



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Ciencias Sociales

Unidad N.º: 2

Grado: Pre-Kínder

Fecha: Abril 15 de 2024

Profesor: Liliana Vargas Camargo

TÍTULO

Animales, plantas, importancia y cuidado del agua

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Cómo sabemos que algo está vivo?
2. ¿Qué necesitan las plantas para sobrevivir?
3. ¿Cómo nace el agua?
4. ¿Cómo se alimenta una planta?

TÓPICO GENERATIVO

APRENDO JUGANDO

METAS DE COMPRENSIÓN

Reconocerá seres vivos tales como; animales y plantas, describiendo sus principales semejanzas y diferencias, así como su importancia en el entorno que lo rodea, para identificar las distintas clases que existen entre estos dos, a través de la creación de un collage.

Identificará acciones individuales para la protección del agua como recurso vital en la vida de las personas a través de la creación de un títere que ayudará al cuidado y buen manejo de este recurso natural.

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características que distinguen a los seres vivos del medio natural. 2. Desarrollar conciencia del cuidado del agua para los seres vivos. 3. Conocer la importancia de conservar y utilizar de manera adecuada el agua. 4. Identificar los animales acuáticos, terrestres y aéreos. <p>Proyecto de síntesis Avance:</p> <p>Se le dará a conocer a los estudiantes el proyecto que trabajarán durante el bimestre, "aprendo jugando". Los estudiantes observarán algunos videos sobre los animales y los describirán, nombrando alguna característica, y clasificándolos con ayuda de imágenes.</p>	SEMANAS 2	<ul style="list-style-type: none"> • Observando su entorno natural, caminando alrededor de las instalaciones del colegio. • Mencionando algunas características de seres vivos, tanto de las plantas y animales a través de flashcards y encontrando diferencias. • Identificando las formas del cuidado del agua, por medio de un vídeo y realizando actividad en el baño de manera vivencial. • Observando algunos videos relacionados con el cuidado del agua y se reflexionará con cada acción que suceda en estos. • Describiendo algunas imágenes de animales terrestres, acuáticos y aéreos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observa el mundo donde vive y formas que lo rodean. • Compara diferentes estructuras y procesos, deduce similitudes y diferencias entre ellos.

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender que cada animal y cada planta posee unos rasgos particulares. 2. Explicar por qué los seres vivos no pueden vivir sin el agua. 3. Desarrollar actitudes responsables de protección y conservación del agua, 4. Crear hábitos de ahorro y limpieza, 5. Identificar algunas partes de la planta, como ser vivo dentro de la naturaleza. <p style="text-align: center;">Proyecto de síntesis Avance:</p> <p>Los estudiantes traerán algunas imágenes de animales terrestres, acuáticos y aéreos. Deberán sacar primero los animales terrestres. Los cuales nombrarán y se pegarán en un cartel donde se ubique el hábitat de estos. La semana siguiente clasificarán los animales acuáticos, y se pegarán en un cartel con el mar. Luego, y para finalizar, se pegarán los animales aéreos en su hábitat, haciendo énfasis en donde vive cada grupo.</p>	<p style="text-align: center;">SEMANAS 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborando un collage de animales. • Resaltando la importancia del agua como recurso fundamental en la vida de los seres vivos, a través de recortes que traerán de casa. • Observando algunas partes de la planta y comentando su función, por medio de una planta del parque del colegio. • Armandos una planta con sus partes, y pegándola en octavo de cartulina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas de manera creativa. • Deduce la relación existente entre diferentes conceptos, a información través de la recolectada. • Socializa sus ideas y observaciones empleando el lenguaje apropiado para el área
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">Proyecto de Síntesis "Aprendo Jugando"</p> <p>El proyecto de síntesis se realizará con todas las áreas de aprendizaje (Básicas y Edu artísticas) Consiste en utilizar el mouse y el teclado como herramienta para apoyar el aprendizaje a través de software interactivos que tengan relación con las temáticas de cada asignatura.</p> <p>Desde la asignatura de ciencias, los estudiantes aprenderán a clasificar e identificar los animales terrestres, aéreos y acuáticos, teniendo algunas de sus características.</p>	<p style="text-align: center;">SEMANAS 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificando algunas partes de la planta, a través de flashcards. • Nombrando algunos animales acuáticos, terrestres y aéreos, haciéndolo de manera participativa. • Diferenciando los animales en terrestres, aéreos y acuáticos, a través de recortes traídos de casa y pegándolos en papel craft que se encontrarán en el tablero y dibujar cada uno con su hábitat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone, elabora y sustenta modelos que representan los conceptos adquiridos • Comunica de diversas maneras el proceso de indagación y los resultados obtenidos. • Construye generalizaciones partiendo de sus observaciones y ejercicios.