

2



## FICHA DE PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD O UNIDAD:

### “RECONOZCAMOS NUESTRA CULTURA”

**SECTOR CURRICULAR:** LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

PROFESORES:	NIVEL:	TIEMPO (semanas y horas pedagógicas):
MARCELA MORALES FARIÑA	NB2	2 SEMANAS, 10 HORAS PEDAGÓGICAS.



## Ficha Pedagógica

### PROPÓSITOS DEL PROYECTO

1. Conocer el concepto de Leyenda a través de presentación de PowerPoint, haciendo uso del software de gestión net Support School.
2. Realizar lectura independiente de una leyenda propia de la zona, respondiendo preguntas alusivas a la lectura a través del software de gestión.
3. Observar video de cuento mapuche “La niña de la calavera, captando las ideas importantes y demostrando la comprensión de este en actividades realizadas en software de gestión net Support School.
4. Utilizar herramientas tecnológicas como LMC, para apoyar la estrategia de aprendizaje 1:1.
5. Potenciar actividades didácticas con el uso de tecnologías en un contexto rural.
6. Desarrollar en los y las estudiantes destrezas en el uso de tecnología.

### OBJETIVOS CURRICULARES

#### VERTICALES

1. Escuchar y comprender cuentos y leyendas, captando la información explícita e implícita que contienen.
2. Participar habitualmente en conversaciones espontáneas y

	<p>presentaciones orales sobre distintos temas, fundamentando sus ideas y expresándose con claridad y precisión.</p>
<p><b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b></p>	<p><b>TRANSVERSALES</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Por medio del desarrollo del lenguaje, niñas y niños incrementan la comprensión de sí mismos y del entorno y la capacidad de comunicarse consigo mismos y con los demás, habilidades y competencias fundamentales para su incorporación a la vida social y comunitaria.</li> <li>2. La expresión oral y escrita, así como la comprensión crítica de los textos, desarrolla en los estudiantes la capacidad para trabajar en forma metódica y reflexiva, evaluando permanentemente lo proyectado y realizado.</li> </ol>
<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participan activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas.</li> <li>2. Escuchan comprensivamente cuentos y leyendas, captando la información explícita e implícita que contienen.</li> <li>3. Incorporan nuevas palabras para ampliar su vocabulario.</li> </ol>
<p><b>CONTENIDOS CURRICULARES</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Demuestran la comprensión de leyendas y otros relatos escuchados, recordando hechos importantes, nombres de personajes principales y sus características.</li> <li>2. Toman y piden la palabra escuchando a los otros y respetando el turno al hablar.</li> <li>3. Descubren el significado de palabras y experiencias desconocidas.</li> <li>4. Reconocen información explícita sobre personajes, acciones o lugares del video del cuento visto.</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Audición comprensiva y crítica de narraciones, poemas y textos no literarios.</li> <li>2. Audición y contextualización comprensiva y crítica de narraciones, poemas y textos no literarios.</li> <li>3. Relato de leyendas, cuentos y fábulas, de hechos de su entorno y vivencias personales.</li> <li>4. Comprensión literal e inferencial de los textos literarios y no literarios leídos.</li> <li>5. Dramatizaciones sencillas.</li> </ol>



## Planificación de la unidad

ETAPAS DE LA UNIDAD	PRINCIPAL RECURSO DE APOYO
<p><b>ETAPA INICIAL:</b></p> <p>Para llevar a cabo el inicio de esta unidad se destinaron 2 horas pedagógicas. Se da a conocer a los niños y niñas el objetivo de las actividades a realizar en la unidad.</p> <p>Se traslada el LMC a la sala de clases y se distribuye a los niños y niñas en mesas individuales, cada uno provisto de su netbook y software de gestión para el desarrollo de las actividades de verificación de aprendizajes. Se utilizó el Proyector y Notebook del Profesor para dar a conocer el concepto de leyenda, partes de una leyenda y momentos de una leyenda.</p> <p>Se integró el uso de la tecnología en esta etapa para dar a conocer a los alumnos el concepto de leyenda y cada una de sus partes mediante una presentación PowerPoint, además de hacer uso del software de gestión que viene incorporado al laboratorio móvil computacional.</p> <p>Una de las razones que fundamentan esta integración es porque es más provechoso, motivador e interesante aprender de esta forma que con una clase habitual, lo que potencia además el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, teniendo como consecuencia aprendizajes más significativos. Además el software de gestión facilita la resolución de actividades de forma instantánea y permite el monitoreo en forma general de los alumnos y alumnas, lo que hace además que los alumnos se percaten de los errores y aciertos en el mismo momento de la clase.</p> <p>Al finalizar los alumnos desarrollan actividades que se desprenden del concepto de leyenda y del contenido de una leyenda presentada como ejemplo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notebook del profesor</li> <li>• Netbook alumnos</li> <li>• Proyector</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Microsoft Word</li> <li>• Software de Gestión Net Support School</li> </ul>
<p><b>ETAPA DE DESARROLLO DE LA UNIDAD:</b></p> <p>Para desarrollar estas actividades se destinaron 2 horas pedagógicas. Una vez que los niños y niñas conocen el concepto de leyenda y ya se han familiarizado con el uso de los recursos tecnológicos se les entrega una leyenda relacionada con el pueblo mapuche, realizando comentarios en forma espontánea y respondiendo preguntas realizadas por la profesora.</p> <p>Se dan las instrucciones de las actividades a realizar, se da el tiempo necesario para que los alumnos verifiquen si sus netbook se encuentran en red, cargados y si el software de gestión reconoce cada uno de los equipos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notebook del profesor</li> <li>• Netbook alumnos</li> <li>• Proyector</li> <li>• Power Point</li> <li>• Microsoft Word con leyenda mapuche “El Copihue”</li> <li>• Software de Gestión Net Support School</li> <li>• Video Cuento Mapuche.: <a href="http://www.youtube.com/w">http://www.youtube.com/w</a></li> </ul>

Se utilizó el laboratorio móvil computacional y el software de gestión para escuchar y observar el cuento mapuche y evaluar su comprensión mediante el software de gestión. Se integró el uso de la tecnología en esta etapa para dar a conocer a los alumnos el concepto de leyenda y cada una de sus partes mediante una presentación PowerPoint, Además de hacer uso del software de gestión que viene incorporado al laboratorio móvil computacional.

Es importante mencionar que la idea de usar un video de un cuento mapuche es tomar en cuenta las habilidades de aprendizaje de cada uno de los alumnos y alumnas, puesto que algunos de ellos aprenden mejor de forma visual y otros de forma auditiva.

Con relación a lo anterior los alumnos desarrollan actividades alusivas tanto a la leyenda leída como al video observado, haciendo uso del software de gestión del LMC.

#### CIERRE DE LA UNIDAD:

Para finalizar la unidad se les propone a los niños y niñas dramatizar la leyenda “El espíritu del río”.

Se les explica que se tomarán fotografías con cada uno de los hechos que ocurren en la leyenda para crear el PowerPoint que quedará como evidencia.

Los alumnos se organizan en grupos para responsabilizarse de cada una de las tareas a desarrollar.

Se muestra la creación final a la comunidad educativa.

En primera instancia se le dan las instrucciones a los alumnos para desarrollar las actividades de finalización de la unidad, para ello es necesario reunirse en grupos, cada uno con sus responsabilidades ya entregadas por la profesora e ir al río que se encuentra a unos metros de la escuela y comenzar a fotografiar, para luego crear el PowerPoint con la leyenda y fotografías de los alumnos.

Luego de haber realizado la sesión de fotografías se eligen las más representativas y se comienza con la reescritura del texto y elaboración del PowerPoint.

atch?v=SUV\_5MN3lxo

- Sala de informática
- PC de escritorio.
- Microsoft PowerPoint
- Cámara Fotográfica.

### EVALUACIÓN

La evaluación a realizar será de selección múltiple y se basa en detectar los conocimientos adquiridos por los alumnos luego de finalizada la unidad, para ello se aplica una evaluación que se envía con el software de gestión y que evaluará contenidos como, concepto de leyenda, estructura de leyenda, momentos de una leyenda y preguntas relacionadas con las leyendas leídas y cuento observado.

#### Recursos

- Presentación PowerPoint: “Conozcamos la Leyenda”, “Presentación Leyenda el Copihue” “Leyenda el Espíritu del río”
- Instrumento de evaluación

Cabe destacar que toda la unidad se enmarca dentro del contexto mapuche que es en el que los alumnos y alumnas de Cuarto Año Básico se encuentran insertos.

Indicadores de logro:

- Demuestran la comprensión de leyendas leídas.
- Dan a conocer el concepto de leyenda.
- Mencionan momentos de una leyenda.
- Dan a conocer sus opiniones y respetan las de los demás.
- Participan activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas.

Incorporar en el desarrollo de la clase elementos tecnológicos (TIC) para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

clase 1

- Instrumento de evaluación clase 2
- Instrumento de evaluación clase 3
- Instrumento de evaluación clase 4
- Pauta de Cotejo Evaluando mi Unidad.
- Evaluación de Unidad (Diseñador de prueba Net Support School)