

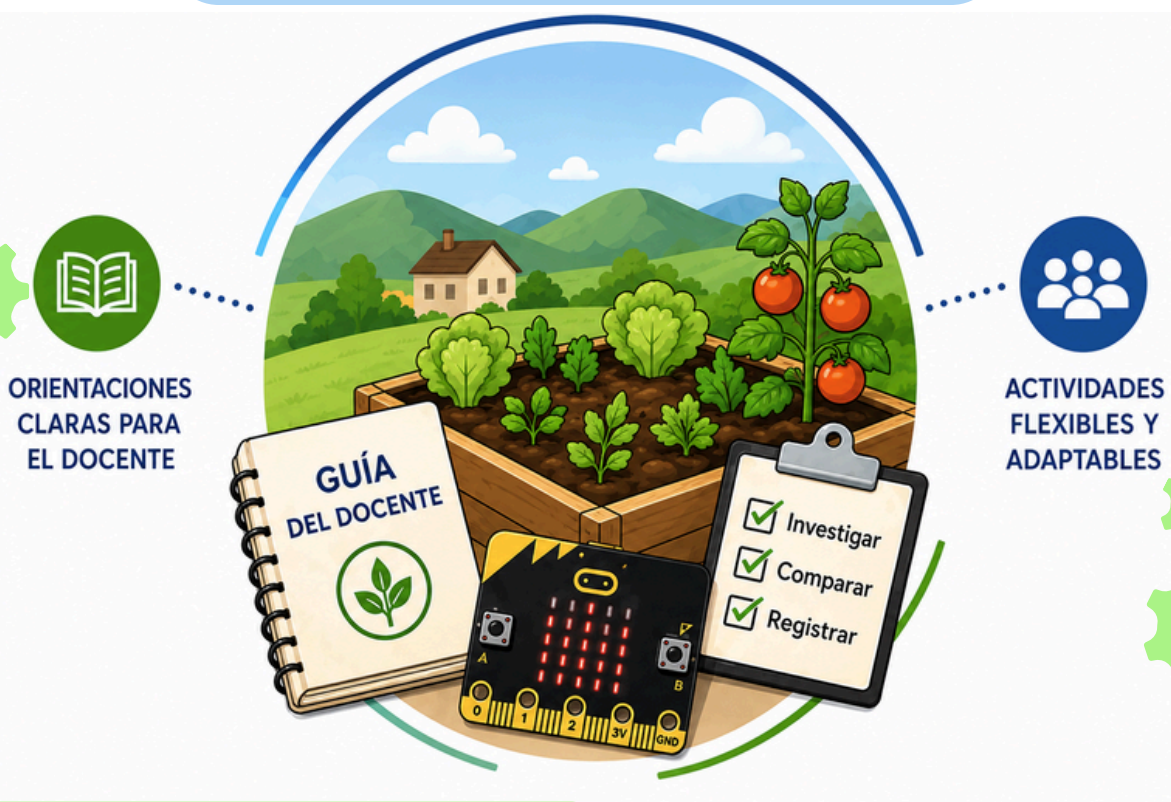
Guía del docente Proyecto SemillaBit

RECURSO EDUCATIVO ABIERTO (REA)

Actividad 5:

"Amo mi cultivo" – Crear
identidad con mi cultivo

Instrucciones pedagógicas y de adaptación



NIVEL EDUCATIVO
Secundaria
y media

DIRIGIDO A
Docentes

TIEMPO ESTIMADO
2 horas

MODALIDAD
Presencial o virtual

Autora:

KAREN VIVIANA PÉREZ LUJÁN

Licencia

Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 4.0
internacional
(CC BY-SA 4.0)



PROGRAMANDO EL FUTURO DESDE EL CAMPO



Bienvenido a SemillaBit



Sobre SemillaBit

SemillaBit es la colección de Recursos Educativos Abiertos (REA) del proyecto Huertas Escolares Inteligentes: cultivando saberes, tecnología y seguridad alimentaria, creado por Karen Viviana Pérez Luján. Nació en una institución educativa en zona rural, como una propuesta para integrar la robótica educativa, la programación y la agricultura de precisión mediante la BBC micro:bit, demostrando que la innovación es posible incluso en contextos con acceso limitado a recursos tecnológicos.



Propósito de estas guías

Estas guías han sido diseñadas para acompañar a los docentes en la implementación de experiencias STEAM contextualizadas, prácticas y adaptables. Cada actividad puede ajustarse a diferentes niveles educativos, recursos disponibles y características del entorno, manteniendo el rigor pedagógico y metodológico del proyecto.



Para el docente

Este material es un Recurso Educativo Abierto (REA), este material te otorga los permisos de las 5R: retener, reutilizar, revisar, remezclar y redistribuir el contenido para adaptarlo a las necesidades de tus estudiantes, respetando la licencia y citando la autoría. Si implementas alguna de las actividades, nos encantará conocer tu experiencia y seguir fortaleciendo esta comunidad de docentes innovadores.

Créditos

Autora y diseño pedagógico

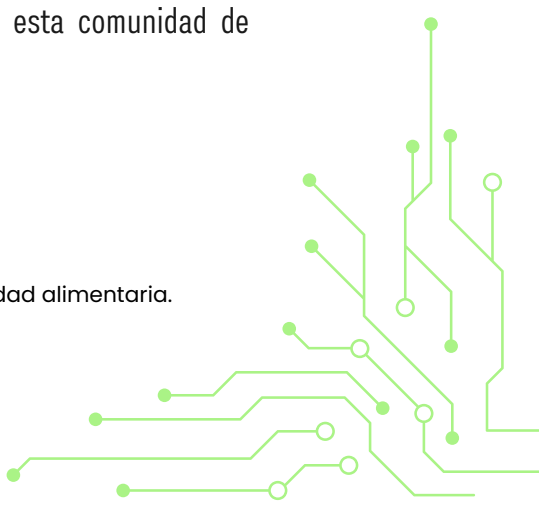
Karen Viviana Pérez Luján

Proyecto educativo

SemillaBit – Huertas Escolares Inteligentes: cultivando saberes, tecnología y seguridad alimentaria.

Licencia

Creative Commons CC BY-SA 4.0



GUÍA DEL DOCENTE



Actividad 5: "Amo mi cultivo" –
Crear identidad con mi cultivo

Tiempo estimado: 1 Sesión (2 horas
académicas)

Objetivo de Aprendizaje:



Fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia con el cultivo a través de la creación de un logo y un nombre propio, reconociendo las dificultades presentadas (plagas, hongos o enfermedades) y explicando las estrategias utilizadas para su cuidado y protección.

LABOR DEL DOCENTE

Introducción al sentido de pertenencia:

Conversa con los estudiantes sobre cómo los agricultores locales y los proyectos agroindustriales cuidan sus marcas y generan identidad.

Orientación creativa:

Guía un espacio de lluvia de ideas para que los estudiantes relacionen las características de su planta o su experiencia personal con un posible nombre y un diseño de logo para su huerta.

Reflexión sobre los obstáculos:

Promueve un conversatorio grupal donde los jóvenes compartan los retos que han enfrentado. Pregúntales abiertamente qué tipo de plagas, hongos o enfermedades han detectado.

Socialización de soluciones:

Pide a los estudiantes que expliquen qué estrategias (remedios caseros, limpieza manual, cambios de ubicación) han utilizado para combatir esas enfermedades, fomentando el intercambio de saberes.

Labor del Estudiante (Secuencia de acciones):

Creación de identidad:	Bautiza su huerto asignándole un nombre propio y argumentando por escrito la razón de su elección.
Diseño visual:	Diseña un logo que represente su cultivo. Dependiendo de los recursos, lo dibuja directamente en la bitácora o lo imprime y lo anexa.
Diagnóstico fitosanitario:	Describe detalladamente qué plagas, hongos o enfermedades han afectado a su planta durante las semanas de crecimiento.
Sistematización de soluciones:	Explica por escrito qué métodos, productos o estrategias específicas ha utilizado para combatir las enfermedades y proteger el cultivo.

Recomendaciones para adaptación y flexibilidad:

Adaptación de herramientas de diseño:	Transversalidad curricular:
Si la institución cuenta con sala de sistemas, el diseño del logo puede ser la excusa perfecta para enseñar herramientas digitales gratuitas como Canva o Paint. Si no hay computadores, el trabajo manual con colores y material reciclado es igualmente válido.	El docente puede invitar al profesor de Lenguaje o Educación Artística para evaluar el proceso creativo del nombre y el logo, o al profesor de Química para analizar la composición de los pesticidas orgánicos utilizados para combatir los hongos.

Archivos para descargar en la carpeta Guías del docente y Actividades:

1. ***Guía del Docente:*** Las instrucciones pedagógicas descritas.
2. ***Actividad5.pdf:*** Un documento con un recuadro amplio para el diseño/pegado del logo, líneas para el nombre y la justificación, y dos secciones estructuradas para listar las plagas y explicar las estrategias de combate.