

ON THE

FARM



THE HAPPY FARM



Presentación





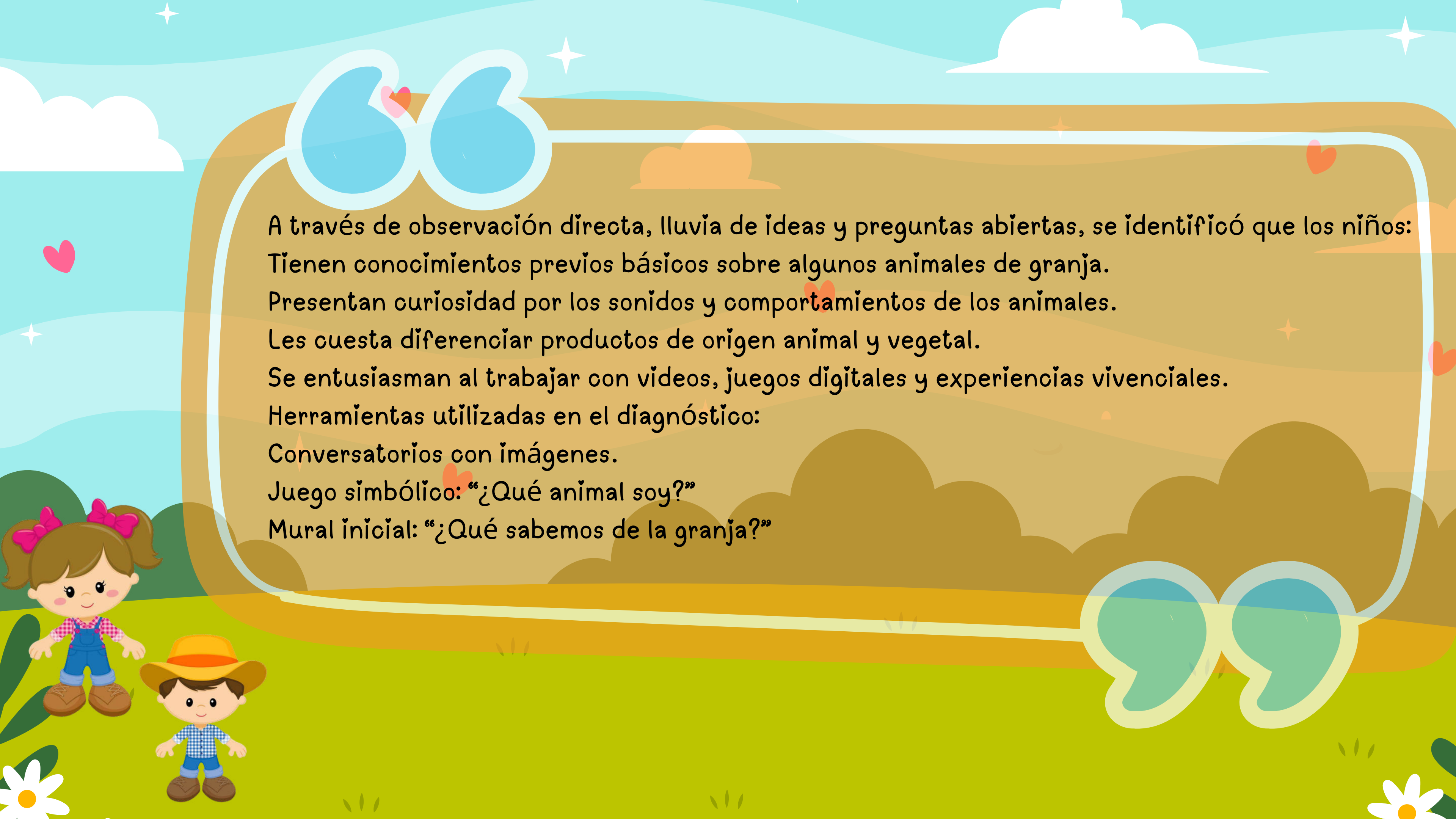
Presentación

“The happy farm” es un proyecto dirigido a niños y niñas del grado transición del colegio María Auxiliadora; que busca promover el conocimiento del entorno natural, social y cultural a través de la exploración del mundo de la granja. A partir de experiencias significativas, se abordarán aspectos como los animales, el ciclo de la vida, los productos de origen animal y vegetal, y la importancia del trabajo en equipo. El proyecto emplea la modalidad Blended Learning, integrando actividades presenciales con recursos digitales interactivos.



1. Diagnóstico





A través de observación directa, lluvia de ideas y preguntas abiertas, se identificó que los niños:

- Tienen conocimientos previos básicos sobre algunos animales de granja.
- Presentan curiosidad por los sonidos y comportamientos de los animales.
- Les cuesta diferenciar productos de origen animal y vegetal.
- Se entusiasman al trabajar con videos, juegos digitales y experiencias vivenciales.

Herramientas utilizadas en el diagnóstico:

- Conversatorios con imágenes.
- Juego simbólico: “¿Qué animal soy?”
- Mural inicial: “¿Qué sabemos de la granja?”

Diseño





Diseño



Presaberes

Este proyecto quiere dar respuesta a muchos de los interrogantes planteados sobre la vida y que harán parte de su aprendizaje, ya que nuestra labor docente es potenciar habilidades para que ellos descubran la magia de aprender a través de algo tan inmenso y especial como lo es la vida de la granja ; y hacer de nuestros estudiantes seres íntegros que valoren y amen la casa común.

Expectativas

Interactúen , exploren, imaginen y desarrollen aprendizajes significativos en los diversos ambientes en los que se desenvuelven , ya que es un proyecto que integra y forma en todas las dimensiones del desarrollo y aplica los derechos básicos del aprendizaje con el fin de que su paso al grado primero, sea algo armónico y tranquilo para ellos.

Propósitos

- Propiciar un ambiente rico en experiencias que permita a través del trabajo por bases potenciar el trabajo en equipo y la socialización.
- Lograr poner en practica los ejes temáticos trabajados en todas las dimensiones, tomando como base la granja y así generar en ellos un aprendizaje significativo., basado en competencias comunicativas y experienciales.

Objetivos



General



Reconocer los elementos que conforman una granja (animales, cultivos, productos, herramientas y personas), a través de experiencias presenciales y digitales que fomenten el respeto por los seres vivos, la valoración del trabajo rural y el pensamiento crítico.

Específicos

- Identificar los animales de la granja y sus características.
- Reconocer el ciclo vital de los animales y las plantas.
- Clasificar productos de origen animal y vegetal.



- Valorar el trabajo de las personas que cuidan y cultivan en las granjas.
- Desarrollar habilidades comunicativas, artísticas y digitales mediante recursos multimedia.
- Fomentar la colaboración, la empatía y la responsabilidad a través de actividades grupales.

Marco Teórico

DATOS CURIOSOS ...



La vaca

- Las vacas tienen mejores amigas. Se sienten más felices cuando están con su amiga favorita.
- Les gusta la música suave. Cuando oyen melodías tranquilas, ¡dan más leche!
- Su lengua mide hasta 50 cm y la usan para limpiarse la nariz y arrancar el pasto.



El cerdo

- Los cerdos no sudan. Por eso les encanta revolcarse en el lodo: se refrescan y cuidan su piel del sol.
- Son muy inteligentes, incluso más que algunos perros. ¡Pueden aprender su nombre y resolver acertijos!
- Pueden correr y nadar muy bien, aunque no lo



La gallina

- Las gallinas pueden reconocer hasta 100 caras de otras gallinas. ¡Tienen muy buena memoria!
- Hablan con sus pollitos antes de que nazcan.
¡Hacen sonidos desde que los huevos están en el nido!
- Tienen visión casi panorámica. ¡Pueden ver detrás de ellas sin mover la cabeza!



Caballo



- Los caballos ven en casi 360° , pero no ven lo que está justo frente a su nariz o detrás de su cola.
- Sienten las emociones humanas. Si estás triste o nervioso, el caballo puede notarlo.
- Pueden dormir de pie gracias a un truco de sus patas que los mantiene firmes.

La oveja

- Las ovejas pueden recordar rostros humanos por años. ¡Tienen excelente memoria visual!
- Se comunican con sonidos diferentes según si están felices, asustadas o llamando a sus corderitos.
- Su lana crece sin parar. Una oveja puede producir hasta 3 kilos de lana al año.



Pato

- Tienen impermeable natural. Sus plumas están cubiertas por un aceite que no deja pasar el agua.
- Su “cuac” no hace eco... o al menos eso se creía. Hoy los científicos aún discuten si es un mito o realidad.
- Los patitos siguen al primer ser que ven al nacer, incluso si no es su mamá.



Cabra



- Sus ojos son muy especiales: tienen las pupilas como rectángulos, lo que les ayuda a ver casi todo a su alrededor sin mover la cabeza.
- Son muy curiosas.
- Las cabras exploran todo con la boca. No es que se coman todo, pero sí les gusta probarlo con los dientes.
- ¡Pueden reconocer voces!
- Las cabras pueden recordar y reconocer la voz de sus cuidadores. ¡Sabén quién las llama!
- Tienen una barba muy graciosa.
- Algunas cabras, incluso las hembras, tienen una pequeña barba. ¡Parecen señores sabios!

Ratones



- Tienen dientes que nunca dejan de crecer.
- Por eso los ratones siempre están mordiendo cosas: madera, cartón o comida. Así desgastan sus dientes.
- Son muy inteligentes.
- Pueden aprender a salir de laberintos, recordar caminos e incluso resolver problemas sencillos. ¡Son como pequeños científicos peludos!
- Tienen bigotes mágicos.
- Sus bigotes les ayudan a saber por dónde pasar, sobre todo en la oscuridad. ¡Tocan y sienten con ellos!

Método por proyectos



Es una estrategia de la escuela activa que parte de un acto problemático y que tiene su realización en un ambiente natural que posibilita la solución de los problemas, mientras el estudiante observa, explora, integra, concluye, investiga y aplica. Dinamizando la tarea pedagógica desde diferentes puntos de vista.



Los sujetos o educandos juegan un papel activo y participativo en la construcción de conocimiento, este es un proceso complejo y activo, de organización, diferenciación y transformación de la experiencia.

El constructivismo supone una perspectiva realista en íter. Relacional, reconoce la singularidad del sujeto, su integración y conocimiento, construcción creativa; aplicando la (I.A.P) “investigación, acción, participación”, y reflexión sobre el entorno.

Consta de cuatro características esenciales:

1. Se apoya en la estructura conceptual de cada alumno, parte de las ideas y preconceptos que el alumno trae sobre el tema de clase.
2. Prevé el cambio conceptual que se espera de la construcción activa del nuevo concepto y su repercusión en la estructura mental.

Confronta las ideas y preconceptos afines al tema de enseñanza, con el nuevo concepto a situaciones concretas con el fin de ampliar su transferencia.



Evaluación

La evaluación del proyecto será a través de las diferentes actividades desarrolladas por las niñas como: fichas, producciones literarias, desarrollo de su conocimiento a través de la práctica, exploración, participación, ejercicios escritos y orales, la creatividad en sus trabajos y en todo el proceso de desarrollo del proyecto, partiendo de la generación del desequilibrio cognitivo como generador de conocimiento. En este transcurso del año los estudiantes del grado transición del colegio María Auxiliadora se han motivado mucho con el desarrollo del proyecto; el cual se evaluará a través de la exposiciones de los personajes, sus trabajos, las producciones escritas, las manualidades que realizan en clase encaminados al tema , exposiciones y cierre del proyecto como tal .

Exploramos ...



En clase



FARM



En clase



En la granja



En la granja



En la granja



En la granja



En la granja



En la granja



Nuestro salón



Nuestro salón

