

Situación didáctica para 2 grado de preescolar

Jugando con las vocales

Recurso tecnológico herramienta digital y material a usar:

Cañón, vocales en grande, tarjetas con letras, hojas de máquina, juego digital

<https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>,

Tiempo: una sesión de 30 minutos.

El **propósito** de la actividad es que conozca las vocales, mayúsculas y minúsculas, y elija las vocales en una lista de palabras y se familiaricen con el uso de las tic adquiriendo nociones básicas sobre su uso, teniendo así un acercamiento a nuevos sistemas didácticos virtuales.

Descripción de la actividad

Diagnóstico: antes de iniciar la actividad observan las vocales en grande identifican cada letra e irán repitiendo los sonidos de cada una de ellas pasaran a el pizarrón a indicar cada una de las letras para reforzar sus conocimientos y conocer a los que se les dificulta.

Inicio: se establecen las reglas del juego: respetar turnos, permanecer sentado y guardar silencio.

Desarrollo: (<https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/memoria>) seleccionan la vocal que se les va indicando y encuentran las vocales en las palabras

Cierre: grupal con tarjetas de letras encuentran las vocales y las separan en cajas por colores



Rubrica para evaluación de la actividad

Area de desarrollo : educación socioemocional

Organizador 1: colaboración

Organizador 2: inclusión

Aprendizaje esperado: convive, juega y trabaja con distintos compañeros.



Indicadores	Lo logro	En proceso	No lo logro
<ul style="list-style-type: none">✓ Juega con sus compañeros✓ Respeta las reglas del juego✓ Participa en el juego✓ Tienen el interés para involucrarse			