



TÍTULO:	Del Papel al Entorno: Buenas Prácticas en la Enseñanza de la Ecuación de la Recta
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Media.- MATEMATICAS
RESUMEN:	Se trabajó con estudiantes de grado décimo, una vez realizado de manera mecánica la resolución de ejercicios de calcular las ecuaciones (distancia entre dos puntos, puntos medios, pendiente, ecuación punto pendiente), se procede a trabajar en la resolución de problemas, para esto, los estudiantes debían mediar las instalaciones de la IE en equipos de 4 estudiantes y por sectores asignados(8 en total), se debe graficar la IE a escala, en papel milimetrado y en él, ubicar las coordenadas dadas por la docente, para finalizar el proyecto, debían identificar una problemática y posterior a esto, proponer posibles soluciones,
INTRODUCCIÓN	<p>Este proyecto tuvo como objetivo principal aplicar los conceptos fundamentales de geometría analítica en específico con lo relacionado a la ecuación de la recta como la distancia entre dos puntos, el cálculo de puntos medios, la determinación de pendientes y la formulación de la ecuación punto-pendiente, en un contexto práctico y colaborativo, fomentando tanto el aprendizaje significativo como el trabajo en equipo.</p> <p>Además del componente matemático, el proyecto promovió el pensamiento crítico y creativo al pedir a los estudiantes identificar problemáticas en el entorno escolar y proponer soluciones viables.</p>
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	<p>Esta experiencia se llevó a cabo en diferentes momentos, los cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none">• Exposición del tema, con una etapa introductoria en la que los estudiantes realizaron ejercicios mecánicos que les permitieron dominar los conceptos básicos con el propósito de establecer una base sólida desde la cual pudieran abordar tareas más complejas.• Los estudiantes se organizaron en equipos de cuatro integrantes y fueron asignados a uno de los ocho sectores en los que se dividió la institución educativa.• Los estudiantes debían compartir sus datos con los demás grupos.• Durante esta etapa, los estudiantes emplearon herramientas concretas, como metros, flexómetros, decímetros e incluso cintas métricas de modistería, además de sus cuadernos para los bosquejos preliminares y lápices para el diseño inicial.• Posteriormente, graficaron las instalaciones a escala en papel milimetrado, incorporando coordenadas proporcionadas por la docente y aplicando los conceptos estudiados.• Finalmente, el cierre del proyecto mediante sustentaciones grupales consolidó la experiencia. crítico, configurándose como un espacio de aprendizaje mutuo y reflexión colectiva.
<u>RESULTADOS:</u>	



	<p>Resolución de problemas en contexto:</p> <ul style="list-style-type: none">• Durante la socialización de los planos, de los estudiantes lograron explicar correctamente los cálculos de distancias, puntos medios, pendientes y ecuaciones punto-pendiente en un contexto práctico, cumpliendo satisfactoriamente los requisitos del proyecto. <p>Resultados en habilidades socioemocionales</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo colaborativo y comunicación: La dinámica de trabajo en equipos pequeños y la necesidad de socializar los resultados fortalecieron habilidades de liderazgo, negociación y comunicación efectiva. Esto se evidenció en encuestas de autoevaluación, donde el 85% de los estudiantes calificaron positivamente (alto – superior) su desempeño en equipo.• Identificación y solución de problemas: Todos los equipos identificaron al menos una problemática en el entorno escolar, proponiendo soluciones concretas como ajustes en la disposición de espacios comunes o mejoras en la señalización interna.
<p><u>CONCLUSIONES:</u></p>	<p>Articulación entre teoría y práctica: El enfoque práctico del proyecto permitió a los estudiantes contextualizar los conceptos matemáticos, lo que facilitó su comprensión y aplicación. Este tipo de metodología es clave para conectar los contenidos curriculares con el entorno inmediato de los estudiantes.</p> <p>Desarrollo de competencias integrales: La experiencia no solo consolidó aprendizajes matemáticos, sino que también impulsó competencias socioemocionales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, habilidades esenciales en el ámbito educativo y profesional.</p> <p>Diversidad en los resultados Aunque la mayoría de los estudiantes alcanzó un rendimiento destacado, se identificaron casos aislados con bajo desempeño, lo que resalta la importancia de incluir estrategias de acompañamiento para garantizar que todos los estudiantes puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.</p>
<p><u>REFERENCIAS:</u></p>	<p>Barba, J. A., & Borrachero, A. B. (2014). Metodologías activas en educación matemática. Ediciones Pirámide.</p> <p>Gutiérrez, A., & Jaime, A. (2010). Educación matemática y desarrollo de competencias. Universidad de Murcia.</p> <p>Suárez, H., & Ramírez, C. (2017). Aprendizaje significativo en el aula: prácticas pedagógicas y contextos. Editorial Universitaria.</p>

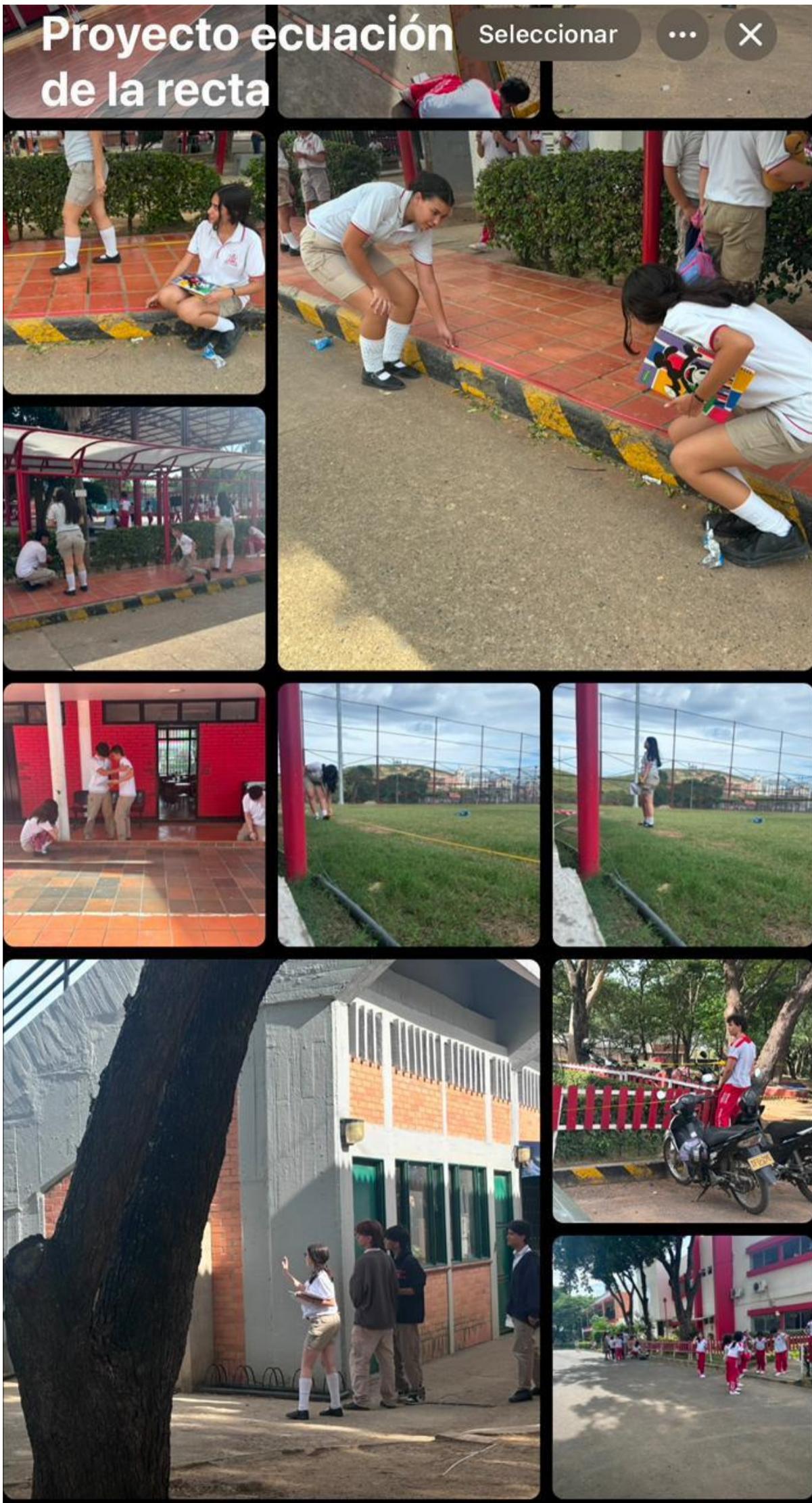


ANEXOS

29/07/24

Rúbrica de Evaluación 1.

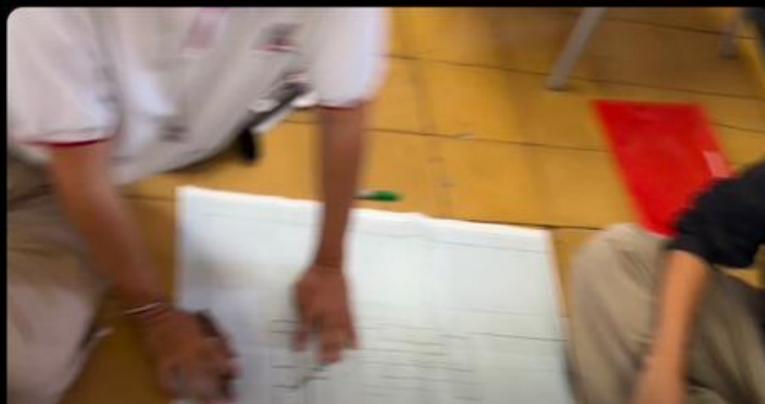
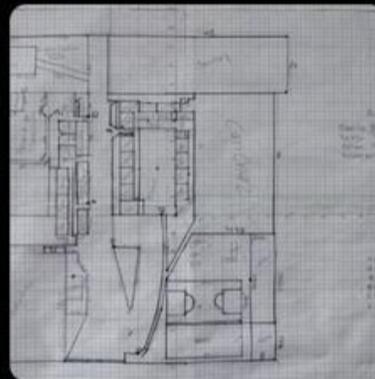
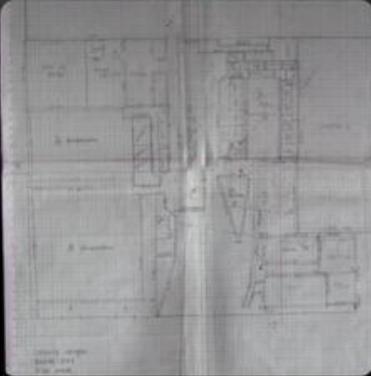
- 10% 1.) Mediciones entregadas a tiempo y bien realizadas.
- 15% 2.) Creación y entrega del plano en hojas milimetradas 29-07-2024
- 10% 3.) Problemática en la infraestructura -entregada 29-07-2024
- 35% 4.) Hallar diferentes problemáticas con referencia a la ecuación de la recta
 - 4.1) 3 ecuaciones de la recta
 - 4.2) 3 pendientes
 - 4.3) 6 puntos (coordenadas de sectores específicos)
 - 4.4) 3 distancias calculadas a partir de puntos específicos
 - 4.4.1) Se entregan 3 por grupo (docente)
- 10% 5.) Trabajo en equipo
- 20% 6.) Sustentación aleatoria 1/grupo





Proyecto ecuación de la recta

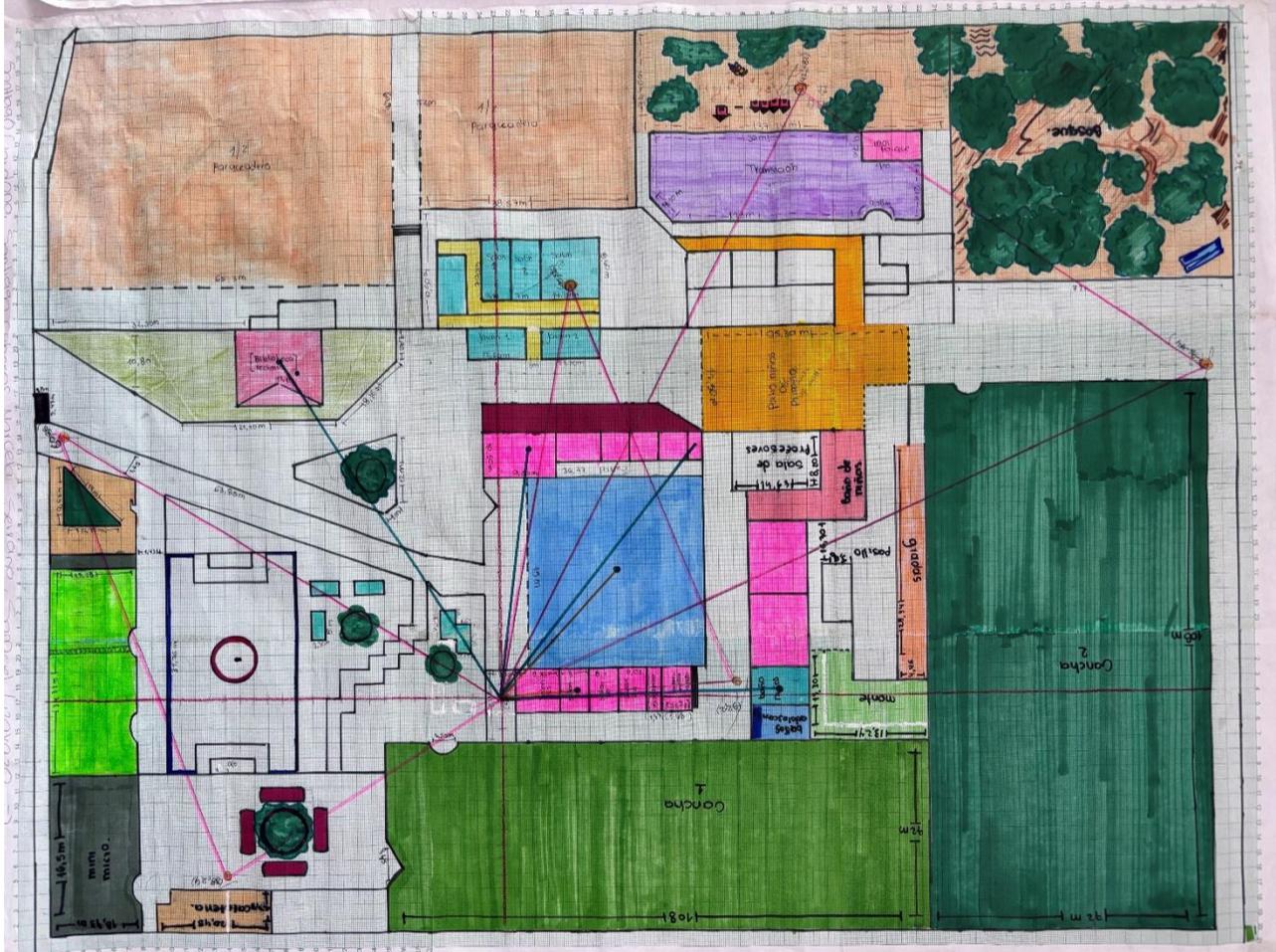
Seleccionar





INSTITUCION EDUCATIVA COLEGIO COMFANORTE

FICHA TECNICA BUENA PRACTICA





CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	<i>“Expresiones Artísticas a través de la Literatura”</i>
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica primaria. – LENGUA CASTELLANA
RESUMEN:	<p>En el área de Lengua Castellana como: experiencia significativa de buenas prácticas pedagógicas para el año escolar 2024, lideramos una actividad denominada: <i>“Expresiones Artísticas a través de la Literatura”</i></p> <p>La experiencia se desarrolló con los grados de (básica primaria) Las actividades artísticas relacionadas con obras literarias leídas durante el año escolar son importantes porque fomentan un aprendizaje integral que abarca tanto lo cognitivo como lo emocional y creativo.</p> <p>Al interpretar y expresar una obra literaria a través de diversas formas artísticas como el teatro, la pintura, la música o la danza, los estudiantes logran profundizar en la comprensión de los temas, los personajes y los mensajes presentes en la obra. Las obras literarias suelen abordar temas universales y complejos, y al representarlas de manera artística, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar las emociones y perspectivas de los personajes. Este proceso fomenta el desarrollo de la empatía y fortalece sus habilidades críticas, permitiéndoles reflexionar sobre el mundo que los rodea de una manera más consciente y enriquecedora.</p>
INTRODUCCIÓN	<p>La integración de actividades artísticas en el aprendizaje de obras literarias ofrece a los estudiantes una experiencia educativa significativa y transformadora. Interpretar y expresar los contenidos literarios a través de disciplinas como el teatro, la pintura, la música o la danza no solo permite una comprensión más profunda de los textos, sino que también potencia habilidades creativas, emocionales y críticas. Estas actividades permiten que los estudiantes conecten con temas universales y complejos, desarrollando empatía y reflexionando sobre las emociones y perspectivas de los personajes. Este enfoque interdisciplinario fomenta un aprendizaje más dinámico y enriquecedor, al tiempo que despierta el interés por la literatura y las artes.</p> <p>Los principales objetivos que nos llevaron a la ejecución de la práctica pedagógica:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Fomentar la interpretación detallada de los temas, personajes y mensajes en las obras literarias leídas durante el año escolar.✓ Incentivar la expresión artística como medio para representar y reimaginar los contenidos literarios, estimulando la creatividad.✓ Promover la empatía al explorar las emociones y perspectivas de los personajes literarios.✓ Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo mediante el análisis de temas universales y su relación con la actualidad.



	<ul style="list-style-type: none">✓ Fortalecer las habilidades sociales y de comunicación a través del trabajo en equipo en proyectos artísticos.✓ Vincular la literatura con las artes para enriquecer la experiencia de aprendizaje y despertar el interés por ambas disciplinas.✓ Brindar a los estudiantes herramientas para expresar sus ideas y emociones de manera creativa y significativa.
ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:	<p>Las estrategias y actuaciones expresivas en las artes literarias se refieren a la descripción de distintas formas en que los estudiantes utilizan recursos estilísticos, narrativos y simbólicos para transmitir ideas, emociones y perspectivas. Una de las estrategias favorables que se llevaron a cabalidad fueron:</p> <ul style="list-style-type: none">● Uso del lenguaje poético y estilístico: Se involucró la metáfora y el símil como herramientas fundamentales para enriquecer el lenguaje, creando conexiones entre conceptos aparentemente dispares.● Imágenes sensoriales: Fueron las descripciones que involucran los sentidos como la vista, oído, tacto para de esa manera los estudiantes creen una experiencia inmersa en el lector.● Estilo indirecto libre: Este recurso permite que es el estudiante mezcle los pensamientos o voces de los personajes sin necesidad de citas directas o intervención explícita.
RESULTADOS:	<p>Durante el año escolar 2024, la actividad denominada "Expresiones Artísticas a través de la Literatura" fue implementada con los estudiantes de los grados de básica primaria, con el objetivo de integrar el arte y la literatura como una herramienta pedagógica clave para el aprendizaje integral.</p> <p>Las actividades realizadas fueron diversas y abarcaron diferentes formas artísticas como el teatro y la pintura, siempre en relación con las obras literarias leídas durante el año escolar. La experiencia fue altamente significativa tanto a nivel cognitivo como emocional, ya que los estudiantes no solo desarrollaron su capacidad de comprensión lectora, sino también su creatividad y expresión artística.</p> <p>Resultados Alcanzados:</p> <ul style="list-style-type: none">- Mejora en la comprensión literaria: Los estudiantes lograron una comprensión más profunda de los textos literarios mediante su interpretación a través de diferentes lenguajes artísticos. Al representar escenas, personajes y temas literarios de manera visual y performática, los niños pudieron conectar con las ideas centrales de las obras de manera más significativa y personal.- Desarrollo de habilidades emocionales: El proceso de explorar las emociones y perspectivas de los personajes



	<p>les permitió a los estudiantes desarrollar empatía. Esto se reflejó en una mayor capacidad para identificar sentimientos y puntos de vista ajenos, contribuyendo a un ambiente de respeto y comprensión en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none">- Fortalecimiento de la creatividad y expresión artística: Al involucrarse en actividades como la pintura y el teatro, los estudiantes ejercitaron su creatividad, aprendiendo a expresar de manera artística sus pensamientos e interpretaciones sobre las obras literarias. Esta experiencia también fortaleció su confianza al comunicar ideas de forma no verbal.- Desarrollo de habilidades críticas y reflexivas: La conexión entre la literatura y el arte permitió que los estudiantes reflexionaran de manera crítica sobre los mensajes y temas universales presentes en las obras literarias. Las actividades artísticas brindaron una oportunidad para discutir cuestiones complejas y actuales, promoviendo un aprendizaje más consciente sobre el mundo que los rodea.- Fomento del trabajo colaborativo: Muchas de las actividades artísticas fueron realizadas en equipo, lo que promovió la colaboración, el respeto por las ideas de los demás y el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes. <p>En conclusión, la actividad "Expresiones Artísticas a través de la Literatura" resultó ser una estrategia exitosa para fomentar un aprendizaje integral, que no solo mejoró la comprensión de los textos literarios, sino que también contribuyó al desarrollo emocional, crítico y creativo de los estudiantes, consolidándose como una buena práctica pedagógica para el año escolar 2024.</p>
<p>CONCLUSIONES:</p>	<p>La transversalidad de actividades artísticas en el estudio de la literatura transforma el proceso de aprendizaje, haciendo que los estudiantes no sólo comprendan los textos de manera más profunda, sino que también los vivencien y los interpreten desde perspectivas personales y creativas.</p> <p>Al Fomentar actividades como el teatro, la música, y la pintura, los estudiantes exploran emociones y perspectivas de los personajes literarios, lo que favorece el desarrollo de la empatía. Este proceso les ayuda a ponerse en el lugar de otros y a reflexionar sobre realidades diversas, fortaleciendo su capacidad para entender y valorar diferentes puntos de vista y contextos.</p> <p>La integración de actividades artísticas en el aprendizaje de obras literarias no solo mejora la comprensión de los textos, sino que también potencia una serie de habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque interdisciplinario convierte la experiencia educativa en un proceso más enriquecedor, estimulante y transformador.</p>
<p>REFERENCIAS:</p>	<p>Eisner, E. W. (2002). <i>The Arts and the Creation of Mind</i>. Yale University Press.</p>



Este libro examina cómo las artes influyen en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, defendiendo la idea de que las disciplinas artísticas son fundamentales para la educación integral. Eisner argumenta que las artes fomentan habilidades críticas y creativas que son esenciales para un aprendizaje profundo y significativo.

Gardner, H. (1999). *Intelligences Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. Basic Books.

Howard Gardner propone la teoría de las inteligencias múltiples, que sostiene que las personas poseen diferentes tipos de habilidades cognitivas. En este contexto, las artes juegan un papel crucial en el desarrollo de las inteligencias musicales, espaciales y lingüísticas, lo que puede enriquecer la enseñanza de la literatura a través de diversas formas de expresión.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Aunque Vygotsky no se centra exclusivamente en las artes, su teoría sociocultural resalta la importancia del entorno social y cultural en el aprendizaje. La colaboración y la interacción, esenciales en las actividades artísticas, son fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional, lo que se aplica perfectamente a la enseñanza literaria.



CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	Stand Educativo "Movie Time".
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica secundaria INGLÉS
RESUMEN:	<p>Enseñanza a través de estrategias dinámicas y pedagógicas en el aula de clase que entorna la vida cotidiana y el inglés, buscando que los estudiantes se motiven a explorar la lengua inglesa a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas tales como producción oral, producción escrita, comprensión oral y comprensión escrita con temas de interés de la actualidad como películas.</p>
INTRODUCCIÓN	<p>De acuerdo con Moreno (2017), "En la actualidad el cine está considerado como uno de los medios de comunicación y transmisor de información más influyentes, ya que la mayoría de la población es consumidora habitual de este medio", es por esto que se tuvo en consideración utilizar este como medio para la enseñanza del inglés, al ser parte de la cotidianidad de los estudiantes y lograr despertar su interés.</p> <p>Para la realización de esta actividad se seleccionó al grupo de octavo grado, para realizar una actividad que involucra todas las habilidades comunicativas tanto orales como escritas y que tiene como objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none">• Permitir que los estudiantes se apropien de la lengua inglesa a partir de temas cotidianos y de actualidad, despertando su interés y logrando una participación activa de los mismos dentro del desarrollo de la actividad. <p>Como objetivos específicos de esta actividad están:</p> <ul style="list-style-type: none">• Incentivar en los estudiantes un enfoque de liderazgo, compromiso y responsabilidad en cuanto a la organización y presentación de lo solicitado por la docente.• Lograr la enseñanza- aprendizaje de la lengua inglesa a través de sus habilidades comunicativas, aprendizaje de liderazgo de actividades, responsabilidad, sentido de pertenencia y seriedad a la hora de hacer sus presentaciones.
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	<p>Se realizó con los estudiantes de octavo grado la actividad "movie time". Los estudiantes a través de diferentes "Stands" hicieron una presentación sobre algunas películas donde mostraron información general, datos importantes, personajes, inicio, nudo, desenlace, gustos y además vocabulario.</p> <p>Para las presentaciones los estudiantes debieron apoyarse en el uso de vestuario relacionado con la película que iban a presentar y herramientas de lenguaje y comunicativas tales como un buen manejo de la lengua extranjera, vocabulario, imágenes, música e información pertinente.</p>



	<p>Finalmente, los estudiantes debieron organizarse en grupos y desarrollaron una actividad como un taller o juego para sus propios compañeros de clase con el objetivo de verificar si efectivamente la información dada por los encargados del stand había sido clara o no.</p>
<p><u>RESULTADOS:</u></p>	<p>En un mundo más globalizado aprender otro idioma más que una opción es una necesidad, por esta razón se implementan actividades lúdico prácticas significativas en la búsqueda que los estudiantes participen en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, con esta buena práctica se logró el objetivo de correlacionar las habilidades comunicativas con situaciones de la vida real o cotidiana de esta manera se le da un sentido más importante al aprendizaje y sustenta la motivación en cada uno de los actores educativos</p>
<p><u>CONCLUSIONES:</u></p>	<p>Para concluir, se puede decir que la actividad fue exitosa porque se obtuvo una participación activa de los estudiantes, quienes se involucraron significativamente en la preparación, desarrollo y presentación de la actividad. Esto nos lleva a identificar que cuando se aplican temas cotidianos o de actualidad para la enseñanza y aprendizaje del inglés, se despierta el interés de los estudiantes, logrando así un aprendizaje significativo de la lengua inglesa.</p> <p>También, cabe de resaltar la importancia de incentivar en los estudiantes actitudes y comportamientos de liderazgo, sentido de pertenencia y responsabilidad, que se hicieron presentes en el desarrollo de la actividad, siendo los mismos estudiantes los encargados de organizar, presentar y evaluar los alcances de la actividad.</p>
<p><u>REFERENCIAS:</u></p>	<p>Moreno L. (2017) El cine como recurso didáctico para enseñar inglés en Educación Primaria (Tercer ciclo).</p> <p>Mcmillan (2022). InstaEnglish2.</p>



CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	ACTIVIDADES NEUROPSICOLÓGICAS EN EL AULA(LOBULOS CEREBRALES)
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	MEDIA TECNICA- BIOLOGIA
RESUMEN:	<p>Se aplica cuatro juegos didácticos donde se analiza la funcionalidad de los cuatro lóbulos cerebrales y se identifica la importancia de desarrollar habilidades en los estudiantes que ayudan a tener un mejor proceso cognitivo, visual, de escucha y de interpretación de sonidos, implementando estrategias de entrenamiento a nuestros hemisferios cerebrales.</p> <p>El objetivo es identificar la habilidad de concentración e interpretación de los estudiantes en función de los lóbulos cerebrales.</p> <p>Se aplicó en grado once</p> <p>El objetivo es aprender Genética mediante la experimentación virtual. Se aplicó grado once y noveno</p>
INTRODUCCIÓN	Los lóbulos del cerebro son unas zonas anatómicas que componen a cada hemisferio cerebral y que se encargan de controlar y coordinar a la mayoría de las funciones motoras, sensitivas y cognitivas del ser humano.
ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES :	<p>Se realizan varias actividades relacionados con las funciones del cerebro, específicamente de los lóbulos localizados em ambos hemisferios:</p> <p>1.Funcionalidad auditiva: La principal habilidad auditiva que afecta el rendimiento escolar, es la capacidad de atender o enfocar la escucha hacia la fuente sonora, por ello desde el aula debemos trabajar diferentes competencias auditivas. -Por grupos discriminación de sonidos de animales y clasificación en vertebrados o invertebrados.</p> <p>2.Neurolingüística Es importante diferenciar dos áreas relativas al lenguaje, el área de Broca relacionado principalmente con la producción del lenguaje, el habla; y el área de Wernicke relacionado principalmente con la comprensión del lenguaje. -por grupos repetición de palabras reales e inventadas e identificación de las irreales. -Identificación de problemas matemáticas en textos completos orales y escrito.</p> <p>3.Memoria La memoria y sus tipos tienen una gran implicación educativa. La memoria a largo plazo afianza el conocimiento, la memoria de trabajo nos permite realizar operaciones y tareas que necesitan de conocimiento básicos. -por parejas repetición de movimientos del compañero (memoria a corto plazo) posteriormente cada pareja realizará una composición con movimientos de ambos (memoria de trabajo). -Repetición por grupos de melodías y composición de una melodía global utilizando el programa Musescore.</p> <p>4.Niveles táctiles La motricidad va unida al desarrollo cognitivo, por ello en las primeras etapas el movimiento que realiza el niño le permite descubrir el mundo que le rodea: -coreografías, juego del director de orquesta, juego del espejo -juegos de mímica, dramatizaciones.</p>
RESULTADOS:	El estudiante lograra comprender con mayor claridad las funciones de cada lóbulo; interpreta sus diferencias, identifica sus similitudes y su ubicación en los hemisferios del cerebro.



CONCLUSION ES:	Esta práctica permite comprender la importancia de cuidar nuestro. Cerebro, de ejercitarlo con prácticas didácticas para tener mejores resultados en el proceso de aprendizaje.
REFERENCIAS :	https://redsocal.rededuca.net/actividades-neuropsicologicas-aula https://www.cerebriti.com/juegos-de-l%C3%B3bulos/tag/mas-recientes/ https://www.youtube.com/watch?v=bQtYX3xJPnw&t=158s&ab_channel=ProfeBego

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	MICRO BIT – CONTADOR DE PASOS
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica secundaria INFORMATICA
RESUMEN:	Microsoft Make Code acerca la informática a todos los alumnos con proyectos divertidos, resultados inmediatos y editores de bloques y de texto para estudiantes de distintos niveles. Por medio de esta plataforma se programa el acelerómetro de la micro bit que cuenta cuantas veces se ha agitado la micro bit, almacena el numero en una variable llamada PASOS, y cada vez que la micro bit detecta movimiento, el programa aumenta la variable en 1, y muestra el número de pasos realizados en la pantalla led.
INTRODUCCIÓN	Micro bit es una computadora de bolsillo que te presenta cómo el software y el hardware funcionan juntos. Tiene una pantalla de luz LED, botones, sensores y muchas características de entrada/salida que, al programarse, le permiten interactuar con la persona y el mundo; de este modo se programa un contador de pasos que ayuda a los estudiantes a controlar cuan activos son.
ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:	Se plantea en los estudiantes el problema de ¿Qué podemos crear con la micro bit? ¿Cómo puedo controlar cuan activo soy en un día normal? ¿Conoces cuanto miden tus pasos? Partiendo de que en clases anteriores hemos creado juegos y software para resolver problemas matemáticos, empezamos usando el pensamiento computacional para analizar las preguntas y crear un programa que ayude a resolver todos estos planteamientos; la solución que surge es un podómetro o contador de pasos. Los estudiantes construyen un software usando el acelerómetro de la micro bit y variables en Make Code, una vez realizado el programa se pasa a la tarjeta micro bit y se hacen pruebas de funcionamiento, los estudiantes ponen la tarjeta micro bit con la batería dentro de las medias y corren alrededor de la cancha para verificar que el programa funciones correctamente, este debe mostrar en la pantalla led cuantos pasos a recorrido. Los estudiantes disfrutan mucho estas clases ya que trabajan en equipo para construir el código, interactúan en espacios abiertos, practican el pensamiento computacional y desarrollan habilidades de programación.
RESULTADOS:	Los estudiantes logran crear un podómetro o contador de pasos que los ayuda a controlar cuan activos son.
CONCLUSIONES:	El uso de la plataforma Make Code y de la tarjeta micro bit ayudan a introducir en los estudiantes conceptos de programación, con programación en bloques, secuencias lógicas, condiciones,



	eventos y variables. De esta forma se amplía el pensamiento computacional de forma innovadora, práctica y divertida.
<u>REFERENCIAS:</u>	Mediante la plataforma gratuita de código abierto Microsoft Make Code se crean atrapantes experiencias didácticas sobre informática, que brindan un método progresivo para introducirse en la programación. https://makecode.microbit.org/#

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	NIÑOS SALUDABLE NIÑOS FELICES
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. ED. FISICA
RESUMEN:	Esta experiencia con los estudiantes de los grados preescolares y básicos primarios, en esta etapa se interactúo con juegos lúdicos en los que se contienen los elementos a explorar como parte de su actividad psicomotriz e del plan del área, en este proceso se enfatizó en una educación enfatizando la importancia de hacer deporte para la salud y un sano crecimiento
INTRODUCCIÓN	se desarrolla la temática con juegos lúdicos deportivos y recreativas logrando un espacio de esparcimiento actividades físicas que lo lleven a la experiencia de su vida diaria.
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	En el avance del desarrollo de las actividades estipuladas por el plan de área se logra identificar la mejor manera de llegar a desarrollar un interés propio y una concientización de la importancia del deporte en el desarrollo físico y una calidad de vida optima con hábitos que puntualicen lo que necesita el cuerpo humano en el proceso de formación de defensas y su corporalidad en este proceso no se olvidó la recreación de la como parte del desarrollo integral y crecimiento del ser humano como parte integral de su desarrollo en la sociedad. Sera importante el acompañamiento de material que llame la atención y despierte la necesidad de cada niño de realizar las actividades individuales y grupales que se estipulan.
<u>RESULTADOS:</u>	Fue satisfactorio ya que se logró atraer la atención de cada estudiante comprendiendo la importancia de los juegos y la salud en su desarrollo corporal con rutinas lúdico deportivas sin olvidar la importancia de la alimentación el descanso y su higiene personal.
<u>CONCLUSIONES:</u>	Se logra entender que la familia y las personas que acompañan el desarrollo psicomotriz en etapas tempranas, garantiza un desarrollo integro en las nuevas generaciones, la buena planificación de una rutina deportiva como un escape a la rutina de las aulas de clases mejoran el desarrollo corporal, es convirtiéndose en algo que puede cambiar las vidas de la generación futuro



<u>REFERENCIAS:</u>	<p>Para los diferentes creadores de las modalidades deportivas como: William G. Morgan, un director de educación física de la YMCA, James Naismith fue un profesor de educación física, entrenador y capellán castrense. Y el país de Inglaterra fundamentado que reglamentó el juego en 1863 a través de la Football Association (FA), la primera asociación del fútbol.</p>
----------------------------	---

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	Educación Sexual para niños y adolescentes.
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica secundaria sexto grado a 11 grado ETICA Y RELIGIÓN
RESUMEN:	Se realiza durante el taller de educación sexual preguntas de conocimiento relacionadas con la sexualidad y todos sus conceptos ¿qué es la sexualidad? las cuales se nombraron el boom de las preguntas y seguidamente se realizaron juego de roles, mesa redonda donde se organizaron debates sobre las temáticas obteniendo una participación activa, se implementó la proyección de las temáticas como medio de aprendizaje con diapositivas y videos relacionados al tema.
INTRODUCCIÓN	<p>En el mundo contemporáneo en el que vivimos, producto del desarrollo histórico y casi inmediato en la vida del hombre, en todas las esferas de la sociedad. Han venido ocurriendo unas transformaciones cada vez más deben corresponderse con las necesidades y exigencias políticas, económicas y socioculturales para conseguir una educación que se ajuste a la equidad de géneros, la justicia plena, la elevación de la autoestima, y la atención de las necesidades que tienen los adolescentes</p> <p>La educación representa un complejo fenómeno que garantiza la apropiación por parte del ser humano de los frutos de la vida espiritual y cultural, donde se le capacita para vivir en una determinada época y se desarrolla la personalidad</p> <p>Es por esto que se considera Sensibilizar y concienciar a la población en general sobre los principios y valores frente al ejercicio de la sexualidad.</p>
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	Se plantean a los estudiantes diferentes enfoques para reforzar autoestima, (¿Quién soy? (¿Cómo se encuentra mi autoestima bajo, medio alto? enfermedades de transmisión sexual, (¿Cuáles conozco? (¿A quién puedo acudir? (¿Cuáles no tienen cura medicamente? (¿existe vacunas para VPH? partes del cuerpo y anatomía, (¿cuido mi cuerpo en las diferentes esferas? (¿métodos de planificación familiar? sexualidad, (sexo, género y sexualidad) por medio de fichas videos, foros, exposiciones y espacios durante las clases lo cual ha logrado despertar en ellos participación atención y resolver dudas a los temas referentes.
<u>RESULTADOS:</u>	Los estudiantes logran tener un mejor concepto sobre global sobre lo que abarca la sexualidad y plasmaron en carteleras u hojas por grupos de trabajo.
<u>CONCLUSIONES</u> :	Se concluye la importancia de seguir orientando a los jóvenes adolescentes sobre los temas de educación sexual para desarrollar en ellos mejor manejo sobre sus cuerpos, relaciones y vida productiva.



	-El desarrollo de las actividades en espacios pequeños favorece la conexión con la sexualidad ya que se encuentran en la etapa genital y la exploración y conocimientos de su identidad sexual la cual se genera grana apoyo sobre sus dudas y manejo emocional.
REFERENCIAS:	Bibliografía salud, o. m. (s.f.). sexualidad en adolescentes. Obtenido de https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/312341/9789243514604-spa.pdf?ua=

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	MECANISMO DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA.
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica secundaria y media. - SOCIALES
RESUMEN:	Generar el conocimiento en los estudiantes de cómo se presentan varios factores, que deben conocer los ciudadanos para hacer efectivo este derecho y ser participativo en las acciones del país, como lo es el elegir y ser elegido, constituir partidos, movimientos y agrupaciones políticas sin limitación alguna, difundir sus ideas y programas, interponer acciones públicas en defensa de la Constitución y de la ley y tomar parte en elecciones, plebiscitos, consultas populares, revocatorias del mandato, iniciativas legislativas, entre otras formas de participación democrática, de las cuales dialoga con los estudiantes.
INTRODUCCIÓN	Informar a los estudiantes sobre el rol del parlamento y concientizarlos sobre las oportunidades que tienen para participar en la labor parlamentaria son pasos importantes que facilitan su participación efectiva. En la sección de herramientas sobre educación a los estudiantes de la participación, usted encontrará varios ejemplos de iniciativas diseñadas para informar a los estudiantes sobre el parlamento. Sin embargo, las dos secciones de herramientas sobre la creación de oportunidades para la participación ciudadana se centran en los escalones más altos de la escalera y contienen varios ejemplos de iniciativas diseñadas para consultar, involucrar, colaborar o empoderar a la ciudadanía durante los procesos legislativos y presupuestales.
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	Las estrategias con los estudiantes implementar por medio de los temas de mecanismos de participación ciudadana se realiza exposición, Dónde por ejemplo a un grupo se entrega el referendo entonces los estudiantes lo representaban en dramatizado. En qué forma le daban la aplicabilidad. Otra de la misma exposición la acción de tutela dónde se vulneran los derechos fundamentales entonces los estudiantes dramatizan dónde una EPS no entrega medicamentos al paciente entonces la familia realiza esta actividad. Destacando que el estudiantes conozca



	como se puede defender bajo la ley de la constitución política de Colombia.
<u>RESULTADOS:</u>	Este material se implementa con el fin de llevar a qué el estudiante se familiaricen mejor con la forma de darle aplicabilidad y entender en que momento de su vida le puede servir este mecanismo de participación ciudadana.
<u>CONCLUSIONES:</u>	<p>Concluimos la importancia en el cual los estudiantes adquieren el conocimiento y responden a las expectativas de la ciudadanía, cuyas opiniones deberían ser consideradas, la participación ciudadana puede contribuir al:</p> <p>Fortalecimiento de la inteligencia colectiva que brinde un mejor análisis de los impactos potenciales y una serie más amplia de consideraciones durante todo el proceso legislativo para conseguir resultados de mejor calidad.</p> <p>Toma de decisiones parlamentarias más inclusiva y representativa.</p> <p>Aumento de la confianza de la ciudadanía en el parlamento</p> <p>Fortalecimiento de la legitimidad y corresponsabilidad de las decisiones y acciones.</p> <p>Aumento de la comprensión por parte de la ciudadanía sobre el rol del parlamento y de las y los legisladores.</p> <p>Oportunidades para la ciudadanía de comunicar sus intereses legítimos.</p> <p>Parlamentos más transparentes y que rinden cuentas.</p>
<u>REFERENCIAS:</u>	https://www.registraduria.gov.co/Estos-son-los-mecanismos-de-participacion-ciudadana.html

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	TRABAJOS ARTISTICOS CON MATERIAL DE RECICLAJE
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	BASICA PRIMARIA Y BASICA SECUNDARIA - ARTISTICA
RESUMEN:	Con los estudiantes de primaria y secundaria se trabajaron guías del libro e instrumentos musicales con materiales del medio ambiente tales como papel, cartón, botellas plásticas, hojas de la naturaleza, etc.
INTRODUCCIÓN	<p>Teniendo en cuenta la importancia del reciclaje y el proceso de reconstrucción o transformación de productos de desecho con nuevos materiales, para la construcción de origami con papel, lámparas con botellas, instrumentos musicales, faroles navideños con botellas pasticas, porta retratos con revistas, botellas decoradas con materiales pequeños, el reciclaje ayuda a prolongar la vida y utilidad de los recursos gracias a los beneficios del reciclaje tanto para los seres humanos como para el medio ambiente. Siempre teniendo presente los tres procesos del reciclaje que son:</p> <p>Recolección, clasificación y fabricación.</p>



<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	<p>Se les da a conocer la importancia del reciclaje a los estudiantes y con orientación del docente ellos elaboran sus proyectos artísticos de manera creativa y de acuerdo al gusto estético de cada estudiante. También observan videos prácticos donde visualizan el paso a paso de cada proyecto y los estudiantes de grado primero, elaboran instrumentos musicales, de acuerdo a la familia que más les llame la atención, ya sea de cuerda, viento o percusión.</p> <p>Se les explica la razón por la que el plástico es nocivo para el medioambiente debido a su gran durabilidad. Por lo tanto, si no lo reciclamos, estamos perdiendo una materia prima perfectamente reutilizable y estamos forzando a la industria a que siga usando materias primas nuevas, de ahí la importancia de reciclar.</p>
<u>RESULTADOS:</u>	<p>Los estudiantes logran crear sus trabajos artísticos; como botellas decoradas con materiales de reciclaje, trabajos en origami, plegados, portarretratos, decoración de botellas, faroles de papel mache, con cds realizaron adornos navideños y con botellas y cartón elaboraron instrumentos musicales.</p> <p>En el área de música, los estudiantes, desarrollaron habilidad en la interpretación de canciones por medio del instrumento musical, permitiendo reconocer las fortalezas de cada uno de ellos en la música.</p>
<u>CONCLUSIONES:</u>	<p>El reciclaje es probablemente la clave del éxito. Los beneficios de su correcta aplicación se traducirán en el ahorro de energía y materias primas, además de contribuir a proteger el medioambiente y disminuir el nivel de los residuos generados. Para que el reciclaje sea una realidad cotidiana, al igual que ocurre con la reutilización, es preciso desarrollar una labor de concientización social, fomentando en nuestros estudiantes la recogida selectiva de residuos en origen. Por ello, los propios estudiantes en un acto de responsabilidad, son los encargados de seleccionar y separar los materiales recuperables de entre los residuos, depositarlos en contenedores específicos, y así facilitar la labor de recuperación. y reutilizar.</p>
<u>REFERENCIAS:</u>	EL TEXTO GUIA DE CADA GRADO. TV. VIDEOS,

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	LLAVERO LECTOR
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Preescolar
RESUMEN:	Los niños se preparan para aprender a leer y a escribir con este llavero lector estaremos proporcionando las bases de los sonidos y refuerzo continuo de caligrafía para este proceso en niños y niñas de grado preescolar.
INTRODUCCIÓN	La lectura ayuda a los niños a desarrollar su imaginación y a aprender sobre el mundo que les rodea; además, mejora su vocabulario, su riqueza lingüística, su memoria y su concentración, lo que contribuye a una mayor agilidad mental y al aumento de su vocabulario, beneficiándolos académicamente Este llavero de lecturas ayuda a los niños a mejorar su proceso lector y practicar la fluidez lectora.



<p><u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u></p>	<p>Para el desarrollo del llavero lector se deberá tener en cuenta el orden correcto de enseñar las letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez dominadas todas las vocales, el niño deberá aprender las consonantes, iniciando principalmente con las que no presentan dificultad ni variantes: l, m, s, p, d, n, f, t. • Posteriormente, se enseñarán las consonantes con variantes: r-rr, b, v, g, j, c, q, z, y, ll. • Y al Final se enseñarán las consonantes menos frecuentes: h, ch, k, ñ, x, w. <p>Este llavero lector será de gran utilidad en el proceso de lectoescritura de tu niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños leen cada palabra, haciéndolo diariamente hasta que se dominen todas las palabras. • Selecciona la palabra en una oración para que los niños aprendan el significado de la palabra. • aprender a deletrear cada palabra. • El niño lee la palabra y luego la escribe. • Fortaleza en la escritura y manejo del renglón. <p>Este llavero puede tener un dibujo recordatorio correspondiente a la letra. Pueden recortarse, laminarse o emplastarse y recogerse como en un llavero de una manera práctica y le será de gran utilidad para el siguiente año escolar.</p>
<p><u>RESULTADOS:</u></p>	<p>Este material se implementó con el fin de reforzar el proceso y la adquisición de la lectoescritura en los pequeños donde trabajamos la lectura de palabras con los niños. Los niños aprenden mejor cuando están comprometidos y lo que están haciendo es entretenido.</p>
<p><u>CONCLUSIONES:</u></p>	<p>Gracias a la implementación del llavero lector los estudiantes se motivaron y avanzaron en el proceso de lectoescritura siendo un aprendizaje que es de vital importancia en el desarrollo de los niños y niñas.</p>
<p><u>REFERENCIAS:</u></p>	<p>https://www.miescuelitadeapoyo.com/2021/08/Llavero-Lector-PDF.html</p>

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

<p>TÍTULO:</p>	<p>LA CASITA DE LOS NUMEROS</p>
<p>NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:</p>	<p>Preescolar</p>
<p>RESUMEN:</p>	<p>Con la actividad la casita de los números buscamos afianzar el orden y asociación de los números y aprender más sobre ellos de forma divertida.</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p>	<p>Cuando los niños son pequeños se inician de manera espontánea en el conteo, es una actividad que realizan de manera totalmente natural, con estas actividades estamos proporcionando las bases para contar y asociar familias numéricas por medio de estrategias</p>



	<p>didácticas, estos niños irán adquiriendo nociones y habilidades de: seriación, clasificación, desde actividades divertidas y sencillas. El conteo les sirve a los niños de preescolar para que desarrollen el pensamiento lógico matemático y a partir de allí construyan nociones matemáticas que les ayuden a saber trabajar con clasificación y seriación.</p>
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	<p>Una vez que aprendan los números del 0 al 9 se hace la comprensión a través de la casita de los números.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos con las primeras decenas: familia del 10. • Hay que dedicar más tiempo a la primera decena, ya que en la familia del 10 encontramos los números «tramposos» (11, 12, 13, 14 y 15). • Una vez que lo aprenden, las demás familias se trabajan mucho más rápido, casi mecánico. • Discriminación entre familias. • Conteo hasta 100. • Secuencia numérica • Representación de unidades y decenas.
<u>RESULTADOS:</u>	<p>Con esta actividad la casita de números se enseñan las familias numéricas de manera divertida reuniendo unidades y formando decenas, aprenden a discriminar los números, a realizar secuencia numérica y practican el conteo.</p>
<u>CONCLUSIONES:</u>	<p>Con la actividad la casa de los números desarrolla en los niños y niñas, la capacidad de pensar, de confianza, de descubrir mediante su propia experiencia y de acercarse a las matemáticas, en sus primeros años de escolarización, de una forma motivadora y significativa.</p>
<u>REFERENCIAS:</u>	<p>https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/2021/03/19/las-casitas-de-los-numeros-numeros-por-decenas/</p>

CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

TÍTULO:	Me quiero y aplico hábitos de vida saludable.
NIVEL EDUCATIVO AL QUE SE ENFOCA LA EXPERIENCIA:	Básica secundaria y media. ED. FÍSICA
RESUMEN:	Esta experiencia fue con los estudiantes de los grados, básica secundaria y media, en la cual desarrollamos las diferentes temáticas planeadas, logrando una adaptación a los deportes en conjuntos que a través de las vivencias en clase logrando que conozcan la importancia del deporte en su desarrollo neurocorporal. Con excelente receptividad.
INTRODUCCIÓN	En el desarrollo de las actividades pre-deportivas se lograron reactivar muchos tejidos sociales logrando una mejor adaptación en el proceso de la vida cotidiana.
<u>ESTRATEGIAS Y ACTUACIONES:</u>	Los juegos de conjunto tienen un proceso de aprendizaje y convivencia en el cual se comienza con las técnicas explícitas del deporte que estamos orientando y culminando con el deporte en si en conjunto logrando en el proceso un desarrollo que permite agrupar en parejas, tríos o juegos pre deportivos, en cada uno de ellos se desarrollan las características psicosociales del ser humano con énfasis en actitudes en las cuales se destacan apoyo



	motivación respaldo animo trabajo en grupo estrategias y disciplina para ser utilizadas en su contexto vivir.
<u>RESULTADOS:</u>	Fueron satisfactorios debido a que los estudiantes comprendieron la importancia de un buen estado de salud e higiene con el deporte en su diario vivir y la adaptación corporal que el ser humano recibe cuando incorpora el ejercicio como estrategia para tener una vida sana y saludable.
<u>CONCLUSIONES:</u>	Es importante enseñar por qué y el para que de las metodologías que estamos utilizando para lograr una concientización en caminata a seres humanos con una buena calidad de vida respaldada por el deporte. .
<u>REFERENCIAS:</u>	Para los diferentes creadores de las modalidades deportivas como: William G. Morgan, un director de educación física de la YMCA, James Naismith fue un profesor de educación física, entrenador y capellán castrense. Y el país de Inglaterra fundador que reglamentó el juego en 1863 a través de la Football Association (FA), la primera asociación del fútbol.