


 ANDES CPE	ASOCIACION NACIONAL PARA EL DESARROLLO SOCIAL - ANDES PROYECTO COMPUTADORES PARA EDUCAR 2012 – 2014	EVENTO DE CAPACITACION GESTORES BUCARAMANGA FECHA: _____ MAÑANA ___ TARDE ___	 Computadores para Educar
--	--	--	---

FORMATO PROYECTO DE AULA

ACTIVIDADES DE FORMACIÓN	
SEDE : ESCUELA BOGOTÁ	RADICADO: 46540
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA : SAN MIGUEL	
NOMBRE DEL DOCENTE: SANDRA MILENA LAGUADO PORTILLA	
NOMBRE DEL GESTOR: EDGAR JAVIER VÁSQUEZ MALAVERA	

TÍTULO	INTERACTUANDO CON LOS REINOS DELA NATURALEZA	
INTRODUCCIÓN	Por medio del siguiente proyecto se requieren dar a entender la importancia de reconocer los seres de la naturaleza, su importancia y cuidados que se deben tener con cada grupo de ellos. Al igual que dar a conocer y adquirir el conocimiento a través de las herramientas.	
ANTECEDENTES	No se cuenta con ninguna herramienta tecnológica para observar o trabajar con los estudiantes de forma innovadora.	
JUSTIFICACIÓN	Este proyecto se hace con el fin de dar a conocer a los estudiantes los reinos de la naturaleza de una forma más directa y por medio de cosas más concretas y reales que los estudiantes no han tenido el momento de vivir.	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	Mostrarles a los niños la importancia de los reinos a través de la herramienta tecnológica.	
OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS	Permitir que los estudiantes identifiquen los reinos de la naturaleza de una manera interactiva Clasificar los seres de la naturaleza según sus características	
MARCO TEÓRICO	Los reinos de la naturaleza son todos los seres vivos que nos rodea. Desde el ser más pequeño (unicelulares) hasta los más complejo como (pluricelulares). Reino animal. Como todas sus características clasificadas	
CONTENIDOS INTERDISCIPLINARIEDAD (PEI)	Reino vegetal Reino mónera Reino fungí u hongo Reino protozoario Reino animal	
METODOLOGÍA (ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS)	Videos Taller de reconocimiento de los reinos Observación directa Maqueta	
RECURSOS	Computador Del medio Televisor Laminas	
CRONOGRAMA	ACTIVIDAD A REALIZAR	FECHA A REALIZAR
	Proyectar a los estudiantes un video que involucre todos los	Octubre 20 de 2012

 ANDES CPE	ASOCIACION NACIONAL PARA EL DESARROLLO SOCIAL - ANDES PROYECTO COMPUTADORES PARA EDUCAR 2012 – 2014	EVENTO DE CAPACITACION GESTORES BUCARAMANGA FECHA: _____ MAÑANA ___ TARDE ___	 Computadores para Educar
--	--	--	---

	reinos de la naturaleza, bajado de youtube, para que ellos observen y comenten sobre cada uno de los seres vistos allí.	
	Resolver una guía escrita sobre el video visto en el que clasificaran los seres vivos vistos según características que se les darán, en grupos de dos estudiantes.	Octubre 27 de 2012
	Proyectar unas diapositivas específicamente con los reinos de la naturaleza en las cuales se darán a conocer las características específicas de cada uno y ejemplos de los animales que pertenecen	Noviembre 6 de 2012
	Desarrollo de la guía de laboratorio: Observación al microscopio de seres unicelulares como protozoarios, identificación de sus nombres y descripción de sus características	Noviembre 13 de 2012
	Consignación de los conceptos	Noviembre 14 de 2012
	Elaboración de un álbum con láminas de cada uno de los reinos de la naturaleza	Noviembre de 2012
BIBLIOGRAFÍA	Libros de ciencias naturales Encarta en el computador Videos de youtube Enciclopedias.	
CONCLUSIONES	Por medio de este proyecto se puede decir que los estudiantes adquieran los conocimientos fácilmente porque hicieron uso de tecnologías y herramientas que le permitieron tener un contacto directo con los seres del medio.	