

DOCENTES PARTICIPANTES

- ▶ **Lengua Extranjera:** Hernán Fiallo, Liliana Herrera.
- ▶ **Ciencias Naturales:** Rocío Calderón, César Salcedo, Marisol Cobos.
- ▶ **Matemáticas:** Yamile Noriega, Raquel Redondo.
- ▶ **Ciencias Sociales:** Ingrid Rubio, Jenny Sanabria.
- ▶ **Lengua Castellana:** Dalila Castillo.
- ▶ **Tecnología:** Nelson Velosa.
- ▶ **Música:** Rosemary Linares.
- ▶ **Educación Física:** Sandra Blanco.



BIODIVERTIMENTO

- ▶ BIO de BIODIVERSIDAD
- ▶ DIVERTIMENTO de DIVERSIÓN y CONOCIMIENTO



NUESTRAS CARTELERAS



OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los aprendizajes que van adquiriendo los estudiantes de la comunidad 3 en las distintas áreas, a través de la lúdica y la biodiversidad.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ▶ Involucrar a los estudiantes en el proceso de construcción de juegos que les ayuden a reforzar, comprender y afianzar el conocimiento en diferentes áreas del saber.
- ▶ Suscitar el interés y la motivación de los estudiantes por el deseo de aprender de manera lúdica, llegando al conocimiento de la biodiversidad desde diferentes ámbitos (biológico y sociocultural).



METODOLOGÍA

- La metodología aplicada será el uso de la lúdica como herramienta didáctica.
- A partir de los temas incluidos en el plan de estudios se generan juegos y otras actividades lúdicas que permitan a los estudiantes apropiarse de un conocimiento particular.
- Talleres relacionados con la creación de juegos y su finalidad en el desarrollo de habilidades y competencias en las diferentes asignaturas teniendo en cuenta los tres ejes: Lúdica, Biodiversidad y Sana convivencia.



CRONOGRAMA



- ▶ Tres actividades integradoras en comunidad.
- ▶ Salidas pedagógicas a humedales y/o granjas.
- ▶ Precampamento para cuarto y campamento para quinto.
- ▶ Actividades varias en las asignaturas sobre la biodiversidad y otras actividades integradoras entre algunas áreas. Celebración del día del campesino.
- ▶ Juegos entre los que se encuentran el sabelotodo .

BIBLIOGRAFÍA

Nunes de Almeida Paulo. Educación lúdica : técnicas y juegos pedagógicos. Editorial San Pablo, 1994. Brasil.

Sánchez Montero Manuel. En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula. Ediciones Paidós. 2021 España.

Sánchez Muñoz Juan Armando. ¿Por qué dependemos de la biodiversidad Universidad de los Andes. 2021. Colombia

¡GRACIAS!

