

3



FICHA DE CLASE DE BUENAS PRÁCTICAS CON USO DE TICS

“JUGANDO CON EL LENGUAJE APRENDO MUCHO MÁS”

PLAN CLASE N°: 2

SECTOR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL, COMUNICACIÓN, RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL, CULTURAL Y SOCIAL

NIVEL: SEGUNDO NIVEL DE TRANSICIÓN

PERÍODO	N° DE LA SEMANA
45 minutos	2

En este documento se espera que pueda desarrollar una de las clases que componen la unidad planificada. Recuerde indicar el uso de la tecnología en la etapa correspondiente.

MOMENTOS DIDÁCTICOS DE LA CLASE



MOMENTO DE INICIO (15 minutos)

El docente es el guía mediador de las actividades:

- Se recuerda el trabajo realizado la clase anterior y cómo deben usar la Pizarra Digital Interactiva.
- Se realiza un diálogo con los estudiantes en que éstos, realizan comentarios acerca de la forma en que ellos han usado la Pizarra Digital Interactiva.
- Se revisa con los estudiantes una presentación audiovisual en que éstos escuchan y visualizan en la Pizarra Digital Interactiva un nuevo conflicto, relacionado con el tema que se trabajará durante el mes “Los animales”.
- Observan en la Pizarra Digital Interactiva una serie de animales y escuchan de fondo el sonido que uno de ellos hace, los niños deben identificar al animal que produce cada uno de los sonidos escuchados.

* Para hacer este trabajo más ordenado los turnos se van mediando con la foto de los niños, para que todos sepan quién es el que debe responder. Teniendo cuidado de incluirlos a todos.



MOMENTO DE DESARROLLO (60 minutos)

Los estudiantes observan en Pizarra Digital Interactiva su foto, señal que indica el turno para responder. Escuchan con atención el sonido de un animal y observan en la pizarra varias opciones, de las cuales deben seleccionar la correcta. Una vez que han acertado al animal que emite el sonido escuchado, usan la Pizarra Digital Interactiva para realizar la segmentación silábica del nombre de cada animal, representando el número de sílabas con círculos coloreados. Se ayudan marcando las sílabas con aplausos.

Luego, Emiten por medio de ejercicios de repetición estructuras gramaticales en frases y oraciones alusivas a cada uno de los animales. Usan y comprenden en conversación y en juego estructuras gramaticales. Siguen órdenes semi- complejas para imitar a los animales que se representan en la pizarra, además respondiendo a claves interrogativas diversas. Como por ejemplo: ¿Qué es? ¿Dónde vive? ¿Qué come?

Reconocen, comprenden y explican las acciones que éstos animales realizan. Incorporan nuevo vocabulario mediante la observación de los animales en la Pizarra Digital Interactiva, los nominan y describen. Dibujan y/o pintan según instrucciones de juegos imágenes relativas al vocabulario trabajado.



MOMENTO DE CIERRE (15 minutos)

Para finalizar, se realiza un cierre total de las actividades. En la pizarra se muestran los animales trabajados, escuchan su sonido y observan la separación silábica de cada nombre. Es una actividad que se realiza a nivel general.

Comentan el trabajo realizado por medio de preguntas de metacognición: ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿qué no les gustó?

Al finalizar las preguntas de metacognición se les consulta a los niños ¿qué actividades les gustaría realizar la próxima clase con la pizarra interactiva?

Los alumnos dan ideas y se llegan consensos de actividades que se incluirán en la siguiente clase.