



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA VEGA DEL TIGRE
Aprobado por la Secretaría de Educación
Resolución N.º 009099 noviembre 6 de 2024
MUNICIPIO DE ÁBREGO



2025

TRAZABILIDAD DE PROYECTOS PEDAGÓGICOS

NOMBRE DEL PROYECTO CATEDRA DE AFROCOLOMBIANIDAD

GRADO	ÁREA	PERIODO	LOGRO	CONTENIO	ACTIVIDADES DE TRANSVERSALIDAD
PRIMERO	Ciencias sociales	1	Identifica el valor de cada persona por ser único	Mi identidad	<p>Mi retrato y yo</p> <p>Los niños se miran en un espejo y luego dibujan su rostro en una hoja.</p> <p>Pueden incluir detalles como color de ojos, tipo de cabello, etc.</p> <p>Debajo del dibujo escriben (con ayuda del docente): Yo soy ___, tengo ___ años, y me gusta ___.</p> <p>Mi familia y yo</p> <p>Dibujan o pegan una foto de su familia.</p> <p>Escriben los nombres de sus integrantes.</p> <p>Comparten en grupo: En mi familia somos ___ y me gusta ___.</p>

Primero	Ciencias sociales	3	Identifica el sitio donde vive.	La vereda	<p>Así es mi vereda</p> <p>El docente inicia con preguntas guiadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo se llama tu vereda? ➤ ¿Qué ves todos los días? ➤ ¿Qué animales o cultivos hay? <p>Luego, cada niño dibuja lo que representa su vereda y Socializan sus dibujos con el grupo.</p> <p>Mi casa en la vereda: En una hoja cada niño ilustra su casa y Completan la siguiente ficha con ayuda del docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tipo de casa (de madera, de cemento, etc.) ➤ Lo que hay cerca (quebrada, montaña, escuela, etc.)
Primero	Ciencias sociales	4	Identifico características importantes del país al que pertenece, su población y su diversidad.	Historia del país	<p>¿Qué sé de mi país?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En grupo, los estudiantes dicen lo que saben del país: personajes, ciudades, costumbres, colores de la bandera, etc.

					<ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego construye un cartel con el título: Lo que sabemos de nuestro país <p>El Mapa Mágico de mi País:</p> <p>Los estudiantes deben pintar el mapa con colores que representen las diferentes regiones. Por ejemplo, pueden usar verde para la zona de la selva, amarillo para los desiertos o las llanuras, y azul para el mar.</p> <p>Luego el docente debe prepara imágenes grandes y fáciles de reconocer (o dibújalas con los niños) y pídeles que las peguen en el lugar correcto. (Animales, comidas y música típica de cada región).</p>
Segundo	Ciencias sociales	1	Respeto mis rasgos individuales y los de otras personas, para mejorar la convivencia	Mi identidad Grupos sociales	<p>El Árbol de la Identidad</p> <p>Cada niño dibuja o recorta la silueta de un árbol con sus raíces. En cada raíz, escribirán o dibujarán algo que los hace únicos, como su nombre, su comida favorita, algo que se les da muy bien, un miembro de su familia, o un lugar que les gusta mucho.</p>

					<p>En la parte de las hojas, los niños escribirán o dibujarán cosas que tienen en común con sus compañeros, como "Nos gusta jugar fútbol", "Tenemos un perro en casa", o "Nos gusta el color azul".</p> <p>Para finalizar la actividad, Cada niño presenta su árbol a la clase, explicando lo que lo hace único (raíces) y lo que comparte con otros (hojas). Esto muestra que todos somos diferentes, pero también tenemos cosas que nos unen.</p>
Segundo	Ciencias sociales	4	Identifico algunos aportes culturales para la historia de mi comunidad	Riqueza étnica y cultural	<p>El Menú de la Diversidad:</p> <p>Pídeles a los padres de familia preparen o traigan un pequeño plato típico de la región de la que provienen. Seguido de esto, se organiza una "degustación" en el salón. Cada plato tiene un cartel que dice su nombre, de qué región es y qué ingredientes principales tiene.</p> <p>Mientras prueban, pregúntales: "¿A qué sabe esta comida?", "¿Qué texturas tiene?", "¿Por qué creen que la gente de esa región la come?".</p>
TERCERO	Ciencias sociales	3	Valorar Costumbres y tradiciones de la región	Las expresiones de la cultura. Mitos costumbres y	<p>El Juego de las Costumbres</p> <p>A través de un juego de adivinanzas, los niños reconocerán y valorarán las</p>

				tradiciones.	<p>costumbres de la vida cotidiana. En primer lugar se preparan unas tarjetas en las cuales se escribe o dibuja una costumbre. Por ejemplo: "saludar con un 'Buenos días' al entrar a un lugar", "compartir una comida con la familia el domingo" o "celebrar los cumpleaños con pastel". En segundo lugar, se realizan unas Adivinanza y dramatización. Un niño toma una tarjeta, la lee en voz baja (o la ve si es un dibujo) y la dramatiza sin hablar. Los demás deben adivinar qué costumbre está representando.</p> <p>Al finalizar Una vez que adivinen la costumbre, pregúntales: "¿Quién hace esto en su casa?", "¿Por qué creen que es importante?", "¿Conocen otras costumbres de otras familias?". Esto fomenta el diálogo y el respeto por las diferencias.</p>
CUARTO	Ciencias sociales	1	Reconocer la diversidad étnica y cultural de la nación Colombiana.	Los grupos étnicos El pueblo africano	<p>El Baúl de las Culturas Viajeras</p> <p>El objetivo de esta actividad es que los niños "viajen" a través de los objetos para conocer las costumbres de cada pueblo.</p> <p>El docente prepara una caja o baúl con objetos sencillos que representen a diferentes grupos pueblos indígenas, comunidades afrocolombianas, pueblos gitanos. No es necesario que sean objetos</p>

					<p>reales, pueden ser dibujos o réplicas. De esta manera los objetos que se pueden conseguir para dicha actividad son teniendo en cuanto cada grupo étnico: Pueblos indígenas: Un dibujo de una mochila, una maraca o una foto de una canoa.</p> <p>Comunidades afrocolombianas: Una ilustración de un tambor, una marimba o una foto de una trenza.</p> <p>Pueblos gitanos (Rom B): Una tela colorida y estampada, la imagen de una carpa o "carroza" (su casa móvil tradicional), y un dibujo de un instrumento como la guitarra o las palmas flamencas.</p> <p>Para iniciar la actividad se saca un objeto a la vez el docente pregunta a los niños: "¿A quién le pertenecerá este objeto? ¿Qué nos cuenta sobre la vida de estas personas?". Con cada objeto, cuenta una historia sencilla: "Los gitanos son un pueblo que viaja mucho. Sus casas son móviles y les gusta la música con la guitarra y las palmas".</p>
QUINTO	Ciencias sociales	2	Identificar las formas de discriminación y comprender por qué afectan injustamente a las personas.	Las comunidades negras, Afrocolombianas, raizales y palanqueras.	<p>¿Qué es la discriminación?</p> <p>Charla inicial y reflexión grupal</p>

				<p>El docente plantea preguntas para discusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es la discriminación? ➤ ¿Alguna vez viste que alguien fuera tratado mal por su color de piel, forma de hablar o vestir? ➤ Se escribe en el tablero una definición clara y se hace una lista de formas comunes de discriminación. • Los estudiantes comparten situaciones que conozcan (sin exponer a compañeros). <p>Conociendo nuestras comunidades:</p> <p>.</p> <p>Se divide el curso en 4 grupos. Cada grupo investiga sobre una comunidad (afrocolombiana, negra, raizal o palanquera):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Dónde viven? ➤ ¿Qué costumbres tienen? ➤ ¿Qué idioma o expresiones usan? ➤ ¿Qué aportes han hecho a Colombia?
--	--	--	--	---

					<p>Seguido de esto cada grupo</p> <p>Expone al curso sus hallazgos en afiches o presentaciones creativas.</p>
SEGUNDO	Lengua castellana	3	Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.	El mito La leyenda	<p>Nuestro Propio Mito Creador </p> <p>Esta es una actividad de creación colaborativa donde los niños inventarán una historia para explicar algo de su propio mundo. El docente les pregunta a los niños "¿Cómo creen que la cancha del colegio se pintó de esos colores?", "¿Por qué las hojas de los árboles se caen en una época del año?", o "¿Quién le da el nombre a las nubes?". Seguidamente se arma una lluvia de ideas en una hoja grande de papel (o en el tablero), anota las ideas de todos. Pregúntales por los personajes (un gigante, un animal mágico), por el lugar (un bosque, un río) y por el objeto mágico de la historia. Por último con todas las ideas, escriban la historia juntos, frase por frase. Luego, pídeles que cada uno dibuje una parte de la historia. Al final, pueden armar un libro o un mural con su mito, creado por toda la clase.</p>
CUARTO	Lengua castellana	1	Crea textos literarios en los que articula lecturas	La leyenda La fábula	El mito de las estrellas

			previas e impresiones sobre un tema o situación		El docente da inicio leyendo un mito sobre cómo se crearon las estrellas (como el de la mitología griega de Orión o el de alguna cultura indígena). Discute con el niño por qué las personas creaban estas historias. Después, les pide a los niños que dibujen un cielo estrellado y que inventen su propia historia para explicar por qué las estrellas están ahí, o por qué una constelación tiene una forma particular. Pueden dictar la historia y tú la escribes con la creación de una historia propia basada en la imaginación del niño.
QUINTO	Lengua castellana	3	Comprende los roles que asumen los personajes en las obras literarias y su relación con la temática	El mito La leyenda	El docente pide a los niños que elijan una leyenda de su región o país. Deberán investigar sobre ella y, en un mapa de su localidad o de su país, marcar el lugar donde, según la historia, ocurrieron los hechos. Luego, deben escribir un resumen de la leyenda y explicar qué elementos creen que son reales y cuáles son ficticios.
SEXTO	Lengua castellana	1	Conceptualizar, comprender y establecer semejanzas y diferencias entre el cuento de ciencia ficción, la fábula y la leyenda.	El mito La leyenda	<p>El Laboratorio Literario </p> <p>Esta actividad es un proyecto de clase en el que los estudiantes se convierten en "científicos de la literatura". En grupos, cada equipo recibe una de las tres etiquetas: "Fábula", "Leyenda" o "Cuento de Ciencia Ficción". Su misión</p>

					<p>es:</p> <p>Leer tres ejemplos de su género asignado.</p> <p>Identificar las características clave: personajes, propósito de la historia (explicar un fenómeno, dejar una moraleja, entretenir), y el tipo de universo en el que se desarrolla (tecnológico, natural, mítico).</p> <p>Crear un póster que resuma los elementos esenciales de su género, usando dibujos, palabras clave y ejemplos de sus lecturas.</p>
OCTAVO	Lengua castellana	1	Reconoce la literatura como manifestación narrativa en la que están presentes tanto elementos particulares de nuestra cultura como elementos universales.	El relato mítico y la leyenda.	<p>El Mapa de los Mitos y las Leyendas</p>  <p>Durante la clase, lean mitos o leyendas de diferentes culturas (por ejemplo, el Popol Vuh de los mayas, el mito de Prometeo de Grecia y una leyenda africana sobre la creación del mundo). A medida que los lean, los estudiantes deben identificar elementos universales, como la creación del universo, la lucha entre el bien y el mal, o la explicación de fenómenos naturales. Luego, deben buscar un mito o una leyenda de su propia cultura y compararlo. ¿Qué tienen en común? ¿Qué los hace únicos? Al final los estudiantes pueden crear un mapa mental o un póster comparativo</p>

UNDECIMO	Lengua castellana	3	Distinguir la función gramatical que cumplen distintas partículas del lenguaje dentro del contexto comunicativo.	Lenguaje, cultura y sociedad	<p>El Análisis de Memes y Citas Famosas</p>  <p>El docente proyecta o reparte una colección de memes, titulares de periódicos y citas de figuras públicas que sean culturalmente relevantes. Los estudiantes deben identificar y analizar el papel de ciertas partículas gramaticales. Por ejemplo, en un titular como "A pesar de las protestas, la ley fue aprobada", deben señalar la conjunción 'a pesar de' y explicar cómo establece una relación de oposición. . En un meme, pueden analizar cómo el uso de un adverbio como "siempre" o "nunca" crea un tono de exageración o humor.</p>
SEGUNDO	ETICA	2	Identificar la importancia de pertenecer a diversos grupos.	Los grupos	<p>El Mural de las Huellas</p>  <p>En un gran papel o cartulina, cada niño mojará su mano en pintura y dejará su huella. Pídeles que escriban su nombre sobre su huella y, en una conversación guiada, expliquen qué les gusta hacer solos. Luego, juntos, crean un mural que represente las cosas que les gusta hacer en grupo, como jugar en el parque, leer un cuento o ayudar en clase. Cada niño puede dibujar una figura pequeña que represente su contribución al grupo. Al final, celebren que, aunque cada huella</p>

					es única, todas juntas forman algo más grande y hermoso.
SEGUNDO	ETICA	3 Y 4	Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás, y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigas y amigos y en mi salón.	La igualdad y la diferencia. Las costumbres cambian de acuerdo con el lugar donde vivimos	El Árbol de la Amistad  Realizar papelógrafo, dibujar un árbol sin hojas. Cada estudiante recibirá una hoja de papel en forma de hoja de árbol. En esta hoja, deberán dibujar o escribir una de sus cualidades o algo que los hace únicos (por ejemplo, "me gusta cantar", "soy bueno en matemáticas", "tengo el cabello rizado"). Luego, pasarán la hoja a un compañero para que este escriba una cualidad que le gusta de él. Finalmente, pegarán las hojas en el árbol. Discutan cómo, aunque cada hoja es diferente, todas son importantes para hacer que el árbol sea fuerte y hermoso.
TERCERO	ETICA	1 Y 2	Comprendo la importancia de los valores básicos de la convivencia como la solidaridad, el cuidado, el trato y el respeto por mí mismo y por los demás.	El buen trato y las relaciones con las demás personas Mereces un buen trato.	El Juego de los "Valores en Acción  Preparar tarjetas con diferentes situaciones cotidianas que requieran uno de los valores (solidaridad, cuidado, respeto). Por ejemplo: "Tu compañero se cae y se lastima la rodilla", "Un amigo no quiere compartir un juguete", "Alguien habla mientras otro está explicando una idea". Los niños, en equipos, deben leer la tarjeta y representar la situación. Luego, deben proponer y actuar la mejor manera de

					resolverla, demostrando el valor correspondiente. Pueden usar un sombrero o un distintivo para identificar el valor que están actuando.
CUARTO	ETICA	2	Identificar que es un grupo y qué tipos de grupos existen en mi comunidad.	Los grupos. Tipos de grupos. Condiciones de los grupos. Para que se forman los grupos.	El Mapa de los Grupos de Mi Comunidad  Empieza con una lluvia de ideas sobre los grupos a los que pertenecen los estudiantes (el equipo de fútbol, el club de lectura, la familia, la clase). Luego, entrega a cada estudiante o a pequeños grupos un gran papel para dibujar un mapa de su comunidad (el barrio o el pueblo). En el mapa, deben identificar y dibujar los diferentes tipos de grupos que conocen. Pueden usar símbolos para representar los grupos, como una cruz para la iglesia, un balón para el equipo deportivo o un libro para una biblioteca. Al lado de cada grupo, deben escribir por qué es un grupo y qué tipo de actividades realizan juntos.
CUARTO	ETICA	3 Y 4	Comprendo qué es la interculturalidad y el patrimonio cultural de un país. Reconocer las diferentes culturas que tiene mi país	La interculturalidad. La pérdida del patrimonio cultural. Los grupos étnicos. Los tipos regionales. Colombia es un país multicultural	El Mapa del Patrimonio Cultural  En un gran mapa del país, cada estudiante o grupo elegirá una región para investigar. Deberán buscar los siguientes elementos: música tradicional, comida típica, festividades principales y un mito o leyenda de esa región. Luego,

			según sus regiones.		pegarán o dibujarán estos elementos en el mapa. Al finalizar, cada grupo presentará sus hallazgos a la clase, explicando por qué esos elementos son importantes para la cultura de su región.
sexto	ETICA	1	Se reconoce como persona en constante cambio haciéndose el primer agente de su formación.	tú quién eres	<p>La Cápsula del Tiempo Personal </p> <p>Al inicio del año escolar, cada estudiante creará una "cápsula del tiempo". Deben incluir una carta para su "yo del futuro", donde escriban cómo se ven en este momento, qué les gusta, qué desafíos tienen y qué esperan lograr. También pueden guardar objetos que los representen en este momento (un dibujo, una foto, la letra de una canción favorita). La cápsula se cerrará y se abrirá al final del año. Al abrirla, cada estudiante leerá su carta y comparará sus metas y sentimientos con su realidad actual.</p>