

Título del proyecto:

EL MUNDO MARINO

Pregunta guía:

¿QUÉ VERÍAMOS EN LA MAR SI FUERAMOS BUZOS?

Competencias clave

- ~~COMUNICACIÓN Y EXPRESIONES CULTURALES~~
- COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
- COMPETENCIA DIGITAL
- APRENDER A APRENDER
- COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS
- SENTIDO DE INICIATIVA, ESPÍRITU EMPREN-DE-DOR Y RESPONSABILIDAD

Estándares de aprendizaje

- CONOCE Y VALORA SU CUERPO Y SU ENTORNO, RETORNO DE SUS HABILIDADES Y UTILIZA
- DESARROLLA MOTRICIDAD FINA
- VALORA LOS RITMOS COTIDIANOS
- PARTICIPA EN LA ELABORACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES Y MURALES
- ES CONSCIENTE Y SE RESPONSABILIZA

Plan de evaluación

- Evaluación Sumativa
- + Ideas Rincón de la Pregunta
- Evaluación continua
 - + trabajos
 - + observación directa
 - + reportes anecdóticos
- Evaluación final
 - + Mapa conceptual
 - + Mapas

Producto final:

EL MUSEO DEL MAR

Tareas:

- ACTIVIDADES MOTIVACIONALES
- ACTIVIDADES DE DESARROLLO
- ACTIVIDADES DE SÍNTESIS

Recursos:

- Recursos
 - + Buzo
 - + Pescador
 - * Biólogo
 - * Maestro
- Materiales
 - Bibliografía = temática
 - Juegos temáticos
 - * Juegos investigación y experimentación

Difusión

- Invitaciones a los padres
- Para ver experiencias
- Divulgación página web

Agrupamientos/organización

- Gran grupo: actividades
- Pequeño grupo: murales
- Individuales: mapas de papel

Titulo del proyecto:

Pregunta guía:

Competencias clave

Estándares de aprendizaje

- DEMUESTRA AUTONOMIA PARA REALIZAR ACTIVIDADES Y TAREAS
- TIENE INICIATIVA Y PROPONE SOLUCIONES A RETOS Y PROBLEMAS
- PARTICIPA Y DISFRUTA CON JUEGOS Y TAREAS
- DESARROLLA ACTITUDES DE COOPERATIVISMO Y RESPETO

Plan de evaluación

Producto final:

Tareas:

Recursos:

Difusión

Agrupamientos/organización

2

SA

SA

SA

SA

Título del proyecto:

Pregunta guía:

Competencias clave

Estándares de aprendizaje

- SE MUESTRA COLABORATIVO EN ACTIVIDADES GRUPALES
- MUESTRA ACTITUDES DE RESPETO HACIA LA NATURALEZA.
- RECONOCE Y VALORA PROFESIONES RELACIONADAS CON EL MUNDO MARINO DEL MAR

Plan de evaluación

Producto final:

Tareas:

Recursos:

Difusión

Agrupamientos/organización

(3)

Handwritten mark

Handwritten mark

Handwritten mark

Handwritten mark

Handwritten mark

Handwritten mark

Título del proyecto:

Pregunta guía:

Competencias clave

Estándares de aprendizaje

- Identificar animales marinos vertebrados.
- Saber de qué se alimentan los peces.
- Localiza océanos con un mapa.
- Oceanografía que haga.
- Prevención para la extinción animal.

Plan de evaluación

Producto final:

Tareas:

Recursos:

Difusión

Agrupamientos/organización

- MUESTRA INTERÉS EN CUESTOS DE TRABAJO
- PARTICIPA EN DEBATE Y DIÁLOGOS
- RESPETA LAS OPINIONES DE LOS DEMÁS.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

LÓGICO-MATEMÁTICO

- RESUELVE SENCILLOS PROBLEMAS
- CUENTA \leftarrow HACIA DELANTE (10/30/60)
 \leftarrow HACIA ATRAS
- ASOCIA LOS NÚMEROS APRENDIDOS A SUS CANTIDADES
- RECONOCE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE OBJETOS PARECIDOS
- REALIZA SERIES SENCILLA \leftarrow 2 y elementos \leftarrow 4 y 6
- SE INICIA EN LA SUREA
- APRECIA CALIDADES DE \leftarrow COLOR
 \leftarrow FORMA DE OBJETOS E IMÁGENES
 \leftarrow TAMAÑO
 \leftarrow SENCILLOS
- LOCALIZA LAS VOCALES EN PALABRAS
- RECONOCE ALGUNAS LETRAS Y PALABRAS CONOCIDAS
- SE INICIA EN EL PROCESO DE ESCRITURA PRODUCCIONES LIBRES O COPIADAS
- COLABORA EN ACTIVIDADES GRUPALES DE ESCRITURA LIBRES ESTRUCTURADAS