

2



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD O UNIDAD

“JUGANDO CON EL LENGUAJE APRENDO MUCHO MÁS”

SECTOR CURRICULAR: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

PROFESORES:	NIVEL:	TIEMPO (semanas y horas pedagógicas):
J. OLIVERA, J. OBREGÓN	NT2	4 SEMANAS, 1Hr. por semana



Ficha Pedagógica

PROPÓSITOS DEL PROYECTO

- Trabajar los cuatro niveles del Lenguaje, por medio de diferentes actividades relacionadas con la temática de los animales.
- Potenciar el lenguaje de los estudiantes para superar y/o compensar su TEL.
- Potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes, acerca de los animales y sus hábitats.
- Desarrollar competencias TIC's en los estudiantes, de acuerdo a su edad y nivel.
- Favorecer el aprendizaje significativo en cada estudiante a través de las TIC's.

OBJETIVOS CURRICULARES

C.: (Lenguaje Verbal)

1. Comunicar sensaciones, vivencias, emociones, sentimientos, necesidades, acontecimientos e ideas a través del uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, mediante la ampliación del vocabulario, el enriquecimiento de las estructuras lingüísticas y la iniciación a la lectura y escritura, mediante palabras y textos pertinentes y con sentido.

RCM.: (Seres Vivos y su Entorno)

1. Descubrir y conocer activamente el medio natural, desarrollando actitudes de curiosidad, respeto y de permanente interés por

aprender, adquiriendo habilidades que permitan ampliar su conocimiento y comprensión acerca de los seres vivos y las relaciones dinámicas con el entorno a través de distintas técnicas e instrumentos.

(Grupos Humanos)

2. Comprender y apreciar progresivamente las distintas formas de vida, instituciones, creaciones y acontecimientos que constituyen y dan sentido a la vida de las personas.

TRANSVERSALES:

FPS.: (Autonomía, Identidad, Convivencia)

1. Adquirir en forma gradual una autonomía que le permita valerse adecuada e integralmente en su medio, a través del desarrollo de la confianza y de la conciencia y creciente dominio de habilidades corporales, socio-emocionales e intelectuales.

Lenguaje (Eje transversal con relación al tratamiento del T.E.L.)

1. Discriminar en forma auditiva de sonido inicial y final.
2. Reconocer onomatopeyas.
3. Respetar las normas de funcionamiento grupal, además de los hábitos de higiene.
4. Manejar las herramientas TIC's utilizadas.
5. Desarrollar progresivamente el vocabulario activo y pasivo.
6. Desarrollar los cuatro niveles del lenguaje:
 - Semántico: Tiene que ver con el Contenido del Lenguaje.
 - Pragmático: Tiene que ver con el Uso del Lenguaje.
 - Morfosintáctico: Tiene que ver con la Forma del Lenguaje.
 - Fonético- Fonológico: Tiene que ver con la Forma del Lenguaje.

APRENDIZAJES ESPERADOS

INDICADORES DE LOGRO

FPS.: (Autonomía, Identidad, Convivencia)

1. Regular y adaptar su comportamiento en función de las necesidades de los demás y las normas de funcionamiento grupal, logrando una autorregulación.
2. Determinar y aceptar ciertas normas para el funcionamiento y convivencia con su grupo de pares en diferentes situaciones.

C.: (Lenguaje Verbal)

1. Mantener una actitud atenta y receptiva en relación a los mensajes verbales, gestuales y corporales de diferentes interlocutores.
2. Expandir progresivamente su vocabulario explorando los fonemas y significados de nuevas palabras que son parte de sus experiencias.
3. Iniciar progresivamente la conciencia fonológica mediante la producción y asociación de palabras que tengan los mismos sonidos iniciales y finales.
4. Comunicarse con distintos propósitos, en diferentes contextos y con interlocutores diversos usando argumentos en sus conversaciones, respetando turnos y escuchando atentamente.
5. Comprender que las palabras, grafismos, números, notas musicales, íconos y otros símbolos y signos convencionales pueden representar los pensamientos, experiencias, ideas e invenciones de las personas.

RCM.: (Seres Vivos y su Entorno)/ (Grupos Humanos)

1. Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat.

CONTENIDOS CURRICULARES

C.: (Lenguaje Verbal)

- Atención y recepción de mensajes verbales, gestuales y corporales (nivel pragmático).
- Desarrollo progresivo del vocabulario y discriminación auditiva (nivel semántico y fonológico).
- Exploración de fonemas y significados de nuevas palabras (nivel fonológico y semántico).
- Conciencia fonológica mediante la producción y asociación de

palabras que tengan los mismos sonidos iniciales y finales.(nivel fonológico)

- Comunicación con distintos propósitos y en diferentes contextos (nivel pragmático y morfosintáctico).
- Comprensión de las palabras, grafismos, números, notas musicales, íconos y otros símbolos y signos convencionales.(nivel semántico y morfosintáctico)

FPS.: (Autonomía, Identidad, Convivencia)

- Adaptación de las conductas en función de las necesidades de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

RCM.: (Seres Vivos y su Entorno)/ (Grupos Humanos)

- Características de los animales, su alimentación, locomoción, hábitat y la clasificación en sus distintas categorías.



Planificación de la unidad

ETAPAS DE LA UNIDAD	PRINCIPAL RECURSO DE APOYO
<p>ETAPA INICIAL:</p> <p>Familiarización de los estudiantes con la herramienta TIC’s a utilizar. Para ello se primará el trabajo en grupo y colaborativo entre los estudiantes.</p> <p>Se integra el recurso, porque proporciona nuevas herramientas de trabajo, que permitan motivar mucho más a los niños y niñas.</p> <p>Se presenta el recurso TIC’s a utilizar, mostrando a los niños, los distintos usos que es posible realizar con la Pizarra Digital Interactiva, como juegos, dibujos, pintura, etc.</p> <p>Se informa sobre las precauciones que deben tener al usarla, por ejemplo: las manos limpias.</p> <p>Aprender a orientar la pizarra. Utilizan los diferentes íconos y</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pizarra Digital Interactiva. 2. Software Notebook 10 (soporte de la Pizarra Digital Interactiva) 3. Parlantes 4. Proyector 5. Notebook o PC 6. Clase interactiva 1: “Uso adecuado de la Pizarra Digital Interactiva” 7. Lista de cotejo (la cual es

elementos de la Pizarra Digital Interactiva. Completan actividades y juegos guiados.

Aprenden lo que no deben hacer con la pizarra: golpearla, mojarla, usar objetos con punta, etc. Aprenden la forma de limpiar la pizarra.

ETAPA DE DESARROLLO DE LA UNIDAD:

El uso del recurso complementa el trabajo realizado en la sala de clases y se incorpora en las clases planificadas. Se potencia el aprender haciendo, por ello trabajan en la pizarra por turnos, desarrollando las actividades de:

- Discriminación auditiva de onomatopeyas de animales y producción de las mismas.
- Adivinanzas para descubrir a los animales.
- Discriminación de sonidos iniciales y finales
- Clasificación de los animales, en categorías.
- Identifican y asocian a los diferentes animales con sus hábitats.
- Asociaciones lógicas.
- Creación de textos.
- Evaluación metacognitiva.

Los niños son los actores y principales usuarios de la Pizarra Digital Interactiva, ya que aprenden jugando. En este sentido el recurso permite trabajar de manera interactiva, colaborativa y, permite rectificar los errores y aprender de ellos.

CIERRE DE LA UNIDAD:

Para el cierre de la unidad “Los Animales” los niños desarrollan, en la Pizarra Digital Interactiva, actividades de evaluación de lo trabajado durante el mes. Lo hacen por turnos y de forma ordenada.

Clasifican según categorías, identificación de hábitat, sonido inicial y final, asociaciones lógicas.

Se pregunta a los niños las actividades que más les gustaron de la

una sola para todo el proyecto y se aplica progresivamente en las clases)

1. Pizarra Digital Interactiva.
2. Software Notebook 10 (soporte de la Pizarra Digital Interactiva)
3. Parlantes
4. Proyector
5. Notebook o PC
6. Clase interactiva 2: “Los animales”
7. Clase interactiva 3: “El mundo de los animales”
8. Lista de cotejo
9. Sugerencias para mejor uso de la herramienta:
 - Maestroteca: <http://www.maestroteca.com/pizarra-digital/>
 - Junta Castilla y León portal educativo: <http://www.educa.jcyl.es/es>

1. Pizarra Digital Interactiva.
2. Software Notebook 10 (soporte de la Pizarra Digital Interactiva)
3. Parlantes
4. Proyector
5. Notebook o PC
6. Clase interactiva 4:

sesión y que desean sean incluidas en la sesión siguiente.

Evaluación de las actividades por parte de los niños, para que sean ellos los que sugieran nuevas actividades para la próxima clase.

“Evaluación de la temática los animales”

7. Lista de cotejo

EVALUACIÓN

Se realiza la evaluación metacognitiva al término de cada sesión por medio de preguntas: ¿qué hicieron hoy?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron?, etc.

Las actividades se evalúan con juegos creados por las educadoras de acuerdo a la temática presentada.

Además la lista de cotejo que es usada progresivamente en las clases.

1. Lista de Cotejo.