

 COLEGIO TOBERIN	COLEGIO TOBERIN IED Creado mediante Resolución No. 2291 de agosto de 2002 y 1738 de 6 de junio de 2002, emanadas de la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá, D.C. Niveles que ofrece: Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y MediaDANE: 11100146951 NIT: 830.007.423-5 códigos ICFES 073015 Y 116079						 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. ASUNCIÓN REYES
ÁREA	Ciencias naturales		ASIGNATURA	FÍSICA NOVENO			
DOCENTE	Ingrid Perico						
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES DEL PROYECTO	Decimo						
GRADO	DECIMO	CURSO		SEMANA S	1-8	FECHA DE ENTREGA	19 septiembre
TITULO DEL PROYECTO GRADO NOVENO	APLICANDO LO APRENDIDO DURANTE EL AÑO EN FÍSICA						
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA GRADO NOVENO	¿Qué juego o actividad puedo crear para involucrar mis conocimientos en física?						
DESARROLLO DEL PROYECTO UNIDAD 1.	Responde las preguntas en tu cuaderno (deben estar marcadas todas las hojas en diagonal), puedes investigar en libros, páginas en internet, videos o por el medio que se les facilite.						
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA UNIDAD 1	Qué tema quiero reforzar o me llamó la atención para realizar la actividad con este?						
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA UNIDAD 1.	Voy a ver qué juego o actividad se adapta o veo como la puedo adaptar a mi tema que quiero desarrollar?						
PREGUNTAS PROBLEMÁTICAS ESPECÍFICAS UNIDAD 1.	<ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Qué tema voy a desarrollar? 6. ¿Qué actividad o juego adaptaré? 7. ¿Cómo se juega o se desarrolla mi actividad? 8. ¿Cuáles son las normas? 9. ¿Quién gana, cómo gana? 10. ¿Qué premio se le puede dar? 						
DESARROLLO DEL PROYECTO UNIDAD 1. COMPETENCIAS	Describir lo que haya hecho falta para un buen entendimiento del juego o actividad.						
UNIDAD 1. OBJETIVOS	GENERAL	Realizar una actividad lúdica donde el estudiante desarrolle algún tema que se le haya dificultado .					
	ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escoger el tema a tratar. 2. Escoger el juego o actividad que vaya a desarrollar 3. Ver qué materiales necesita, las normas, como se juega y ver cuál es el ganador. 					
CONTENIDOS	<p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los vistos durante el año escolar. 						

CRONOGRAMA DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO	FECHAS	ACTIVIDADES	EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN
	Semana 1.	Presentación del juego en el cuaderno.	REALIZACIÓN DEL JUEGO O ACTIVIDAD EN LOS CUADERNOS.
	Semana 2	PRESENTACIÓN DEL JUEGO O ACTIVIDAD EN FÍSICO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD EN CLASE, PRESENTACIÓN DEL JUEGO.
	Semana 3.	EVALUACIÓN	Kahoot
	Semana 4.	RECUPERACIÓN	Desarrollo de diferentes ejercicios.
	Semana 8	Plan de mejoramiento	.Actividad en TEAMS y sustentación por medio de exposición.

EVALUACIÓN			
Qué aprendiste			
Qué se te facilitó			
Qué se te dificultó			