aprendizaje más dinámico, significativo y adaptado a distintos estilos. El **juego**, como herramienta pedagógica, permite a los estudiantes aprender de forma activa, resolviendo problemas y desarrollando habilidades. Autores como **Richard E. Mayer** destacan que la integración de imágenes y texto mejora la comprensión (teoría del aprendizaje multimedia), mientras que **David Kolb** resalta el aprendizaje a través de la experiencia, adaptado a diversas formas de procesar la información. Las actividades contextualizadas, como plantea **Jean Lave**, conectan los contenidos escolares con situaciones reales, haciéndolos más relevantes. Asimismo, fomentar la participación activa y el rol protagónico del estudiante, como sugiere **Vygotsky**, fortalece el compromiso y el aprendizaje dentro de su zona de desarrollo próximo. La **colaboración** es clave: según **David y Roger Johnson**, el aprendizaje cooperativo desarrolla habilidades sociales y

		permite construir conocimiento en equipo. Por último, el componente lúdico, según **Jerome Bruner**, aumenta la motivación y convierte el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa.
Proceso de lectoescritura	En los proyectos de aula, el desarrollo de la **interpretación y la comunicación en grado tercero** adquiere un papel esencial, ya que los estudiantes comienzan a profundizar en la comprensión lectora y a expresar sus ideas con mayor claridad y coherencia. A esta edad, es fundamental fortalecer estas habilidades para que los niños puedan comprender, analizar y comunicar información de manera efectiva. Las actividades del proyecto se integran de forma transversal con otras áreas, permitiendo que los estudiantes practiquen la interpretación de textos, la producción de ideas propias, la argumentación y la participación en intercambios orales significativos. Estas experiencias ayudan a mejorar su capacidad de análisis, pensamiento crítico y expresión tanto oral como escrita. A través de cuentos, lectura guiada, exposiciones, dramatizaciones, debates, y ejercicios de escritura creativa o funcional, se busca estimular distintas **inteligencias múltiples**, respetando los ritmos de	Las acciones desarrolladas en el proyecto de aula de grado tercero para fortalecer la interpretación y la comunicación se apoyan en teorías pedagógicas centradas en el estudiante como protagonista del aprendizaje. John Dewey resalta la importancia de aprender desde la experiencia real, mientras que Vygotsky destaca el valor del lenguaje y la interacción social para avanzar en el aprendizaje. Piaget aporta la idea del desarrollo del pensamiento lógico a través del análisis y la reflexión, y Howard Gardner defiende la necesidad de incluir diversas formas de expresión que respondan a las distintas inteligencias de los estudiantes. Finalmente, Jerome Bruner subraya la fuerza del relato como forma de organizar y comunicar el conocimiento. Estas teorías respaldan el uso de estrategias significativas, creativas y contextualizadas que permiten a los estudiantes interpretar y expresar ideas con claridad, fomentando un aprendizaje integral, funcional y motivador.

	aprendizaje y fomentando un ambiente de confianza para comunicar ideas. Además, trabajar estos procesos dentro de un contexto real y cercano a los estudiantes les permite **darle sentido a lo que leen y escriben**, relacionando el contenido escolar con su vida cotidiana y entendiendo la importancia de expresarse con claridad y comprensión en diferentes situaciones.	
Investigaciones	En grado primero, la investigación dentro de los proyectos de aula es esencial, ya que promueve desde temprana edad una actitud crítica, curiosa y reflexiva frente al entorno. Aunque los niños están en proceso de adquirir la lectura y escritura, pueden investigar de forma adaptada a sus capacidades, utilizando diversos lenguajes como el oral, gráfico o artístico. Este enfoque fomenta el **pensamiento científico** a través de la observación y la formulación de preguntas, estimula la **curiosidad** y el interés por aprender desde sus propios intereses, y promueve la **autonomía**, al permitirles tomar decisiones en su proceso de indagación. Además, integra múltiples áreas del conocimiento y fortalece las **habilidades comunicativas**, fundamentales para avanzar en la lectoescritura.	La inclusión de la investigación en los proyectos de aula desde grado primero se apoya en enfoques que reconocen al niño como un ser activo y capaz de construir conocimiento desde su realidad. **Jean Piaget** señala que el pensamiento lógico se forma mediante la manipulación y observación del entorno, mientras que **Richard E. Mayer** destaca el valor de los estímulos visuales para facilitar el aprendizaje significativo. Por su parte, **John Dewey** resalta que el aprendizaje es más efectivo cuando surge del interés del niño y se conecta con experiencias reales. Desde la perspectiva de **Lev Vygotsky**, investigar permite al estudiante avanzar en su desarrollo con el acompañamiento adecuado, fortaleciendo su autonomía. A su vez, **Howard Gardner** propone integrar distintas áreas del conocimiento,

		considerando que cada niño aprende de manera diferente, y **Jerome Bruner** destaca que narrar y representar lo aprendido favorece la comprensión y la comunicación. En conjunto, estas teorías respaldan la investigación en grado primero como una estrategia valiosa para fomentar pensamiento crítico, autonomía y aprendizaje integral desde edades tempranas.
Diseño del logo de los productos hechos.	El diseño de logos en el proyecto **"PlantCafé"** permite a los estudiantes expresar su creatividad, darles identidad a sus productos y conectar el aprendizaje con el mundo real. A través de esta actividad, integran conocimientos de áreas como artística, lengua, ciencias naturales y emprendimiento, mientras desarrollan habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones. Además, fomenta el trabajo colaborativo, ya que deben negociar y consensuar ideas para representar visualmente los beneficios de sus productos para el cuidado capilar, facial y corporal. Asimismo, el uso de logos fortalece la motivación de los estudiantes al ver sus creaciones con una imagen profesional, preparándolos para la socialización del proyecto. Les permite comprender cómo se construye la identidad de un producto en la vida cotidiana, promoviendo competencias comunicativas y emprendedoras. De esta manera, el aula se convierte	El diseño de logos en el proyecto "PlantCafé" se fundamenta en teorías pedagógicas clave, como el **aprendizaje experiencial** de Kolb, donde los estudiantes aprenden a través de la acción y reflexión, y el **constructivismo** de Piaget y Vygotsky, que resalta la importancia de la interacción social y la construcción activa del conocimiento. A través de la creación de un logo, los estudiantes integran saberes de diversas áreas (artística, lengua, ciencias naturales y emprendimiento) y desarrollan habilidades como el **pensamiento crítico** y la **toma de decisiones**, mientras trabajan de manera colaborativa, fomentando la **inteligencia interpersonal** y el **aprendizaje significativo**. Además, el diseño de logos conecta a los estudiantes con el mundo real, ayudándoles a comprender cómo se construye la **identidad de un producto** en el mercado y promoviendo competencias emprendedoras y comunicativas. Este enfoque también apoya el desarrollo de **competencias para la vida**, al permitir que los estudiantes participen en actividades

	en un espacio dinámico donde el aprendizaje se vuelve significativo y aplicado a situaciones reales.	prácticas que se relacionan directamente con situaciones cotidianas, lo que hace que el aprendizaje sea **relevante y aplicado**. Así, el proyecto fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, con un enfoque integrador que permite a los estudiantes comprender el propósito y las implicaciones de lo que crean.
Salidas pedagógicas	Las salidas pedagógicas dentro del proyecto de aula **"PlantCafé"**, como la visita a **Laguna Coffee** para conocer el proceso completo del café —desde la germinación hasta el empaque—, tienen un valor formativo fundamental, ya que permiten vivenciar de manera directa lo que se estudia en clase. Este tipo de experiencias conecta el conocimiento escolar con la realidad, haciendo que los aprendizajes sean más significativos, memorables y contextualizados. Al observar de primera mano el proceso de producción del café, los estudiantes comprenden mejor los ciclos naturales, el trabajo humano y la tecnología involucrada, lo cual fortalece su pensamiento científico, su conciencia ambiental y su valoración por la cultura local. Además, la participación de los **padres de familia** en estas salidas fortalece el vínculo entre escuela, familia y comunidad. Los niños se sienten acompañados, valorados y motivados, lo que mejora su actitud hacia	Las salidas pedagógicas en el proyecto "PlantCafé" se fundamentan en principios clave de la pedagogía por proyectos. Permiten un **aprendizaje situado**, donde los estudiantes comprenden mejor al vivir experiencias reales. Además, promueven la **integración de saberes** al abordar múltiples áreas del conocimiento de forma articulada. Estas actividades también fortalecen la **relación escuela-comunidad** al incluir actores externos como fuente de aprendizaje, y fomentan una **participación activa** de los estudiantes, quienes se convierten en protagonistas del proceso. Finalmente, al involucrar a las familias, se impulsa un **aprendizaje colaborativo y con sentido**, reforzando los lazos afectivos y el compromiso compartido en la formación de los niños. A través de estas salidas, el aula se expande más allá de sus paredes, convirtiendo el entorno en un escenario educativo. Los estudiantes no solo observan, sino que vivencian, reflexionan y conectan lo aprendido con su vida cotidiana,

	el aprendizaje. Por otro lado, las familias se involucran activamente en el proyecto educativo, comprenden mejor lo que sus hijos aprenden y se convierten en aliados del proceso. Esta experiencia compartida no solo enriquece el aprendizaje, sino que también fomenta la construcción de una comunidad educativa colaborativa y comprometida.	fortaleciendo así su comprensión, su identidad cultural y su compromiso con el territorio.
Actividades de con personas externas conocedoras del proyecto.	Las actividades con personas externas en el proyecto "PlantCafé" brindaron a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más significativa al conectar lo aprendido en el aula con el mundo real. Durante la visita del profesor Yarumo y Juan Valdez, los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer el impacto del café en la región y la economía del país. Los expertos compartieron su conocimiento sobre los beneficios del café, motivando a los estudiantes a hacer realidad sus sueños y materializar sus proyectos. Además, los estudiantes se sumergieron en el proceso de plantación y producción del café, aprendiendo de personas apasionadas por cultivar y promover el consumo del buen café. Estas actividades no solo integraron conocimientos de diversas áreas como ciencias naturales, sociales y emprendimiento, sino que también fomentaron la curiosidad, el pensamiento crítico y la comprensión	Las acciones descritas se fundamentan en varias teorías clave que respaldan la pedagogía por proyectos. El **aprendizaje contextualizado** se basa en la teoría del **aprendizaje situado**, que destaca la importancia de aprender en contextos reales, lo que permite a los estudiantes conectar lo aprendido en clase con situaciones prácticas. La **perspectiva interdisciplinaria** se apoya en la **educación integradora**, que facilita la integración de diversas disciplinas, promoviendo una comprensión holística del proyecto. Además, el **fomento de la curiosidad y el aprendizaje activo** está respaldado por la teoría del **aprendizaje activo**, donde los estudiantes se involucran activamente en su aprendizaje, estimulando su pensamiento crítico. El **desarrollo de habilidades sociales y comunicativas** se fundamenta en la **teoría socio-constructivista** de Vygotsky, que subraya la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Por último, la **valoración del saber popular y el conocimiento práctico** se relaciona con la teoría del

	profunda de los temas tratados. La interacción con los expertos permitió a los estudiantes desarrollar habilidades sociales y comunicativas, participando activamente al hacer preguntas y expresar sus ideas. También aprendieron a valorar el saber popular y el conocimiento práctico, lo que les permitió comprender cómo el café contribuye al desarrollo local y nacional, además de conectar el aprendizaje con situaciones cotidianas y reales.	**conocimiento situado**, que reconoce la validez del aprendizaje derivado de la experiencia directa, ampliando las perspectivas de los estudiantes sobre cómo se construye el saber fuera del aula.

4. Actividades de cierre y evaluación del proyecto de aula

Actividad de cierre y socialización del proyecto de aula (Enuncia la actividad (es) de cierre o finalización del proyecto)	**Razones que fundamenta la actividad** (Explica proceso de definición y construcción de la actividad de cierre)
Proyección: La actividad de cierre del proyecto "PlantCafé" se llevó a cabo durante la **Feria de Emprendimiento**, un evento significativo que permitió a los estudiantes presentar y compartir los resultados de su trabajo con la comunidad educativa. Este espacio sirvió como una plataforma para exhibir los productos desarrollados a lo largo del proyecto, como jabones, cremas aclarantes, hidratantes, champús y tratamientos capilares, todos elaborados con base en las investigaciones realizadas sobre las propiedades de las plantas medicinales y el café.	El proceso de definición y construcción de la actividad de cierre del proyecto "PlantCafé" comenzó con la decisión de realizar la presentación durante la **Feria de Emprendimiento**, con el objetivo de permitir a los estudiantes compartir los productos creados (jabones, cremas, champús, etc.) con la comunidad educativa. Durante el proyecto, los estudiantes investigaron y elaboraron estos productos basados en las propiedades del café y las plantas medicinales, lo que integró aprendizajes teóricos y prácticos. En la feria, los estudiantes exhibieron y vendieron sus productos, interactuando con la comunidad educativa para explicar los

El evento no solo fue una oportunidad para que los estudiantes demostraran sus aprendizajes, sino también para que la comunidad educativa pudiera interactuar directamente con los productos creados. Los asistentes tuvieron la posibilidad de conocer de primera mano los beneficios de estos productos y, además, participar activamente en la experiencia al tener la oportunidad de adquirirlos. Esta actividad de cierre consolidó el esfuerzo de los estudiantes, permitiéndoles ver cómo sus investigaciones y creaciones se convirtieron en productos tangibles, mientras desarrollaban habilidades de emprendimiento y comunicación.	beneficios de lo que habían creado. Esta actividad sirvió como un cierre significativo, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje y recibir retroalimentación, mientras celebraban el éxito de su trabajo.
Logros evidenciados en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto o centro de interés (Enuncia los principales logros obtenidos en el desarrollo del proyecto)	**Tipo de logro** (Explica la clase de logros de acuerdo con dimensiones y/o áreas de conocimiento)
Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.	Lengua castellana
Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas.	Lengua castellana
Escucha activamente a los compañeros y compañeras, reconoce puntos de vista diferentes y los compara con los propios.	Lengua castellana
Registra las observaciones, datos y resultados de manera organizada y rigurosa (sin alteraciones), en forma escrita y utilizando esquemas, gráficos y tablas.	Matemáticas
Cumple mi función cuando trabajo en grupo, respeta los otros y contribuye a lograr productos comunes.	Lengua castellana
Participa en debates y discusiones: asume una posición, la confronta con la de otros, la defiende y es capaz de modificar sus posturas si lo considero pertinente.	Lengua castellana

Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escojo una para indagar y encontrar posibles respuestas.	Lengua castellana
Propone explicaciones provisionales para responder mis preguntas.	Lengua castellana
Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos.	Matemáticas
Participa de manera activa y significativa, demostrando un dominio destacado del tema al contribuir con ideas originales y relevantes.	Lengua castellana
Demuestra respeto constante por las opiniones de los compañeros, presenta argumentos coherentes respaldados por una sólida investigación, y responde de manera efectiva a preguntas, ampliando la discusión de manera reflexiva.	Lengua castellana
Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad)	Lengua castellana
Lee diversos tipos de textos literarios: cuentos.	Lengua castellana
Lleva un orden del inicio del proyecto.	Lengua castellana
Escribe los temas de interés y las preguntas del proyecto en el formato institucional y en el cuaderno.	Lengua castellana
Mejora la grafía de sus letras mientras hacen escritos.	Lengua castellana
Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros entre otros.	Lengua castellana
Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	Lengua castellana
Identifica el propósito comunicativo y la idea global de un texto.	Lengua castellana
Desarrolla habilidades para la aplicación de signos de puntuación en la construcción de oraciones compuestas, permitiendo la conexión lógica de ideas y la mejora de la fluidez en la escritura.	Lengua castellana

Reconoce y nombra correctamente los signos de puntuación que indican pausa en la lectura, como el punto, la coma, el punto y coma y el punto y aparte.	Lengua castellana
Utiliza correctamente los signos de pausa al leer en voz alta y al escribir textos simples, colocándolos en los lugares adecuados para mantener la coherencia y la fluidez del texto, según lo evidencian sus producciones escritas y lecturas orales.	Lengua castellana
Demuestra comprensión de la entonación al leer, variando el tono de voz de acuerdo con la intención del texto (interrogativa y exclamativa)	Lengua castellana
Utiliza la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.	Lengua castellana
Compara el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas.	Lengua castellana
Escucha activamente a los compañeros y compañeras, reconoce puntos de vista diferentes y los compara con los propios.	Lengua castellana
Formula preguntas específicas sobre una observación o experiencia y escojo una para indagar y encontrar posibles respuestas.	Lengua castellana
Propone explicaciones provisionales para responder mis preguntas.	Lengua castellana
Utiliza las matemáticas como una herramienta para organizar, analizar y presentar datos.	Lengua castellana
Demuestra respeto constante por las opiniones de los compañeros, presenta argumentos coherentes respaldados por una sólida investigación, y responde de manera efectiva a preguntas, ampliando la discusión de manera reflexiva.	Lengua castellana
Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad)	Lengua castellana
Lee diversos tipos de textos literarios: cuentos.	Lengua castellana
Lleva un orden del inicio del proyecto.	Lengua castellana

Escribe los temas de interés y las preguntas del proyecto en el formato institucional y en el cuaderno.	Lengua castellana
Mejora la grafía de sus letras mientras hacen escritos.	Lengua castellana
Busca información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros entre otros.	Lengua castellana
Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	Lengua castellana
Identifica el propósito comunicativo y la idea global de un texto.	Lengua castellana
Desarrolla habilidades para la aplicación de signos de puntuación en la construcción de oraciones compuestas, permitiendo la conexión lógica de ideas y la mejora de la fluidez en la escritura.	Lengua castellana
Reconoce y nombra correctamente los signos de puntuación que indican pausa en la lectura, como el punto, la coma, el punto y coma y el punto y aparte.	Lengua castellana
Utiliza correctamente los signos de pausa al leer en voz alta y al escribir textos simples, colocándolos en los lugares adecuados para mantener la coherencia y la fluidez del texto, según lo evidencian sus producciones escritas y lecturas orales.	Lengua castellana
Demuestra comprensión de la entonación al leer, variando el tono de voz de acuerdo con la intención del texto (interrogativa y exclamativa)	Lengua castellana
Identifica correctamente el nombre científico y común de las plantas medicinales (caléndula, diente de león, yerbabuena, ruda, menta, manzanilla, sábila, verbena, toronjil y romero).	Ciencias naturales
Describe las propiedades medicinales de cada planta y explica el modo de implementación adecuado.	Ciencias naturales

Identifica y señala la parte de la planta utilizada en las aplicaciones medicinales.	Ciencias naturales
Explica los métodos de propagación de las plantas medicinales describiendo su origen.	Ciencias naturales
Aplica el conocimiento adquirido para preparar una infusión básica utilizando alguna de las plantas estudiadas.	Ciencias naturales
Identifica y diferencia entre los distintos tipos de entrevistas (estructurada, no estructurada, semiestructurada, de grupo) y sus características principales.	Lengua castellana
Reconoce la importancia de la entrevista como herramienta de comunicación.	Lengua castellana
Describe los elementos esenciales de una entrevista (presentación, propósito, preguntas, agradecimientos y despedida) y su función en el proceso.	Lengua castellana
Participa en la planificación y ejecución de una entrevista simple, aplicando correctamente los elementos aprendidos.	Lengua castellana
Describe las partes fundamentales de un póster (título, imágenes, texto, autores) y su función.	Lengua castellana
Reconoce y distingue entre los diferentes tipos de póster (informativas, educativas, publicitarias, decorativas, políticas) y su propósito.	Lengua castellana
Crea un póster sobre un tema específico, aplicando principios de diseño visual y organizando la información de manera clara y efectiva.	Lengua castellana
Organiza la información de manera coherente y lógica para realizar una exposición oral.	Lengua castellana
Selecciona y utiliza adecuadamente recursos visuales y tecnológicos para apoyar su exposición.	Lengua castellana

Demuestra claridad, fluidez y confianza al presentar un tema frente a sus compañeros.	Lengua castellana
Reconoce y distingue entre los diferentes tipos de carteleras (informativas, educativas, publicitarias) y su propósito.	Lengua castellana
Organiza y diseña una cartelera, asegurando la coherencia entre el contenido y su presentación visual.	Lengua castellana
Participa en la creación de una cartelera sobre un tema de interés, aplicando los principios de diseño aprendidos.	Lengua castellana
Sigue las instrucciones para preparar una infusión de una planta medicinal, identificando los pasos clave del proceso.	Ciencias naturales
Explica las propiedades de la infusión preparada y su aplicación en la salud.	Ciencias naturales
Aplica medidas de higiene y seguridad al manipular plantas medicinales y preparar infusiones.	Ciencias naturales
Utiliza herramientas TIC como Canva para enriquecer la presentación de los textos elaborados, fomentando la integración de recursos digitales en el aprendizaje.	Lengua castellana
Utiliza herramientas digitales, como Canva, para crear diseños de textos con coherencia y estética, aplicando diferentes tipografías según el propósito comunicativo.	Lengua castellana
Diseña dípticos y trípticos de manera creativa y funcional, aplicando conocimientos sobre los usos y características de los folletos.	Lengua castellana
Identifica las características principales de los folletos (díptico y tríptico) y sus usos en contextos comunicativos específicos.	Lengua castellana
Diseña un folleto estructurado, incluyendo textos e imágenes pertinentes, en formato díptico o tríptico, que responda a las preguntas del proyecto.	Lengua castellana

Justifica el uso de elementos textuales y gráficos en la creación de un folleto, demostrando comprensión de sus funciones comunicativas.	Lengua castellana
Investiga información clara y relevante sobre preguntas del proyecto (¿Cómo surgen los medicamentos a partir de las plantas?, ¿Qué estudios debe tener una planta para saber si cumplen los parámetros que sean medicinal?, ¿Cómo se procesa la semilla del café?, ¿Qué tipo de procesos debe tener el café para ser importado?, ¿Qué debo hacer para activar la producción de plantas medicinales y el café en el colegio o en casa?) y organiza la información para su presentación en un folleto.	Ciencias naturales
Reconoce y describe plantas medicinales comunes y sus usos.	Ciencias naturales
Identifica las partes de un resumen (título, introducción, cuerpo, conclusiones).	Lengua castellana
Escribe resúmenes claros y organizados de información recolectada sobre plantas medicinales y café.	Lengua castellana
Diseña resúmenes atractivos visualmente usando herramientas digitales, resaltando ideas clave.	Lengua castellana
Reconoce las partes de una noticia (titular, entrada, cuerpo, cierre) y su función dentro del texto informativo.	Lengua castellana
Comprende los diferentes medios de publicación de las noticias (radiodifusión, edición en digital y edición en papel)	Lengua castellana
Participa individuales y colaborativas, reflexionando sobre la importancia de la producción textual en su entorno escolar y familiar.	Lengua castellana
Propone acciones prácticas para fomentar la producción de plantas medicinales y café en contextos escolares o familiares, integrando ideas propias y consultadas.	Ciencias naturales

Presenta de manera creativa y estructurada productos derivados de plantas medicinales y café, explicando su proceso de elaboración y destacando su impacto positivo en la salud de quienes los utilizan	Ciencias naturales
Participa activamente en la Feria de Emprendimiento presentando productos innovadores derivados de plantas medicinales y café, mediante una exposición clara y creativa que explique su proceso de elaboración y destaque los beneficios para la salud de quienes los consumen o utilizan el producto.	Ciencias naturales