



Escuela Normal de Educación Preescolar

Computación

Maestra: Diana Elizabeth Cerda Orocio

Unidad II Certificación de TIC

Competencias de la unidad: Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje

Planeación didáctica

Nohemi Carolina Mendoza Alvarez

4 "B"

N.L 9

8/Enero/2019

Saltillo Coahuila



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: LOS SERES VIVOS

GRADO: TERCERO "A" DE PREESCOLAR

<p>Campo: Exploración y comprensión del mundo natural y social</p>	<p>Organizador curricular 1: Mundo natural</p>	<p>Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza</p>	<p>Aprendizaje esperado: Describe y explica las características comunes que identifica entre los seres vivos y los elementos que observa en la naturaleza</p>
<p>Inicio: Responde cuestionamientos (¿Qué son los seres vivos? ¿Qué sabemos de ellos? ¿Cuáles son sus características? ¿Qué tipos de seres vivos hay? ¿Cuáles conoces? ¿Qué no tiene vida? ¿Cuáles son los seres no vivos? ¿Dónde los has visto? ¿Dónde viven?)</p>	<p>Desarrollo: Escucha un video con varios sonidos de los animales, de diferentes contextos (de la granja, domésticos, salvajes, acuáticos). Observa un juego digital en el proyector en el cual ellos participan (escuchan el sonido y elige el animal que hace ese sonido)</p>	<p>Cierre: A modo de rompecabezas, observan las piezas de las partes de un animal, pasan y acomodan las partes correspondientes comentando sus características Comunica dónde es que viven esos animales, cuantas patas tiene, si tiene plumas o pelo etc.</p>	<p>Evaluación: ¿Cómo identificó a los seres vivos? ¿Qué animales conoce? ¿Qué animales no conocía? ¿Cuáles eran los más típicos? ¿Cuáles fueron sus conocimientos?</p>
<p>Materiales: Presentación con las fotos de los animales y su sonidos Video de los seres vivos Animales grandes partidos a la mitad Bocina Proyector</p>	<p>Organización: Grupal e individual Uso de la herramienta: Primero ponerles una canción con los sonidos de los diferentes animales. Después proyectarles el juego digital en la computadora junto con el proyector y después que ellos participen y ellos interactúen con la computadora</p>	<p>Propósito de la actividad: Que los alumnos interactúen con una herramienta tecnológica y juegos digitales para fortalecer sus conocimientos, que tengan acercamiento a la computadora y al cañón siempre y cuando tenga un fin educativo. Motivarlos con otro material a los que ellos no estuvieran acostumbrados y despertar su curiosidad para la actividad</p>	
<p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Espacio: Salón de clases</p>		

RÚBRICA

Describe y explica las características comunes que identifica entre los seres vivos y los elementos que observa en la naturaleza

Describe las características comunes que identifica entre los seres vivos y los elementos que observa en la naturaleza

Menciona algunas características de los seres vivos y los elementos que observa en la naturaleza

Se le dificulta mencionar las características de los seres vivos y los elementos que observa en la naturaleza