|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DATOS AUTOR | | |
| Nombre docente en formación | Datos de Contacto | Cread |
| Jaider Stiven Espejo Zapata  Linda Nataly Peña Varela  Luisa Fernada Peña Cajamarca | Correo:  [jaider.espejo@uptc.edu.co](mailto:jaider.espejo@uptc.edu.co)  [linda.peña@uptc.edu.co](mailto:linda.peña@uptc.edu.co)  [luisa.peña@uptc.edu.co](mailto:luisa.peña@uptc.edu.co)  Teléfono:  322 939 0199  313 407 6255  322 4812162 | CHIQUINQUIRÁ |

|  |
| --- |
| BANNER DE PRESENTACIÓN |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| ÁREA |
| Ciencias Naturales, Lengua Castellana, Lengua Extranjera: inglés, Tecnología e Informática |

|  |
| --- |
| GUIÓN DE VIDEO INTRODUCTORIO |
| La siguiente secuencia, abarca temas que son de gran interés para que los niños aprendan cosas nuevas, teniendo en cuenta que importancia y para qué sirve cada uno de ellos, pero todo de una forma más sencilla, haciendo uso de las tecnologías e implementado nuevas estrategias didácticas que hacen que el aprendizaje sea más divertido.  Que se puede trabajar tanto de forma autónoma o de forma colaborativa impartiendo en los estudiantes nuevas estrategias de participación, resaltado la estructura de cómo se está trabajando la organización e implementación de la secuencia con los temas visto en clase.  Así nos beneficia a los docentes para planificar, preparar y evaluar la clase, siendo de gran ayuda para todos los grados y para todos los directivos, además de ser materiales accesibles para toda la comunidad estudiantil. |

|  |
| --- |
| OBJETIVOS |
| OBJETIVOGENERAL  Motivar a los estudiantes, a enriquecer conocimientos, a través del uso de herramientas tecnologías lúdicas que aporten a su proceso de aprendizaje.  OBJETIVOS ESPECIFICOS   * Incentivar el uso adecuado de estrategias gamificadas que amplíen los conocimientos. * Reconocer las diferencias de las mezclas homogéneas y heterogéneas. * Identificar conceptos relacionados con los temas de clase sin dificultad alguna. |

|  |
| --- |
| CONTENIDO |
| Mezclas:  Mezclas homogéneas y heterogéneas  Definición  Características  Ejemplos  Vocales en inglés  Lecto-escritura de palabras |

|  |
| --- |
| ACTIVIDADES |
| 1. Ciencias Naturales: Las Mezclas      * 1. Recurso descargable con el contenido de la clase.   <https://22creandoparaaprender.milaulas.com/mod/resource/view.php?id=2>     * 1. Video Interactivo explicativo acerca del tema.   <https://youtu.be/tpYlt7TeqZA>     * 1. Repaso y evaluación con el juego desafío de mezclas: heterogéneas vs homogéneas.   <https://www.educaplay.com/learning-resources/23615942-desafio_de_mezclas_homogeneas_vs_heterogeneas.html>   1. Zona interactiva: el mundo de los juegos      * 1. Recurso audiovisual de memoria con preguntas.   <https://youtu.be/F9jqGrZz69g>     * 1. Jugando con palabras para reforzar la lectura y la escritura de los estudiantes.   <https://www.educaenvivo.com/juegos-interactivos/juego-de-conciencia-fonologica-y-silabica-interactivo/>     * 1. Juego interactivo de memoria visual para trabajar con las vocales (escritura, lectura y pronunciación en inglés).   <https://arbolabc.com/abecedario-en-ingles/memoria-vocales>     * 1. Juego interactivo para repasar, identificar y clasificar los animales vertebrados e invertebrados.   <https://www.elesapiens.com/contenidos-educativos/info-recurso/901/clasifica-los-animales>     * 1. Pausa activa con un video para manejar la motricidad gruesa, lateralidad espacial en el aula de clase.   <https://youtu.be/KXewT-mhoPk> |

|  |
| --- |
| RECURSO DE EVALUACIÓN |
| * La evaluación se hará por medio de un juego interactivo en el que los estudiantes tendrán que responder 10 preguntas, en un tiempo determinado y tendrán una cantidad de vidas asignadas, cada pregunta equivale 0.5 para un total de 5.0  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | EVALUACIÓN RÚBRICA | | | | | SUPERIOR  4,6 a 5.0 | ALTO  4,0 a 4,5 | BÁSICO  3,0 a 3,9 | BAJO  1,0 a 2,9 | | Responde Correctamente las preguntas. | Responde Correctamente algunas preguntas. | Respondió algunas preguntas. | Presento dificultades respondiendo algunas preguntas. | | Cumple con el tiempo estipulado de la evaluación. | Presento pocos problemas con el tiempo. | Presento problemas con el tiempo. | Se le dificulto llegar a tiempo. | | Llega al otro lado con una gran cantidad de vidas | Llega al otro lado con alguna cantidad de vidas. | Llega al otro con un mínimo de vidas, | No termino la evaluación, al acabar las vidas. | | RECURSOS:  Juego interactivo.  HUMANOS:  Profesores y estudiantes.  MARERIALES:  Computadores.  Internet. | | | | |

|  |
| --- |
| GLOSARIO |
| * Mezcla Homogéneas: Es aquella en la que las sustancias que la componen están distribuidas de manera uniforme y no se pueden distinguir a simple vista. * Mezcla Heterogénea: Es una combinación de dos o más componentes unidos, pero no combinados químicamente. * Sustancias puras: Es aquella que tiene una composición química definida y uniforme, formada por un solo elemento o compuesto, y no por una mezcla de diferentes sustancias. * Coloide: Mezcla no homogénea de dos o más fases (gas, líquido o sólido) en las que una de ellas es menor de 1 micrómetro. * Digital: Crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. * Vertebrados: Animales con esqueleto interno articulado, incluyendo una columna vertebral. * Invertebrados: Animales que no tienen columna vertebral ni esqueleto interno. * Gamificación: Aplicación de elementos de juego (como puntos, insignias, niveles, desafíos) a contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o el marketing, para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje. |