

<b>Materia</b> Ciencias Naturales	<b>Grado</b> 5	<b>Unidad de aprendizaje</b> ¿Dónde estamos ubicados en el tiempo y en el espacio?
<b>Título del objeto de aprendizaje</b>	<b>Los seres humanos que viven en ambientes extremos, ¿Se adaptan o modifican su entorno?</b>	
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar que los seres humanos que viven en ambientes extremos se adaptan a las condiciones del medio</li> </ol>	
<b>Habilidad/ conocimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustra los diferentes ambientes extremos que son habitados por humanos.</li> <li>2. Da ejemplos de cómo los humanos que habitan ambientes extremos aprovechan los materiales disponibles en el medio.</li> <li>3. Describe cómo los seres humanos que habitan ambientes extremos acceden al alimento.</li> <li>4. Indaga sobre la vestimenta de los seres humanos que habitan ambientes extremos y los materiales con que se confecciona.</li> <li>5. Compara la capacidad de transformación del medio de diferentes poblaciones que habitan ambientes extremos.</li> </ol>	
<b>Flujo de aprendizaje</b>	<p>Introducción: ambientes extremos en Colombia</p> <p>Objetivos</p> <p>Actividades</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describe los ambientes extremos</li> <li>2. Uso de los recursos en los ambientes extremos</li> <li>3. Capacidad de transformación del medio</li> <li>4. Desarrolla estrategias de supervivencia.</li> <li>5. Adaptabilidad al medio</li> </ol> <p>Resumen: Animación</p> <p>Tarea: Recurso interactivo – condiciones para adaptarse al medio extremo.</p>	
<b>Guía de valoración</b>	<p>Mediante un recurso interactivo, el estudiante arma las condiciones ideales para adaptarse a un ambiente extremo.</p>	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>adecuados. Esta actividad se debe diseñar como un entorno de juego, donde haya un personaje que pueda acceder a los diferentes recursos que el medio le proporciona.</p> <p>Los estudiantes después de seleccionar y determinar las características de cada ambiente extremo, en el material del estudiante deben escribir un concepto que englobe todo lo que está allí.</p>	Material del estudiante
<p><b>Desarrollo</b></p> 		<p><b>Actividad 3: Capacidad de transformación del medio(S/k 5)</b></p> <p>A través de un cuadro sinóptico se les mostrará a los estudiantes los niveles de transformación del medio; luego se generará un recurso interactivo en el que el estudiante pueda manejar ciertas variables (temperatura, altura, fuentes de agua, alimentos, vestimenta, etc.) para formar distintos ambientes. Debe haber un avatar para que el estudiante mueva y ubique en el ambiente que construye.</p> <p>En el material del estudiante aparecen conceptos e información, de acuerdo a eso responde las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué factores puede alterar el ser humano en un medio extremo desértico?</p> <p>¿Qué factores puede alterar el ser humano en un medio extremo frío (Antártida)?</p>	<p>Animación</p> <p>Material del estudiante</p>
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p>Los estudiantes trabajan las tareas</p>	<p><b>Actividad 4 Desarrolla estrategias de supervivencia (S/K1-5)</b></p> <p>A partir de un juego, el estudiante genera las estrategias de supervivencia en ambientes extremos. Debe haber un avatar de un ser humano, el cual haga el recorrido en el juego, debe ser como una especie de historia, donde a medida que va avanzando va seleccionando el lugar donde se puede conseguir el alimento, luego recoge el alimento, los materiales de confección, de acuerdo a esos materiales, aparecen las opciones para que escojan la vestimenta, por ultimo escoger elementos que le sean útiles en ese ambiente extremo.</p>	<p>Recurso interactivo</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>El juego debe ir por niveles, en cada nivel deben aparecer varias opciones, tanto verdaderas como falsas, cada cosa que va seleccionan va quedando puesta en el avatar.</p> <p>En el material del estudiante habrá imágenes de ambientes extremos donde el niño podrá describir algunas actividades de supervivencia que pueda realizar en este lugar.</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p>Socialización</p>	<p><b>Actividad 5: Adaptabilidad al medio (S/K 1-5)</b></p> <p>Actividad grupal: los estudiantes se reúnen con todos los compañeros del salón, cada uno escoge un elemento que crea importante para que el ser humano se adapte al medio, debe dibujarlo en pantalla y explicar a los compañeros porque lo considera indispensable.</p> <p>En el material del estudiante el niño dibujara el elemento escogido y la explicación de por que lo cree importante.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
<p><b>Resumen</b></p> 	<p>Resumen</p>	<p>A través de una animación se describirá la forma en que se abordaron cada una de las S/K que componen este L.O</p>	<p>Animación</p>
<p><b>Tarea</b></p> 	<p>Tarea</p>	<p>Se les presenta a los estudiantes una animación en la que se observa como un grupo de seres humanos llegan a un ambiente extremo y se adaptan al medio.</p> <p>El estudiante debe observar y escribir en el material del estudiante los pasos que observa en la animación para la adaptación y justificar qué fue lo que paso, cómo lograron la adaptación al ambiente extremo.</p>	<p>Animación</p> <p>Material del estudiante.</p>