

## GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DOCENTE ESTRATEGIA TABLETAS PARA EDUCAR

<b>Área curricular:</b> Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.	<b>Grado:</b> Primaria (1° a 3°)
<b>Nombre Aplicación:</b> Kindery	<b>Logo aplicación :</b> 
<b>Temáticas generales:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconstruir secuencia de historias, Narración: descripción e interpretación de imágenes, Percepción auditiva y visual</li> <li>2. Desarrollo del lenguaje : gestual, corporal y verbal</li> <li>3. Formas de expresión: oración, historietas, cuentos</li> <li>4. Ejercicio de pre escritura.</li> </ol>	
<b>Propósito de la actividad:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender la importancia por el respeto por las diferencias individuales, mejorando las relaciones interpersonales.</li> <li>2. Comprender la responsabilidad de su quehacer en los diferentes ámbitos individuales y sociales.</li> <li>3. Comprender e identificar diferentes situaciones en las que intervienen diversos personajes.</li> <li>4. Comprender e identificar el sentido general de historias gráficas.</li> </ol>	
<b>Actividades y estrategias de aprendizaje</b> Trabajo autónomo Trabajo colaborativo Exploración del dispositivo y la aplicación Trabajo para la casa.	
<b>Secuencia didáctica</b>	
<b>Duración</b>	<b>Actividades</b>
10 minutos	Apertura de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saludo de bienvenida.</li> <li>• presentación de los propósitos de la sesión.</li> <li>• temas a tratar en la sesión</li> </ul>

<p>Dos clases (o más)</p>	<p><b>Desarrollo de la sesión:</b> Esta aplicación puede trabajarse para desarrollar en los niños la formulación de conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos, cuentos, historietas y otras situaciones. La aplicación narra la historia del primer día en la escuela de un niño. Esta historia es una especie de comic pero sin guiones ni conversaciones, la intención es que los niños Identifiquen personajes y enseñanzas en las situaciones presentadas. Se puede emplear como una forma de relacionar la historia del personaje con la historia de cada uno de los niños y de esta forma motivarlos a contar su primer día en la escuela, este ejercicio se puede enfocar hacia temas como: las relaciones interpersonales, la confianza, la tolerancia, la importancia del grupo, el sentido de las normas para vivir en comunidad. El docente debe permitir que los estudiantes exploren tanto del dispositivo móvil (tableta) como la aplicación. La idea es que los estudiantes puedan interactuar con la aplicación varios minutos para que no solo comprendan cómo funciona, sino para que por medio del juego, los niños puedan comprender la situación que se narra en la historia del personaje.</p>
<p>Dos clases ( o más)</p>	<p><b>Cierre de la sesión:</b> Es necesario que durante el transcurso de la sesión el docente haga seguimiento al proceso que se está desarrollando, debe estar atento a resolver dudas y al finalizar, debe preguntar a los niños cómo vivieron la experiencia y cuáles fueron sus logros y dificultades. Es importante que al finalizar el docente realice preguntas orientadoras para identificar el nivel de comprensión de los estudiantes, éstas podrán abarcar temáticas como: Personajes de la historia Relación de los personajes Tema de la historia Nombre de la historia</p>
<p><b>Estrategia evaluación</b></p>	
<p>El docente podrá emplear algunos recursos didácticos para motivar la expresión y la narración oral de los estudiantes, a fin que estos cuenten su propia historia, lo que podrá hacerse por medio de un dibujo o por medio de un relato oral. Como trabajo para la casa, podrá solicitar a los estudiantes que consulten con sus padres y hermanos mayores qué recuerdan de su primer día de escuela.</p>	