

Manual

Orientaciones didácticas para el uso de recursos educativos digitales con pizarras interactivas, en niveles iniciales



Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

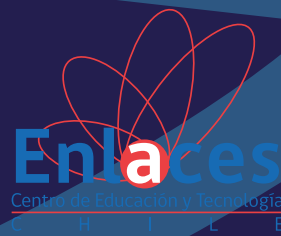


Tabla de contenido

Introducción	4
SOFTWARE EDUCATIVO THE BEST OF EDMARK	9
NIVEL TRANSICIÓN 2	
Planificación clase 1: <i>¿Cuál es mi número? De La Casa de las Matemáticas de Millie</i>	10
Planificación clase 2: <i>La casa de los ratones. De La Casa de las Matemáticas de Millie ...</i>	14
SOFTWARE EDUCATIVO FOCUS ON BEE-BOT	21
NIVEL TRANSICIÓN 2	
Planificación clase 1: <i>Jugando con los números</i>	22
Planificación clase 2: <i>Jugando con las formas</i>	26
SOFTWARE EDUCATIVO APRENDIENDO A LEER CON BARTOLO	33
PRIMERO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>Buscando las mascotas perdidas</i>	34
Planificación clase 2: <i>Aventuras escolares</i>	37
SEGUNDO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>¿Y qué oficio le daremos?</i>	40
Planificación clase 2: <i>Los trajes de la tierra</i>	42
SOFTWARE EDUCATIVO 2CALCULATE	49
PRIMERO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>Completando secuencias</i>	50
Planificación clase 2: <i>Componer y descomponer</i>	53
SEGUNDO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>Más de una opción</i>	56
Planificación clase 2: <i>Practicando tablas</i>	60
SOFTWARE EDUCATIVO 2CREATE STORY	67
PRIMERO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>Juntos creamos un cuento</i>	68
Planificación clase 2: <i>Comprendiendo y creando</i>	71
SEGUNDO BÁSICO	
Planificación clase 1: <i>Poesías para regalar</i>	74
Planificación clase 2: <i>¿A qué se parece?</i>	77
ANEXOS	82

Introducción

El presente manual ha sido diseñado con el propósito de ofrecer a las (los) educadoras(es) de NT2 y docentes de primer y segundo básico orientaciones para integrar a sus prácticas pedagógicas recursos digitales disponibles en los establecimientos educacionales, tales como *The best of Edmark*, *Focus on Bee-Bot*, *Aprendiendo a Leer con Bartolo*, *2Create Story* y *2Calculate*. Esta incorporación se enmarca en la iniciativa de uso pedagógico de soluciones interactivas que integran la pizarra digital en el aula.

Para contribuir con este proceso, ENLACES, Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación, ha considerado fundamental ofrecer oportunidades concretas para integrar estos recursos a los propósitos curriculares y a la didáctica que conforma el engranaje del aprender. En esa dirección, ha determinado que uno de los principales desafíos es lograr identificar las oportunidades curriculares de estos software, definir con claridad cómo potenciar y articular estos recursos con el uso de la Pizarra Interactiva Digital (PID) en contextos significativos y relevantes que dinamicen el aula, aportando a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje con metodologías constructivistas y colaborativas.

El objetivo principal de este manual es que el docente identifique y valore los posibles usos pedagógicos de las TICs, situando como centro el aprendizaje de los estudiantes. Se pretende, además, promover mediante las orientaciones nuevos y distintos conocimientos y habilidades para enfrentar tareas de mayor complejidad, tales como trabajar colaborativamente, resolver problemas y asumir un rol activo en la construcción de conocimientos, y de este modo poner a disposición estos recursos a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con las orientaciones presentadas en el manual se busca fomentar usos variados y creativos de los recursos, permitiendo involucrar a los párvulos y estudiantes activamente en su aprendizaje, mejorando la calidad de las interacciones entre pares y con los recursos digitales.

Desde el punto de vista de la enseñanza, la PID se constituye en una herramienta que facilita la demostración y el modelamiento, aprovechando una variedad de recursos para desarrollar conceptos, presentar un tema en particular, evaluar y extender el aprendizaje utilizando materiales más atractivos para motivar, explicar y provocar interacciones dialógicas. Desde la perspectiva del aprendizaje, la PID promueve la participación y la

colaboración, brindando oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales y personales, al establecer desde el diseño didáctico ambientes de aprendizaje enriquecidos, desafiantes, innovadores e interactivos.

Con el fin de situar los usos interactivos y didácticos de la PID, el presente manual provee diversas planificaciones y orientaciones acordes al currículum vigente, en relación con los niveles educativos NT2 y primer y segundo básico, que representan una oportunidad para fomentar espacios de aprendizaje que combinan un enfoque constructivista, con metodologías activo-participativas.

El manual se organiza según la siguiente estructura:

- **Descripción de los recursos digitales:** Apartado que presenta una descripción sintética de cada recurso, considerando información

general y pedagógica, en la que se puede profundizar accediendo a los manuales de uso de cada recurso.

- **Planificaciones:** Apartado con la planificación de una clase, de acuerdo con el marco curricular y las etapas o momentos de la sesión: inicio, desarrollo y cierre. Contempla orientaciones didácticas, con el fin de precisar ciertos énfasis y algunas consideraciones.
- **Anexos:** Apartado compuesto por material complementario para apoyar las actividades, como láminas y guías de trabajo.

En suma, esperamos que este manual se constituya en un referente útil para innovar en el aula, aportando a la mejora de las prácticas pedagógicas que integran TIC y, a su vez, permita descubrir nuevas aplicaciones.



Software educativo
**The Best of
Edmark**





Software educativo: The Best of Edmark



Información General

El recurso **The Best of Edmark** es una colección formada por seis software diseñados para satisfacer diversas necesidades de aprendizaje. Promueve el desarrollo de habilidades matemáticas de razonamiento y resolución de problemas, en niños y niñas de tres a siete años. La colección cuenta con La Hora y el Lugar en la Casa de Trudy, La Casa de las Matemáticas de Millie, Sammy's Science House, Razonamientos y Deducciones 1, Razonamientos y Deducciones 2 y Razonamientos y Deducciones 3.

Información Pedagógica:

Contenidos Curriculares:

- Orientación en el espacio-tiempo: día - semana - mes, estaciones del año.
- Reconocimiento de unidades de medida convencionales.
- Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar y ordenar elementos de la realidad.
- Analizar figuras para apreciar regularidades y simetrías.
- Nociones del tiempo, ver la hora en relojes análogos y digitales.
- Trabajar secuencias lógicas de forma gráfica y auditiva.
- Características y reproducción de seres vivos.

La Casa de las Matemáticas de Millie: Destinado a niños y niñas de 3 a 6 años, trabaja con los conceptos básicos de la matemática y fomenta el desarrollo de habilidades de razonamiento, tales como la numeración del 1 al 20, figuras geométricas, noción de tamaño y secuencia.

La Hora y el Lugar en la Casa de Trudy: Destinado a niños y niñas de 4 a 8 años, permite localizar y nombrar lugares geográficos, ubicar los puntos cardinales y practicar cómo se mide el tiempo (reloj, calendario).

Sammy's Science House: Destinado a niños y niñas de 3 a 6 años, promueve el desarrollo de habilidades científicas por medio de la observación, el análisis y la clasificación de diversos elementos de nuestro medio, tales como animales, plantas y minerales. También, enseña a predecir las estaciones del año y a construir máquinas.

Razonamientos y Deducciones 1: Destinado a niños y niñas de 4 a 6 años, favorece el desarrollo de habilidades de razonamiento, la creatividad, la memoria y la resolución de problemas.



Planificación de clase 1:

¿Cuál es mi número? De La Casa de las Matemáticas de Millie

Asignatura: Relación con el medio natural y cultural

Curso: Transición 2

Núcleo de aprendizaje: Razonamiento lógico-matemático y cuantificación

Eje de aprendizaje: Cuantificación

Objetivos de Aprendizaje:

- Reconocer los números al menos del 1 al 20, en situaciones cotidianas.
- Resolver problemas simples de adición y sustracción en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 10.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividad del software La casa de las Matemáticas de Millie: ¿Cuál es mi número?
- Cinta numerada (Anexo 1).
- Lámina número anterior y posterior (Anexo 2).
- Colecciones de objetos (libros, lápices, etc.).
- Baraja de cartas (Anexo 3).



Actividades

Inicio:

- La educadora mediante preguntas invita a los niños y niñas a contar diferentes objetos presentes en la sala de clases, utilizando colecciones de objetos.*
- Motiva a los niños y niñas mediante preguntas para que expresen en forma oral la secuencia de números desde el 1 hasta el 20, utilizando una cinta numerada.*



- Luego, presenta en la PID una tabla numérica a la que le faltan números y los invita mediante preguntas a reconocer el número anterior o el número siguiente que está ausente en la tabla, y les pide que completen los números que faltan.*

1		3	4	
6		8		10
11	12		14	
16		18		20

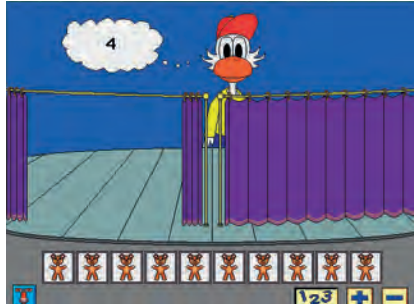
***Preguntas para activar conocimientos previos:**

- ¿Cuántos elementos hay en la colección de libros o lápices que está en la sala?
- ¿Me ayudan a contar cuántos números hay en la cinta numerada?
- ¿Pueden identificar el número 10 en la cinta numerada?
- ¿Me ayudan a descubrir qué números nos faltan en la secuencia numérica?
- ¿En qué lugar de la tabla se ubica el número 5?



Desarrollo

- La educadora inicia la actividad demostrando cómo utilizar la PID.
- Presenta el desafío del software La Casa de las Matemáticas de Millie, actividad: *¿Cuál es mi número?*



- Invita a los niños y niñas a que, por turnos, pasen adelante y resuelvan en la PID las actividades de conteo, suma y resta.
- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los niños y niñas.*

**Preguntas de mediación:*

¿Cuántos objetos presenta Dorotea?

¿Cuántos objetos debemos poner en el escenario?

¿Estás de acuerdo con lo que hizo tu compañero?

¿De qué otra forma se puede hacer?

¿Qué debemos hacer para resolver la suma que presenta Dorotea?

¿Qué debemos hacer para resolver la resta que presenta Dorotea?

Según lo que indica Dorotea, ¿cuántos objetos debemos poner en nuestro escenario?

Cierre



- La educadora organiza un semicírculo con los niños y niñas y realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mostrando los números del 1 al 20 y las posibles formas de composición y descomposición de estos, utilizando adiciones y sustracciones simples.

**Preguntas para reflexionar:*

¿En qué trabajaron?

¿Qué pasos siguieron para realizar las actividades?

¿Encontraron alguna dificultad?

¿Cómo ha resuelto cada uno las dificultades?

¿Qué descubrieron mientras realizaban las actividades?

¿En qué otras situaciones podemos aplicar lo que aprendimos hoy?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Para que los niños y niñas cuenten los elementos de diferentes colecciones de objetos, se sugiere ubicar grupos de objetos en diferentes espacios, por ejemplo: 9 cubos, 18 lápices, 8 cuentos, etc.. En cada grupo de objetos disponga un set de tarjetas con los números desde el 1 al 20. Pida a los niños y niñas que cuenten los objetos e identifiquen y seleccionen en el set de tarjetas numéricas a cuál corresponde.</p>	<p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto: “Los números para anticipar”.</p> <p>Disponga para cada grupo una baraja de cartas (del 1 al 6); cada carta tiene en una cara una cifra y por la otra puntos.</p> <p>El desafío es que construyan estrategias de anticipación de composición y descomposición de un número dado. Proponga un número determinado a los jugadores, por ejemplo, el 10.</p> <p>La idea es que compongan el número indicado, pidiendo cartas por turnos (por ejemplo, tres cartas: 6 - 3 - 1, una en cada turno). Para esta actividad forme grupos con un máximo de cuatro niños y niñas. Cada niño y niña del grupo juega, por turnos, tres veces. En cada turno elige una carta, de tal manera que, entre las tres, sumen, por ejemplo, 10.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los niños y niñas a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2:

La casa de los ratones. De La Casa de las Matemáticas de Millie

Asignatura: Relación con el medio natural y cultural

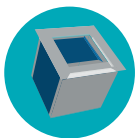
Curso: Transición 2

Núcleo de aprendizaje: Razonamiento lógico-matemático y cuantificación

Eje de aprendizaje: Razonamiento lógico-matemático

Objetivos de Aprendizaje:

- Reconocer el nombre y algunos atributos de cinco figuras geométricas bidimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.
- Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos geométricos en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividad del software La Casa de las Matemáticas de Millie: La casa de los ratones.
- Hojas y lápices.
- Cartulina.
- Pegamento y tijera.
- Figuras y cuerpos geométricos.

Actividades



Inicio:

- La educadora invita a los niños y niñas a hacer un recorrido por la escuela, con el fin de observar los cuerpos y figuras geométricas presentes en la construcción de la escuela.
- En el camino realiza preguntas a los niños y niñas.*

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

¿Cómo son las puertas de la escuela?

¿Cómo son las sillas?

¿Conocen alguna de esas formas?

¿En qué lugar han visto las mismas formas?

¿Han oído cuál es el nombre de esa forma?

¿Qué cuerpos geométricos reconocen en este recorrido?

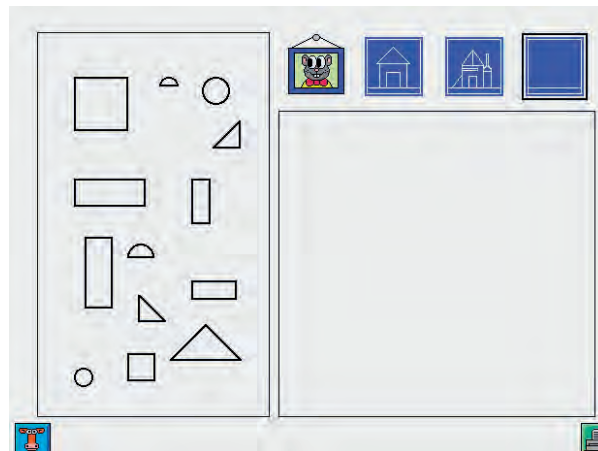
¿A qué cuerpo geométrico se parecen las construcciones observadas?



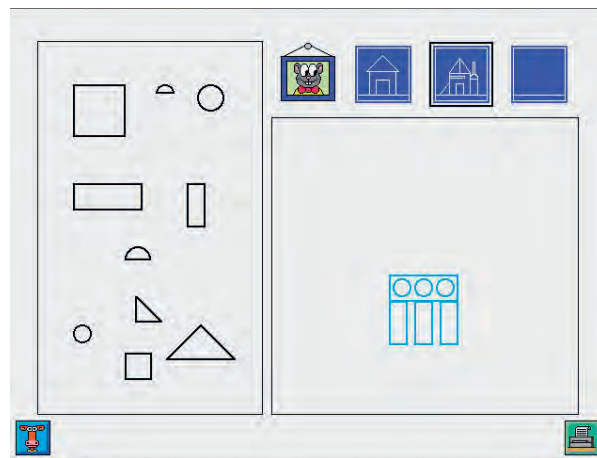
Desarrollo:

- La educadora organiza a los niños y niñas en grupos y los invita a construir una maqueta con cuerpos y figuras geométricas que representen el recorrido realizado por la escuela.
- Presenta el desafío del software La Casa de las Matemáticas de Millie, actividad: La casa de los ratones, a partir de la que realizarán operaciones que les permiten:

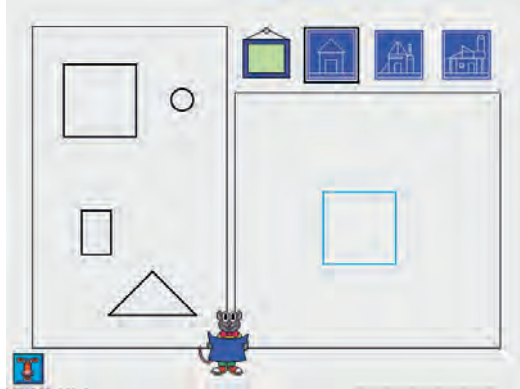
- Construir una figura sin patrón de serie;



- Construir una figura con patrón de serie;



- Construir planos de construcciones con las indicaciones del ratón Frank Lloyd.



- Durante el trabajo en la PID, realiza oralmente preguntas a los niños y niñas para mediar el trabajo. *

***Preguntas de mediación:**

- ¿Qué figura nos está pidiendo encontrar el Señor Ratón?
- ¿Cuántas formas utilizaremos para la construcción?
- ¿De qué tamaño son las formas que vamos a utilizar?
- ¿En qué son diferentes el cuadrado con el rectángulo?
- ¿En qué son parecidos un círculo y un semicírculo?



Cierre

- La educadora organiza un semicírculo y realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, indicando el nombre y algunos atributos de las figuras y cuerpos geométricos trabajados en la clase, asociándolos con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

***Preguntas para reflexionar:**

- ¿En qué trabajaron hoy?
- ¿Qué pasos siguieron para realizar las actividades?
- ¿Encontraron alguna dificultad?
- ¿Cómo ha resuelto cada uno las dificultades?
- ¿Qué descubrieron mientras realizaban las actividades?
- ¿Qué figuras y cuerpos geométricos se observan en la construcción?
- ¿En qué otras construcciones es posible observar estas figuras y cuerpos geométricos?
- ¿Qué diseñaron con las figuras geométricas?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>En el recorrido por la escuela, es importante que les proporcione lápiz y papel o una cámara digital, con el fin de registrar las formas geométricas y cuerpos geométricos identificados en la escuela.</p> <p>Una vez en el aula, invítelos a recordar el recorrido realizado exponiendo los registros visuales del recorrido, a la vez que explican y comentan lo observado.</p>	<p>Con la actividad del software La Casa de las Matemáticas de Millie: La casa de los ratones, invite a los niños y niñas a que utilicen las figuras geométricas (cuadrados, triángulos, círculos, semicírculos y rectángulos) para realizar construcciones siguiendo varios patrones que están presentes en el juego. Con estas mismas formas, proponga además ejecutar la actividad que les permite crear sus propios diseños, imprimirlos y colorearlos.</p> <p>Es importante que intencione en los niños y niñas al momento de acceder a las actividades del software que ingresen a los modos de explorar y descubrir, preguntas y respuestas.</p> <p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto: <i>“Series de figuras y cuerpos geométricos”</i>.</p> <p>Entregue material a los niños y niñas para que, en grupos, organicen series de figuras y cuerpos geométricos ordenándolas por forma, color y tamaño.</p> <p>Oriente el trabajo con preguntas que les permitan explicar los criterios de agrupación en la organización de las series de figuras y cuerpos geométricos.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los niños y niñas a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Software educativo
**Focus on
Bee-Bot**





Software educativo: Focus on Bee-Bot



Información General:

El recurso incluye el **Disco Focus on Bee-Bot Lesson Activities, Single User**, el **Robot Bee Bot**, una carpeta acrílica con impreso de abecedario, una carpeta acrílica con impreso de figuras geométricas, una huincha acrílica con impreso de números y figuras y la guía de actividades del robot.

Bee-Bot es un robot programable para niños y niñas de NT2 que provee oportunidades de aprendizaje, vinculadas principalmente al lenguaje verbal, relaciones lógico-matemáticas y cuantificación.

Información Pedagógica:

Contenidos Curriculares:

- Relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición con respecto a objetos, personas y lugares, nominándolas adecuadamente.
- Proposición de ideas y estrategias para contribuir a resolver situaciones.
- Solicitud y aceptación de ayuda de los demás niños, niñas y adultos en actividades personales y colectivas, juegos y situaciones desafiantes, apreciando la necesidad de apoyo mutuo.

Con el recurso Focus on Bee-Bot se puede trabajar en concreto, posicionando a la abeja robot en alguna de las alfombras y desarrollando actividades que potencian la lateralidad, sentido lógico y trabajo en equipo, además de las temáticas específicas de cada actividad.

Además, es posible integrar la pizarra interactiva utilizando el software **Focus on Bee Bot Lesson Activities**, con el cual se pueden realizar las mismas acciones que en concreto, pero con mayor cantidad de fondos para trabajar, obstáculos y opciones de configuración que amplían la cantidad de actividades que la educadora podría desarrollar.



Planificación de clase 1:

Jugando con los números

Asignatura: Relación con el medio natural y cultural/Formación personal y social

Curso: Transición 2

Núcleo de aprendizaje: Razonamiento lógico-matemático y cuantificación/Convivencia/Lenguajes artísticos

Eje de aprendizaje: Cuantificación/ Interacción social/Expresión creativa

Objetivos de Aprendizaje:

- Reconocer los números del 1 hasta al menos el 20, en situaciones cotidianas.
- Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades hasta al menos el 20.
- Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda a derecha (en relación a sí mismo).
- Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando normas y cumpliendo las acciones comprometidas.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividad del software: Números.
- Alfombra.
- Abeja.
- Tarjetas numéricas (Anexo 4).



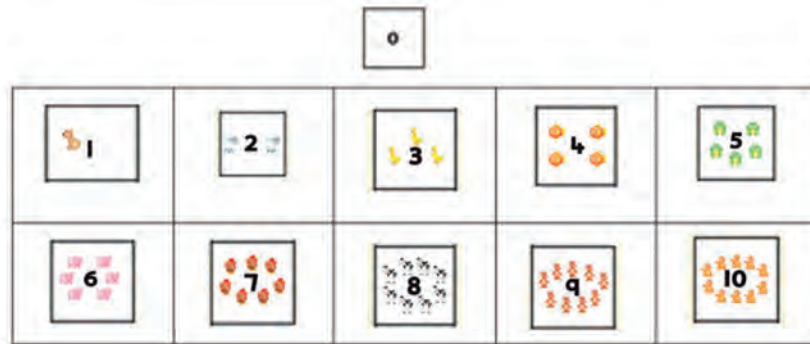
Actividades

Inicio:

- La educadora presenta al robot abeja y la alfombra a los niños y niñas, y les explica la función de los comandos, dándoles la oportunidad de explorar y programar los movimientos, hacia delante, hacia atrás, giro de 90°, doblar a la izquierda y doblar a la derecha.



- Muestra al grupo los materiales con los que trabajarán: set de tarjetas que asocian el número con la cantidad de animales.



(Anexo 4: Tarjetas numéricas)

- Mientras presenta el material, realiza preguntas a los niños y niñas.*
- Solicita a los niños y niñas que elijan libremente una tarjeta numérica e identifiquen en la alfombra estos números, luego un niño o niña del grupo programa el robot para que se dirija hasta el número que indica la tarjeta.

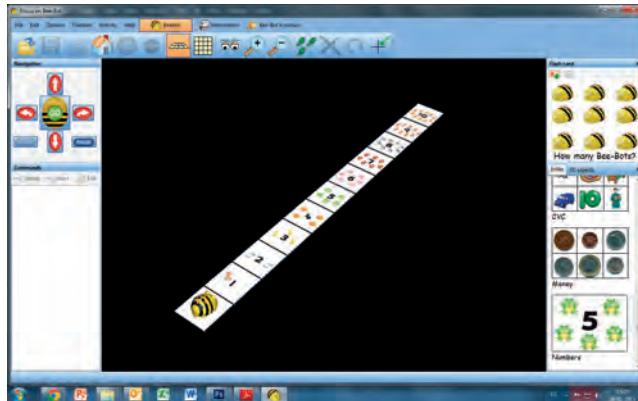
***Preguntas para activar conocimientos previos:**

- ¿Para qué creen que podemos utilizar el robot abeja?
- ¿Qué movimientos puede realizar?
- ¿Qué nos indica el número que aparece en la tarjeta?
- ¿Qué cantidad representa este número?
- ¿Qué relación existe entre el número y la cantidad de animales representados?
- ¿Qué números representan menos cantidad que 6 o más cantidad que 9?
- ¿Cuál es el número anterior al número seleccionado o cuál es el número posterior?



Desarrollo:

- La educadora organiza a los niños y niñas para participar por turnos, definiendo roles rotativos en el grupo: un encargado de seleccionar una tarjeta indicando cuál es el desafío, otro encargado de programar el robot según la indicación de la tarjeta y un tercer encargado de dibujar la ruta realizada.
- Luego desarrollan la “Actividad números 1”, “Actividad números 2” y “Actividad números 3” que aparecen en el software, utilizando como medio la PID, e indica a los niños y niñas que deben seleccionar la imagen central del index, para luego planificar la ruta de programación, ingresando una a una las instrucciones del robot abeja, según el desafío planteado en las tarjetas (flash cards).



- Durante la actividad realiza preguntas para mediar el trabajo de los niños y niñas.*

*Preguntas de mediación:

¿Cuál es el desafío que indica la tarjeta? ¿Qué cantidad de elementos aparece en la tarjeta? ¿En qué lugar de la alfombra aparece ese número? ¿Qué movimientos debe realizar el robot abeja para llegar al número indicado? ¿Cuántos pasos van a avanzar hacia delante y cuántos hacia atrás? ¿En qué dirección debemos mover el robot abeja? ¿Cuál es la ruta que debemos realizar?



Cierre:

- La educadora organiza un semicírculo y realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mostrando los números del 1 al 20 y las posibles formas de composición y descomposición de estos, utilizando adiciones y sustracciones simples.
- Menciona relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha.

*Preguntas para reflexionar:

¿En qué trabajaron hoy? ¿Qué pasos siguieron para realizar las actividades? ¿Encontraron alguna dificultad? ¿Cómo ha resuelto cada uno las dificultades? ¿Qué descubrieron mientras realizaban las actividades?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>En una primera instancia brinde a los niños y niñas la oportunidad de que exploren el software, con el fin de descubrir las oportunidades que les ofrece. Es importante familiarizar previamente a los niños y niñas con los conceptos presentes en inglés.</p>	<p>Establezca entre los niños y niñas un sistema de turnos para que cada uno tenga la oportunidad de pasar a la pizarra.</p> <p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto: “Jugando con la malla cuadrículada”.</p> <p>Comience la actividad invitando a los niños y niñas a desplazarse sobre una plantilla cuadrículada.</p> <p>Para la actividad construya una plantilla cuadrículada numerada de (3x3) y adhiérala con algún pegamento al suelo de la sala de clases. Las dimensiones deben ser apropiadas para que los niños y niñas puedan desplazarse de un cuadrado a otro con un solo paso.</p> <p>Para recorrer la plantilla establezca algunas condiciones, por ejemplo: desplazarse de un cuadrado a otro atravesando los lados sin pasar por las esquinas. Luego, los niños y niñas deben tirar el dado y avanzar hacia el número respetando la misma condición y trazar el recorrido con un lápiz.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los niños y niñas a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2:

Jugando con las formas

Asignatura: Relación con el medio natural y cultural/Formación personal y social/Comunicación

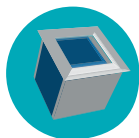
Curso: Transición 2

Núcleo de aprendizaje: Razonamiento lógico-matemático y cuantificación/Convivencia/ Lenguajes artísticos

Eje de aprendizaje: Cuantificación/Interacción social/Expresión creativa

Objetivos de Aprendizaje:

- Reconocer el nombre de algunos atributos de cuatro figuras geométricas bidimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones.
- Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda a derecha (en relación a sí mismo).
- Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando normas y cumpliendo las acciones comprometidas.



Materiales:

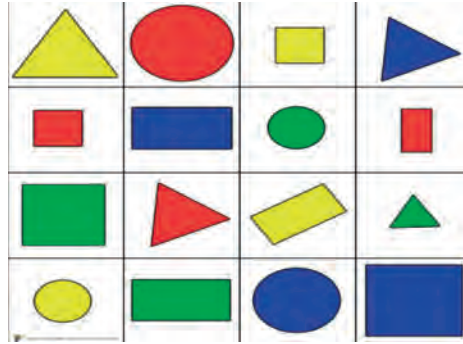
- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividad del software: Números.
- Alfombra.
- Abeja.
- Obstáculo y/o barreras elaboradas.
- Figuras geométricas (Anexo 5).



Actividades

Inicio:

- La educadora presenta un set de figuras geométricas a los niños y niñas, y luego los invita a observar y reconocer en la sala de clases figuras y cuerpos geométricos.



(Anexo 5: Figuras geométricas para recortar)

- Mientras presenta el material, realiza preguntas para activar conocimientos previos.*

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

¿Qué nombre tienen, qué forma y qué color? ¿En qué lugar de la sala se observan figuras geométricas similares? ¿Qué características tienen? ¿Qué objetos podemos construir con las figuras geométricas?



Desarrollo:

- La educadora muestra al grupo los materiales con los que trabajarán: un set de tarjetas con los cuerpos geométricos, el robot abeja y la alfombra.
- Por turnos, los niños y niñas seleccionan una figura, comentan sus características (forma y color) y reconocen en la plantilla la ubicación y la ruta que se debe recorrer para programar y conducir a la abeja robot a la figura seleccionada.
- Durante la actividad realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*

***Preguntas de mediación:**

¿Qué figura te tocó? ¿En qué lugar de la plantilla está ubicada? ¿Cuántos lados tiene la figura geométrica? ¿Qué otra figura tiene la misma cantidad de lados? ¿Cuáles son los nombres de las figuras? ¿Cómo podemos conducir al robot abeja hasta la figura seleccionada?



Cierre:

La educadora organiza un semicírculo y realiza preguntas para motivar la reflexión. Ubica la alfombra y la abeja robot al centro, y solicita a los niños y niñas que por turnos programen el recorrido del robot. Una vez ubicado en una de las figuras, realiza preguntas para motivar la reflexión.*

Formaliza el contenido, indicando el nombre y algunos atributos de las figuras y cuerpos geométricos trabajados en la clase, asociándolos con diversas formas de objetos, dibujos y elementos del entorno.

***Preguntas para reflexionar:**

- ¿En qué objeto se posó la abeja robot?*
- ¿Cuáles son las diferencias y similitudes?*
- ¿Qué pasos siguieron para programar el recorrido?*
- ¿Encontraron alguna dificultad?*
- ¿Cómo ha resuelto cada uno las dificultades?*
- ¿Qué descubrieron mientras realizaban las actividades?*
- ¿Qué figuras y cuerpos geométricos conocieron?*
- ¿En qué otros lugares se pueden observar estas figuras y cuerpos geométricos?*



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>En la actividad de inicio, es importante activar los conocimientos respecto de algunos atributos vinculados a las figuras geométricas bidimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones.</p>	<p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto: “Juego construyendo una historia”.</p> <p>Entregue a cada grupo un set de figuras geométricas para que ellos jueguen con las formas, creando una historia con personajes geométricos y un ambiente geométrico.</p> <p>Luego, invítelos a narrar la historia y a describir las características de los personajes, especificando sus formas.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los niños y niñas a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Software educativo
**Aprendiendo
a Leer con
Bartolo**





Software educativo: Aprendiendo a Leer con Bartolo



Información General

Aprendiendo a Leer con Bartolo es un recurso digital interactivo que promueve la lectura y escritura, de la mano de cuatro personajes: Bartolo, Anita, Nico y Tomás. Con la compañía del personaje principal, Bartolo, se navega por el software, escuchando historias de contextualización e instrucciones para desarrollar diversas actividades.

Cuenta con nueve módulos de trabajo. En cada uno de estos se encuentran distintas actividades didácticas e interactivas, organizadas en tres ámbitos: Camino a la lectura, Camino a la escritura y Camino de los juegos lingüísticos.

Incluye un manual de usuario y un menú de ayuda con el significado de la botonería. En el software, en cada capítulo y en cada camino (lectura, escritura y juegos) se presenta un ícono de apoyo al docente.

Información Pedagógica:

Contenidos Curriculares:

- Las vocales.
- El abecedario.
- Vocabulario.
- Lectura y escritura.

En este recurso se presentan los siguientes ámbitos:

Camino de la Lectura: Los estudiantes se enfrentan con textos completos, significativos y relevantes, que cubren la diversidad textual, explorando sus características, de modo que los estudiantes se acerquen a la función comunicativa de cada tipo de texto.

Camino de la Escritura: Se realizan ejercicios para adquirir una escritura con trazos claros y legibles de forma gradual, acompañando el proceso de rondas y versos infantiles. A partir de la segunda unidad, se trabajan las vocales y consonantes en ejercicios en los que cada letra se relaciona con una palabra clave que favorece la retención visual y auditiva.

Camino de los Juegos Lingüísticos: Se presentan actividades que abarcan lo visto en los otros dos ámbitos a modo de práctica, para fomentar los procesos cognitivos involucrados en el uso del lenguaje.



Planificación de clase 1:

Buscando las mascotas perdidas

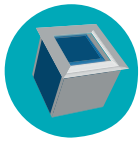
Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Primero básico

Eje: Lectura

Objetivos de Aprendizaje

- Leer oraciones breves y demostrar que se ha comprendido su significado.
- Establecer correspondencia entre dibujos y oraciones.
- Establecer secuencias de hechos leídos.
- Identificar personajes de un texto leído.
- Extraer el significado de las palabras a partir de lo leído.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Láminas recortables para ordenar secuencias (Anexo 6).
- Guía de trabajo impresa: Desarrollo de vocabulario, *“Los músicos de Bremen”* (Anexo 7).

Actividades



Inicio:

- El docente ingresa al recurso Aprendiendo a Leer con Bartolo, Módulo 2: *“Buscando la mascota perdida”*, y muestra la animación de introducción.
- Ingresa al ícono del libro de color rojo para que los estudiantes lean la primera pantalla con el título del cuento. No avanza en otras pantallas.



- Realiza preguntas para que los estudiantes anticipen el contenido del texto y anota las ideas que los estudiantes conjeturan sobre la historia, utilizando la PID.*

*Preguntas para anticipar el texto:

¿De qué creen que se trata el cuento según el nombre?

¿Qué instrumentos conocen de los que se muestran en la pantalla?

¿Saben dónde queda Bremen?



Desarrollo:

- El docente invita a los estudiantes a escuchar con atención a Bartolo y seguir visualmente el texto que está leyendo.
- Durante la lectura, formula preguntas sobre el contenido del texto para facilitar la comprensión.*
- Después de la lectura, organiza turnos para que los estudiantes pasen a la PID a realizar actividades en las que deben identificar los personajes del cuento, ordenar la historia según la secuencia temporal y relacionar palabras con ilustraciones.



- Entrega guía de trabajo impresa: Desarrollo de vocabulario, “Los músicos de Bremen”.
- Recoge las guías desarrolladas por los estudiantes.

* Preguntas para interrogar el texto:

¿Por qué se fue el burro de la granja? ¿Por qué habían abandonado al perro? ¿Por qué los animales comenzaron a cantar? ¿Qué hicieron los animales cuando los ladrones volvieron a la cabaña? ¿Por qué los otros animales quisieron acompañar al burro a Bremen? ¿Por qué se querían comer al gallo? ¿El burro cumplió su deseo por el cual se fue de la granja? ¿Qué piensan de abandonar a las mascotas porque están viejas? ¿Qué debemos hacer con las personas cuando ya son ancianas?

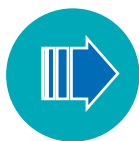


Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mencionando los elementos que están presentes en un cuento escrito: personajes, lugar, tiempo, y destaca las nuevas palabras que conocieron gracias al cuento.

* Preguntas para reflexionar:

¿Qué les pareció el cuento? ¿Dónde ocurría el cuento? ¿Qué pasó primero? ¿Qué pasó después? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Qué palabras nuevas conocieron? Si le tuvieras que contar a otro niño sobre el cuento, ¿qué le dirías?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Genere en los estudiantes interés por indagar en el tema, mediante la lectura del cuento, comentando acerca de las mascotas que tienen en sus hogares. También es posible presentarles una mascota real o virtual para que ellos la caractericen.</p>	<p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto: “Ordenar la historia”.</p> <p>Para esta actividad los estudiantes deberán ordenar cuatro secuencias de la historia, cada estudiante tendrá como material de trabajo las láminas recortables con las cuatro secuencias impresas.</p> <p>Para realizar la actividad, el curso deberá organizarse en cuatro grupos, para salir a ordenar una de las secuencias en la PID. Para ello deben consensuar los trabajos para establecer solo una respuesta definitiva para cada secuencia.</p> <p>Cuando el grupo seleccione su representante, este ordenará la secuencia que le corresponda en la PID, luego Bartolo le indicará si es correcta o no la secuencia que determinó. Solo cuando ya se haya dialogado sobre el proceso realizado junto con el curso, los estudiantes podrán pegar en sus cuadernos la secuencia.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2:

Aventuras Escolares

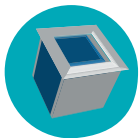
Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Primero básico

Eje: Lectura

Objetivos de Aprendizaje

- Leer textos breves en voz alta para adquirir fluidez:
 - pronunciando cada palabra con precisión, aunque se autocorrijan en algunas ocasiones.
 - leyendo palabra a palabra.
- Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares:
 - extrayendo información explícita e implícita.
 - respondiendo preguntas simples, oralmente o por escrito, sobre los textos (qué, quién, dónde, cuándo, por qué).
 - recreando personajes a través de distintas expresiones artísticas, como títeres, dramatizaciones, dibujos o escultura.
 - describiendo con sus palabras las ilustraciones del texto y relacionándolas con la historia.
- Escribir oraciones completas para transmitir mensajes.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
 - Guía de trabajo para imprimir (Anexo 8).
 - Guía recortable para imprimir (Anexo 9).
-



Inicio:

- El docente invita a los estudiantes a compartir un cuento escolar, para esto muestra una foto del curso y los estudiantes comentan algunas anécdotas que han vivido juntos.
- Ingresa al recurso Aprendiendo a Leer con Bartolo, Módulo 4: “Aventuras escolares”. Solicita a los estudiantes que escuchen a Bartolo, quien consulta sobre el título que podría tener el cuento a partir de una imagen presentada.



- Realiza preguntas sobre las pistas de la imagen, los hace optar por los tres títulos que se señalan o por otros títulos que puedan entregar los estudiantes.*

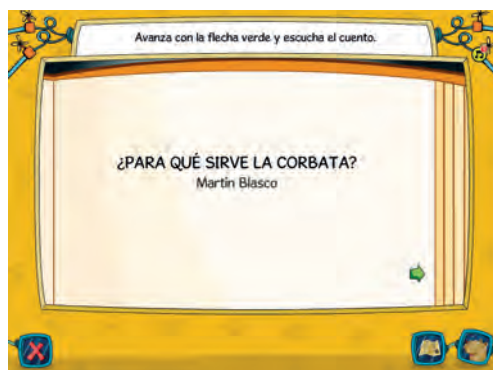
*Preguntas para anticipar el texto:

¿Qué observan en la imagen? ¿De qué creen que se tratará el cuento? ¿Qué título le pondrían?
 ¿Cuál es el título más apropiado? ¿Por qué? ¿Están de acuerdo con sus compañeros? ¿Alguien opina distinto?



Desarrollo:

- El docente, una vez que cuente con la predicción del título de la historia, inicia la lectura compartida.



- Durante la lectura, formula preguntas sobre el contenido del texto para facilitar la comprensión.*
- Terminada la lectura, organiza turnos para que los estudiantes pasen a la PID a realizar las actividades que aparecen en el Módulo 4: “Aventuras escolares”, Camino de la lectura, en las que deben reconocer los personajes según sus descripciones, convertir la historia en un comic y trabajar con refranes.

***Preguntas para interrogar el texto:**

¿Por qué la tía Alicia les dijo que en las fotos deben salir lindos y arreglados? ¿Por qué se pusieron corbata los niños? ¿Cómo era la corbata de Pelufo? ¿Por qué Peña tenía un moño en vez de corbata? ¿Cómo es cada personaje? ¿Para qué creen que sirve la corbata? ¿Por qué Rojas se desmayó? ¿Qué le ocurre a la profesora?

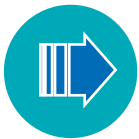


Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mencionando los elementos que están presentes en un cuento escrito: personajes, lugar, tiempo, y menciona las características que diferencian este tipo de texto del comic y los refranes.

***Preguntas para reflexionar:**

¿Qué les pareció el cuento? ¿Dónde ocurría el cuento? ¿Qué pasó primero? ¿Qué pasó después? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Qué palabras nuevas conocieron? Si le tuvieras que contar a otro niño sobre el cuento, ¿qué le dirían? ¿Qué características tiene el comic que escribieron? ¿Qué diferencias encuentran entre el cuento y el comic? ¿Qué características tienen los refranes que leímos? ¿Qué diferencias encuentran entre el cuento y los refranes?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Para mostrar la fotografía del curso utilice la PID e invítelos a comentar alguna anécdota que hayan vivido juntos.</p>	<p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad:</p> <p>Personajes: Para esta actividad utilice la guía para imprimir (Anexo 8) en la que se entrega una descripción de cada personaje. Los estudiantes deben identificar qué personaje se está describiendo. Al terminar el trabajo con la guía puede pedir que compartan sus respuestas, comenten con el grupo completo y marquen la alternativa correcta en la PID.</p> <p>Comic: Para esta actividad utilice la guía para imprimir (Anexo 9) en la que deben convertir el texto leído en un comic, escogiendo para las escenas el sonido que representa a cada texto. Al terminar el trabajo con la guía puede pedir que compartan sus respuestas, las marquen en la PID y las comenten con el grupo completo.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 1: ¿Y qué oficio le daremos?

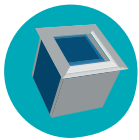
Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Segundo básico

Eje: Lectura

Objetivos de Aprendizaje:

- Leer en voz alta para adquirir fluidez:
 - Con precisión, entonación y pausas.
- Reconocer y extraer información de textos no literarios.
- Incorporar en sus intervenciones orales y en la escritura el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.
- Realizar inferencias a partir de la información del texto y de sus experiencias y conocimientos.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Guía de trabajo impresa (Anexo 11).

Actividades



Inicio:

- El docente presenta la proyección en la PID del Módulo 6: “*Qué oficio le daremos*”, del software **Aprendiendo a Leer con Bartolo** (se salta la animación y selecciona la actividad del camino “*Leer*” haciendo clic en el ícono del libro).



- Realiza preguntas para la activación y vinculación de conocimientos previos.*

*Preguntas para activar conocimientos previos:

¿Cómo se llaman los elementos que se confeccionan con greda?

¿Tienen un nombre especial?

¿Cómo creen ustedes que fabricaban nuestros antepasados los utensilios que tenían?

¿Qué hacen los artesanos de Pomaire?



Desarrollo:

- El docente invita a los estudiantes a leer el texto colectivamente y en voz alta.
- Durante la lectura realiza preguntas para facilitar la comprensión del texto.*
- Pide a los estudiantes que, por turnos, vayan a la PID y desarrollen las actividades del Camino de lectura de la Unidad 6, que aparecen posterior a la lectura del texto informativo. Ejercitan con las nuevas palabras vistas en el texto y ordenan secuencias con la información entregada por el texto informativo.



- Desarrollan la guía de trabajo individual entregada por el docente (Anexo 11).

***Preguntas para interrogar el texto:**

¿Qué tipo de información entrega el texto leído? ¿Sobre qué lugar entrega información? ¿Qué tipo de artesanía es típica de Pomaire? ¿Qué palabras que no conoces aparecen en el texto? ¿Qué crees que significan esas palabras?

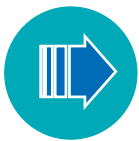


Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, señalando las características del texto informativo y menciona las nuevas palabras extraídas del texto.

***Preguntas para reflexionar:**

¿Qué les pareció la actividad?
 ¿Qué fue lo que aprendieron?
 ¿Para qué se usa el texto informativo?
 ¿Qué diferencias hay entre un cuento y un texto informativo?
 ¿Con qué trabajan los alfareros?
 ¿Qué es un torno?
 ¿Dónde cuece las piezas el alfarero?
 ¿Qué hacen los artesanos?
 ¿Por qué creen es importante conocer nuevas palabras?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
Se sugiere que para el momento de contextualización, introduzca el tema a trabajar: "los oficios". Para ello, utilice internet y la PID. Ingresando a www.googlemap.com puede ubicar la ciudad de Pomaire y consultar a los estudiantes sobre los conocimientos que tengan acerca de esta ciudad.	Cuando los estudiantes desarrollan la guía de trabajo "vocabulario", el docente puede solicitar a algunos estudiantes que entreguen su respuesta y resuelvan el ejercicio en la PID.	En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.



Planificación de clase 2:

Los trajes de la tierra

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Segundo básico

Eje: Escritura

Objetivos de Aprendizaje:

- Escribir correctamente palabras que contienen las combinaciones ce-ci, que-qui, ge-gi, gue-gui, güe -güi.

Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Láminas entregadas por el recurso para imprimir.
- Cuaderno de trabajo o láminas para escritura.

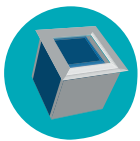
Actividades

Inicio:

- El docente realiza preguntas a los estudiantes para que indiquen si conocen palabras que comienzan con G o que tengan la letra G al centro o al final de la palabra.*
- Comienza el trabajo en la PID accediendo al software, que presenta la letra G con la imagen correspondiente y sus cuatro formas de escribirla. Para ello trabaja en los tres menús de opciones que aparecen: *Barco - Escritura - Micrófono*.

*Preguntas para activar conocimientos previos:

- ¿Con qué letras comienzan sus nombres?
- ¿Alguno de los nombres del curso comienzan con la letra G?
- ¿Qué otras palabras conocen que comiencen con la letra G?
- ¿Cómo suena la letra G?
- ¿Qué palabras conocen que tengan la letra G en el centro?
- ¿Pueden dibujar en el aire la letra G?





Desarrollo:

- El docente presenta en la PID un ejercicio del software para formar sílabas, en el que, luego de que Bartolo muestra un ejemplo de la formación de sílabas, los estudiantes, por turnos, tienen que ir a la PID para identificar las sílabas solicitadas.



- Realiza preguntas a los estudiantes para que den ejemplos de palabras que contengan la sílaba en estudio. Una vez que identifican la sílaba, deben conformar palabras que la integren. Para este trabajo llama a otros estudiantes que no hayan participado anteriormente a interactuar con la PID.*



- Después de formar la palabra solicitada, pide a los estudiantes que la escriban en sus cuadernos y formen oraciones con estas.
- En conjunto, el curso escucha el poema “El paraguas de mi papá”. Una vez concluida la lectura del poema, el docente solicita que lean ellos mismos el poema, ya que posteriormente tendrán que completar el mismo poema con palabras que le faltan.



- Para finalizar, invita a los estudiantes a crear en conjunto con el curso una constelación de palabras que integren sílabas ce-ci, que-qui, ge-gi, gue-gui, güe -güi, para luego construir oraciones con las palabras mencionadas.

***Preguntas de mediación:**

- ¿Qué palabras conocen que contengan la sílaba "ga" ...?
 ¿Qué palabras conocen que contengan la sílaba "ce" ...?
 ¿Cómo se escriben esas palabras? ¿Cómo se leen esas palabras?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, revisando con todo el curso la escritura correcta de las palabras que contengan las sílabas ce-ci, que-qui, ge-gi, gue-gui, güe -güi y leyendo en voz alta dichas palabras.

***Preguntas para reflexionar:**

- ¿Qué les pareció la actividad?
 ¿Qué fue lo que aprendieron?
 ¿Qué dificultades enfrentaron en el proceso de escritura?
 ¿Cómo resolvieron esas dificultades?
 ¿De qué manera podemos mejorar la forma de escribir?
 ¿Están de acuerdo con sus compañeros?

Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Ingresando a los 3 menús que ofrece el software, puede hacer el siguiente trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barco: Se trabaja en el barco para leer palabras con G, prediciendo las posibles palabras que continúan, por medio de las pistas que nos entrega Bartolo. • Escritura: En la PID algunos estudiantes escriben la letra G, mientras los demás estudiantes trabajan en su ficha personal y ejercicios propuestos (láminas para imprimir del software). • Micrófono: Se escucha la lectura por diversos personajes y se reconocen las G en un texto. 	<p>Para complementar el trabajo puede trabajar con las guías de aprendizaje propuestas por el recurso, que se imprimen directamente desde el lugar indicado en la imagen N°2.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>

Menú de Trabajo



Imagen N°1

Material para imprimir



Imagen N°2

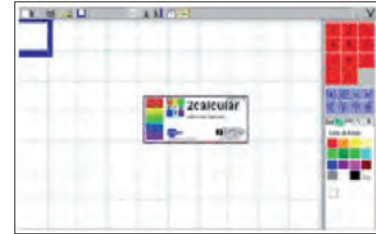
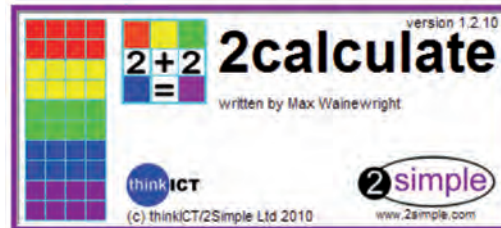


Software educativo
2Calculate





Software educativo: 2Calculate



Información General:

El software **2Calculate** está diseñado para estudiantes de Enseñanza Básica.

Permite al docente de Matemática tratar los contenidos de manera lúdica y entretenida, ya que ofrece la posibilidad de crear actividades que ayuden a los estudiantes en el logro de habilidades, destrezas y competencias presentes en el desarrollo de procesos lógico-matemáticos.

El recurso contempla una guía para el usuario que viene contenido en la caja del CD y más de 30 videos tutoriales y actividades.

Información Pedagógica:

Contenidos Curriculares:

- Empleo de los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad.
- Usos de los números en contextos.
- Lectura y escritura de fracciones.
- Ampliación y reducción de dibujos de objetos, y formas geométricas.
- Cálculo de perímetros y áreas.
- Presentación de información en tablas de frecuencias absolutas y gráficos de barras, simples y dobles.
- Realización de razonamientos que conduzcan a reemplazar un procedimiento operativo por otro equivalente.

Con este recurso el docente puede diseñar actividades para ser desarrolladas por los estudiantes y plantear problemas para que ellos, utilizando el software, diseñen y busquen distintas soluciones para resolverlos, favoreciendo la comprensión de los procesos lógico-matemáticos. El recurso puede ser trabajado en forma individual o colaborativa.



Planificación de clase 1: Completando secuencias

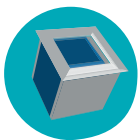
Asignatura: Matemática

Curso: Primero básico

Eje: Números y Operaciones

Objetivos de Aprendizaje:

- Contar números naturales del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Ejercicios prediseñados y elaborados por el docente.
- Papel o cartulina.
- Lápices.
- Tijera.
- Cinta adhesiva.
- Objetos cotidianos que cumplan algún patrón. Ejemplo: un reloj, que va de 5 en 5 minutos, una tira de medicamento (vacía) que contenga originalmente 5 o 10 pastillas, envases de golosinas o elementos de comida que traigan cantidades de 2, 5 o 10 unidades (tira de queques, bolsa de caramelos), etc.



Actividades

Inicio:

- El docente da a conocer brevemente el propósito de la clase y pregunta a los estudiantes por cosas que conozcan que estén en pares o en cantidades de 5 o 10 (calcetines, zapatos, algunas veces las guindas, guantes, cuadritos en las barras de chocolate, etc.).*
- Pide a los estudiantes que dibujen, en una cartulina de colores u otro material, sus pies y sus manos. Una vez que los hayan dibujado, deben recortar su figura.
- Pide a los estudiantes que salgan adelante y vayan pegando con cinta adhesiva los pares de pies y manos para generar diferentes secuencias en la pizarra (considerando los 5 dedos como unidad de medida).

**Preguntas para activar conocimientos previos:*

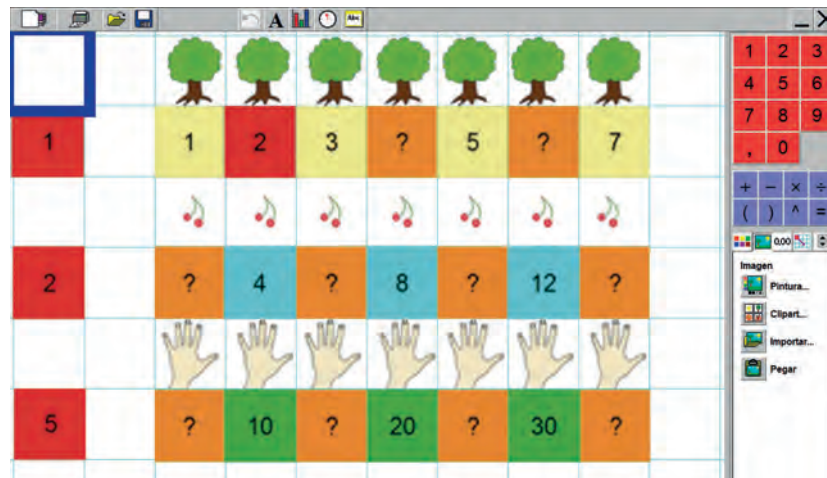
¿En qué lugar de la sala de clases podemos observar pares de cosas? ¿Dónde encontramos elementos que estén agrupados de a 5? ¿Dónde encontramos elementos que estén agrupados de a 10? ¿Qué partes de nuestro cuerpo son pares? ¿Qué partes del cuerpo se agrupan de a 5?



Desarrollo:

- El docente elabora una secuencia de trabajo utilizando el software 2Calculate y la presenta a los estudiantes, utilizando la PID.

Ejemplo:



En el ejemplo se muestra primero una secuencia de 1 en 1, representada por árboles, luego una secuencia de 2 en 2, representada por pares de guindas y finalmente una secuencia de 5 en 5, representada por manos con cinco dedos.

- Llama a los estudiantes a la pizarra para completar los cuadros vacíos de las secuencias incompletas (para trabajar secuencias de 10 en 10 puede utilizar la actividad prediseñada “7, 10, 20, 30...”).
- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*

*Preguntas de mediación:

¿Qué observan en la pizarra?

¿Cuál creen que es el número que falta en la primera secuencia (árboles)?

¿Cuáles son los números que faltan en la segunda secuencia (guindas)?

¿Cuál será el patrón de repetición de la tercera secuencia (manos)?

¿Están de acuerdo con sus compañeros?

¿Cuáles son los próximos dos números que siguen en el patrón numérico de las manos?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, desarrollando algunos conceptos como “secuencias y patrones” y mencionando posibles estrategias para contar números naturales de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás.

*Preguntas para reflexionar:

¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que aprendieron? ¿Qué pasos o procedimientos realizaron? ¿A qué conclusiones llegaron? ¿Para qué creen que sirve conocer distintas formas de contar (de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10)? Si tuvieran que contarle a otro niño sobre las secuencias, ¿qué le dirían?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Se sugiere que cuando los estudiantes pasen a la pizarra y vayan pegando los pares de pies y manos, ubiquen bajo cada par de pies el número que corresponde: 2, 4, 6, 8, etc. y bajo cada mano los números de la secuencia que corresponde: 5, 10, 15, 20, etc..</p>	<p>Se sugiere que prepare al menos 1 secuencia por grupo de estudiantes, para que todos tengan la oportunidad de interactuar con la PID y el software.</p> <p>Si aún tiene tiempo disponible, presente a los estudiantes secuencias un poco más complejas, que vayan disminuyendo, es decir 60, 55, 50, 45, etc.. Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad con material concreto:</p> <p>“Armando secuencias”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organice su curso en grupos pequeños y entrégueles algunos de los objetos indicados en los materiales, tales como paquetes de golosinas que vengan en cierta cantidad de unidades; envases de algún producto donde vengan dos cosas, tales como jabones, champú, cajas de lápices de 5 o 10 unidades, etc.. • Presénteles el siguiente desafío: “Explicar a sus compañeros el objeto que les ha tocado, indicando la cantidad de elementos que contiene y pedir que presenten la secuencia correspondiente para llegar a 50” (es posible modificar este número para que la actividad no sea tan extensa). • También podría ser un desafío pedirles que partiendo de un número dado (75, por ejemplo) lleguen hasta otro (50, por ejemplo) y formen la secuencia desde el número mayor hasta el menor. • Luego, un representante de cada grupo debe mostrar a sus compañeros el desafío resuelto. 	<p>Cuando formalice el concepto “patrón”, explique a los estudiantes que es una regla que se repite constantemente y vincule las secuencias aprendidas con patrones de la vida cotidiana, por ejemplo: el reloj tiene marcadores por cada 5 minutos.</p> <p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>

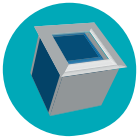


Planificación de clase 2: Componer y descomponer

Asignatura: Matemática

Curso: Primero básico

Eje: Números y Operaciones



Objetivos de Aprendizaje:

- Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.
- Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Ejercicios prediseñados y elaborados por el docente.
- Material concreto para contar del 1 al 20.
- Lápices de colores.



Actividades

Inicio:

- El docente da a conocer brevemente el propósito de la clase y les comenta que utiliza los números del 1 al 20 para resolver distintas situaciones de la vida cotidiana.

Ejemplo: En mi casa somos 5 personas y cada vez que cocinamos queques, mi hijo está a cargo de repartirlos, pero si llega de visita mi hermano con su esposa y sus 2 hijos, debemos hacer más queques, entonces contamos la cantidad de queques que debemos hacer.

- Luego realiza preguntas para que los estudiantes den ejemplos de cómo en su vida cotidiana utilizan los números para resolver problemas.*

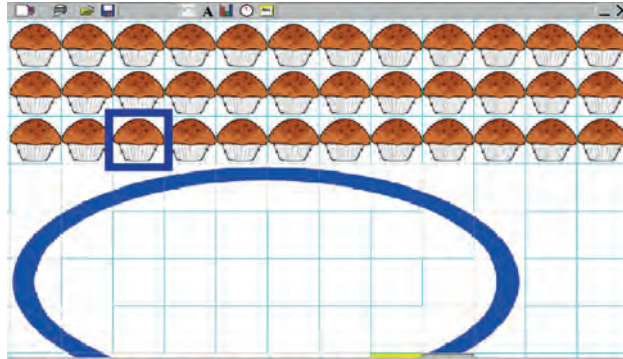
*Preguntas para activar conocimientos previos:

*Cuando ayudan a poner la mesa, ¿han contado cuántos vasos y platos deben llevar?
¿Han contado cuántos panes compran en su casa para tomar té?
¿Han contado cuántos invitados vendrán a almorzar a la casa?*

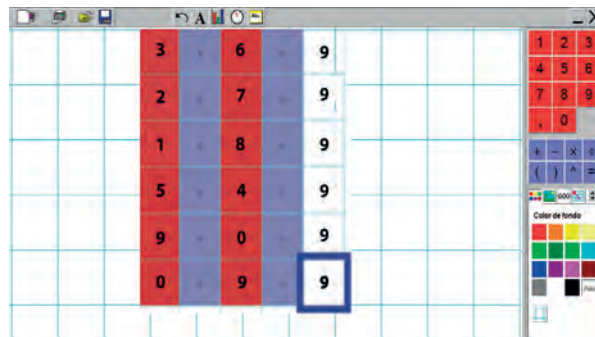


Desarrollo:

- El docente presenta la actividad prediseñada de Recepción, llamada “En el plato”.
- Organiza a los estudiantes en grupos de no más de 4 integrantes, para que, por turnos, un representante de cada grupo vaya a la PID y desarrolle la actividad con apoyo del profesor.



- Los estudiantes deben poner pastelillos dentro del plato “*circunferencia azul*” y luego contar cuántos pastelillos hay dentro.
- Al terminar esta actividad, continúa pidiendo a los grupos que indiquen un número del 2 al 20. Un representante de cada grupo va a la PID y con ayuda del grupo escribe en el programa todas las formas que se le ocurren de crear la cifra indicada.
- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*
Ejemplo:



En el ejemplo se ven las combinaciones numéricas “*sólo sumas*” para formar el número 9.

- Propone a los estudiantes que están trabajando desde sus mesas, que ayuden a resolver el mismo problema en sus cuadernos, utilizando elementos pictóricos para apoyar al compañero que está en la PID.

*Preguntas de mediación:

¿Qué número deben formar? ¿Qué números sumados nos dan 9 (o el que hayan escogido)?
¿Qué otra combinación podemos realizar? ¿Alguien lo hizo de otra forma? ¿Qué números restados nos dan 9 (o el que hayan escogido)?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, desarrollando algunos conceptos como “composición y descomposición numérica”.

***Preguntas para reflexionar:**

¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que aprendieron? ¿Qué pasos o procedimientos realizaron? ¿A qué conclusiones llegaron? ¿Qué formas utilizaron para descomponer los números? ¿Qué formas utilizaron para componer el número?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Cuando realice las preguntas para activar conocimientos previos, puede utilizar la PID para que los estudiantes demuestren o ejemplifiquen las experiencias que relatan. También pueden utilizar material concreto para hacer sus demostraciones.</p>	<p>Si quisiera agregar un grado de complejidad mayor a los ejercicios, podría plantear el siguiente análisis: $3 + 4 = 7; 7 - 4 = 3$ $4 + 3 = 7; 7 - 3 = 4$</p> <p>Para complementar el trabajo con la PID, se sugiere realizar la siguiente actividad:</p> <p>Organice el curso en grupos de 3 o 4 alumnos. Pida a cada grupo que invente un problema de composición y descomposición de un número que ellos escojan. Las condiciones del problema son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe tener al menos 1 personaje que tiene un problema, el cual resuelve con una suma. • La suma debe estar representada gráficamente de la forma que los estudiantes elijan. • Deben presentar la conclusión del problema. <p>Una vez que han terminado, seleccione a un estudiante de cada grupo para que pase a la PID y, haciendo uso de esta, pida que presente el problema (que lo relate), luego que haga su representación gráfica (con el software de la pizarra, no 2Calculate) y finalmente presente el resultado. El grupo puede salir a apoyar a su compañero o ayudarlo desde el puesto.</p> <p>Lo importante de la resolución de problemas no es solo el resultado final, sino que puedan evidenciar que el mismo problema puede ser resuelto de diversas formas, con el uso de material concreto (lápices, tapitas, bolitas), utilizando alguna representación gráfica (pelotitas u otros dibujos, barras, recta numérica, etc.) y la capacidad que tengan los estudiantes de contar a sus pares el razonamiento que efectuaron para resolverlo.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 1:

Más de una opción

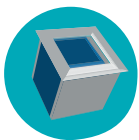
Asignatura: Matemática

Curso: Segundo básico

Eje: Números y Operaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividades prediseñadas y ejercicios elaborados por el docente.
- Material concreto para representar cantidades.

Actividades



Inicio:

- El docente separa al curso en 2 grupos. Cada grupo debe escoger 3 números del 1 al 9 y realizar un desafío común a ambos grupos: encontrar la forma de conseguir llegar a una cifra determinada sumando y/o restando los números escogidos.

Ejemplo:

Grupo 1: 2, 5, 8

Grupo 2: 3, 5, 7

Ejemplo desafío:

Llegar al número 28.

Grupo 1: $8 + 5 + 5 + 2 + 8 = 28$

Grupo 2: $7 + 7 + 7 + 7 = 28$

- Realiza preguntas para activar conocimientos previos y mediar el trabajo de los estudiantes.*
- Entrega material concreto y/o pictórico a los estudiantes para apoyarlos en el trabajo de resolver el desafío.

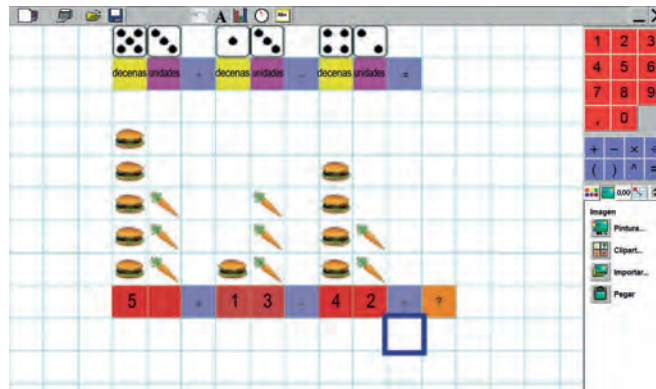
***Preguntas para activar conocimientos previos:**

*¿Qué números han escogido? ¿Están todos de acuerdo con los números que escogió el grupo?
 ¿Cuál es el desafío que deben lograr? ¿De qué forma podemos lograr el desafío planteado?
 ¿Qué operación matemática podemos utilizar? ¿Qué números se deben sumar o restar para llegar a 28? ¿Cómo podemos utilizar el material concreto para resolver el desafío?*



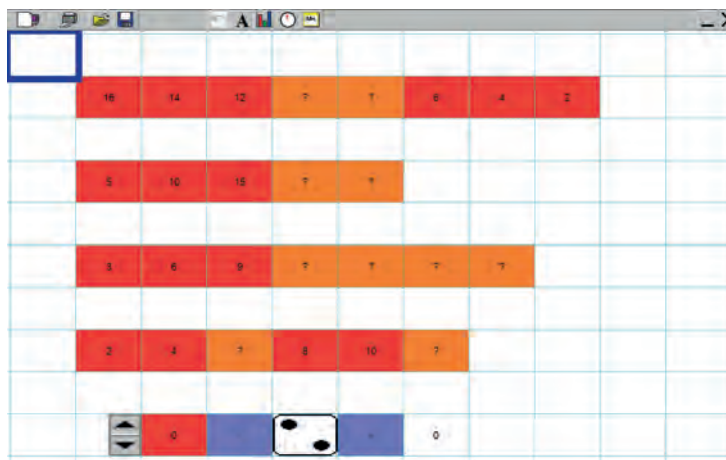
Desarrollo:

- El docente diseña un ejercicio en el software 2Calculate.
Ejemplo 1



- Organiza al curso en grupos de 4 estudiantes y muestra en la PID el primer ejercicio.
- Explica que deben representar las cifras que entregan los dados con algún elemento gráfico (hamburguesas y zanahorias o cualquier otro que ellos prefieran), luego deben representarlo matemáticamente y resolver el ejercicio.
- Invita a cada grupo de estudiantes, por turnos, a ir a la PID para resolver el ejercicio. El resto de la clase trabaja en sus cuadernos desarrollando la misma actividad.
- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*
- Cuando han demostrado el primer ejercicio, el docente hace rodar los dados para seleccionar un nuevo ejercicio (revisa que el nuevo ejercicio que ha salido de forma aleatoria no supere el número 100).
- Terminados los ejercicios, plantea un nuevo desafío: trabajar con la actividad prediseñada n° 9 “1, 4 y 5 hacen...” correspondiente al año 2. Esta actividad trabaja del mismo modo que el juego inicial, pero de forma simbólica solamente, como se puede observar en la imagen.

En la imagen se muestran diferentes ejercicios que se pueden realizar con las mismas cifras y operaciones.



- Plantea un único desafío para todos los grupos, y cada grupo escoge a un representante para que pase a la PID a mostrar de qué forma lo han resuelto.
Ejemplo desafío: *“utilizando sumas, restas y los números 1, 4 y 5 buscar una forma de llegar al número 76”*.
Algunas alternativas:
 $54 + 14 + 1 + 5 = 76$; $41 + 15 + 15 + 5 = 76$; $55 + 41 - 15 - 5 = 76$.

***Preguntas de mediación:**

- ¿Qué observan en la PID?
- ¿Qué podemos hacer para resolver los ejercicios?
- ¿Con qué elementos podemos representar las cifras que aparecen en los dados?
- ¿Qué operación matemática tenemos que realizar?
- ¿Están todos de acuerdo?
- ¿Alguien lo haría de otra forma?
- ¿Cómo se representa matemáticamente la operación que realizaron?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mencionando las distintas formas que se trabajaron en la clase de componer y descomponer números del 0 al 100 de manera aditiva.

***Preguntas para reflexionar:**

- ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que aprendieron? ¿Qué les parecieron los desafíos que tuvieron que resolver? ¿Qué dificultades enfrentaron? ¿Qué procedimientos realizaron para resolver los desafíos? ¿Qué operaciones matemáticas estaban involucradas? ¿Qué descubrieron en cada actividad? ¿De qué formas podemos componer un número? ¿De qué forma se puede descomponer un número? ¿Están de acuerdo con sus compañeros?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>En el juego que se plantea para el inicio de la clase, el docente puede incluir otras reglas, dependiendo de las habilidades que hayan desarrollado sus estudiantes, por ejemplo: que tengan que utilizar todos los números (<i>no solo uno como el ejemplo del grupo 2</i>) o que deban incluir sumas y restas para llegar al resultado.</p>	<p>Para enriquecer las actividades que se han realizado en la PID, el docente puede profundizar en la habilidad de utilizar diversas estrategias para resolver problemas.</p> <p>Para ello se sugiere que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantee una actividad en la que los estudiantes deban resolver un desafío que tenga más de una solución posible; • Permita que una vez resuelto el desafío los estudiantes puedan expresar a sus compañeros el razonamiento que elaboraron para llegar al resultado; • Potencie el error como una forma de aprendizaje, permitiendo que los compañeros apoyen a quien está exponiendo si ha cometido algún error o tiene dificultades para expresarse. 	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2:

Practicando tablas

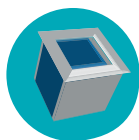
Asignatura: Matemática

Curso: Segundo básico

Eje: Números y Operaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Demostrar que comprenden la multiplicación:
 - usando representaciones concretas y pictóricas.
 - expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales.
 - usando la distributividad como estrategia para construir las tablas.
 - resolviendo problemas que involucren las tablas del 2, del 5 y del 10.



Materiales:

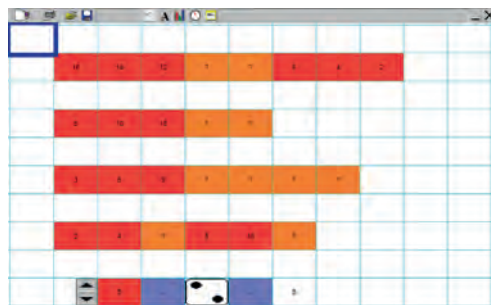
- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Actividades prediseñadas y ejercicios elaborados por el docente.
- Material concreto.

Actividades



Inicio:

- El docente inicia el trabajo con los estudiantes, presentando en la PID la actividad prediseñada n° 10 “¿Qué sigue?” del año 1.



- Realiza preguntas para activar conocimientos previos.*
- Invita a los estudiantes, por turnos, a ir a la PID para desarrollar las secuencias 3 y 5.

* Preguntas para activar conocimientos previos:

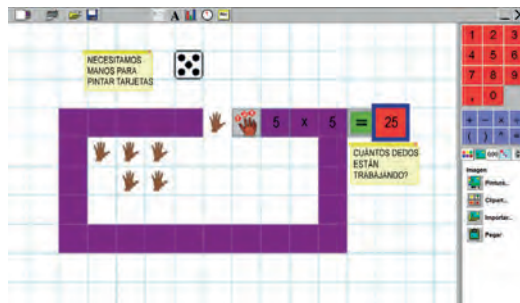
¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo son los números que aparecen? ¿Qué números son los que faltan en cada secuencia? ¿Cómo podemos saber cuál es el número que tenemos que completar? ¿Están todos de acuerdo? ¿Qué operación matemática debemos realizar para encontrar los números que faltan? ¿Serán sumas sucesivas?



Desarrollo:

- El docente presenta la actividad 1 (anteriormente diseñada por él haciendo uso de 2Calculate) para trabajar las tablas del 2, 5 y 10.

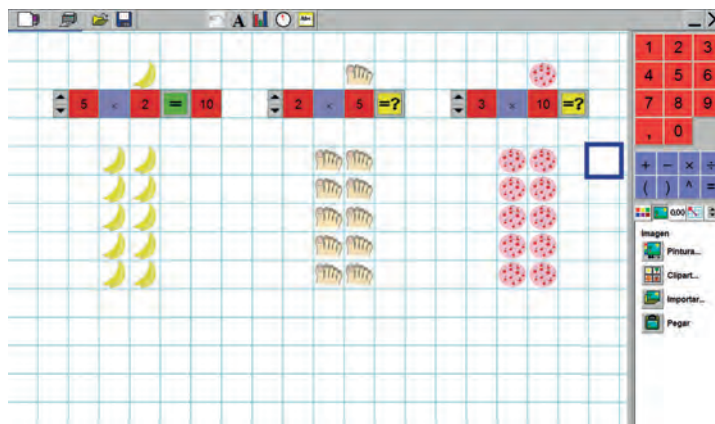
Ejemplo actividad 1:



En esta actividad se propone el desafío de trabajar en la tabla del 5, calculando cuántos dedos están asociados a una cantidad de manos -que indica el dado- para pintar unas tarjetas. El dado ha lanzado el número 5, por lo cual los estudiantes deben poner dentro del cuadro morado 5 manos.

- Invita a los estudiantes a ir a la PID a resolver los ejercicios, de esta forma se familiarizarán con el concepto de sumas sucesivas para resolver una multiplicación.
- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*
- Terminados los primeros ejercicios, presenta la actividad 2 (anteriormente diseñada por él haciendo uso de 2Calculate, en la que hay tres tablas para trabajar: la del 2, la del 5 y la del 10).

Ejemplo actividad 2:



- Invita a los estudiantes a utilizar la PID para desarrollar los ejercicios, representando las cifras de la multiplicación de forma pictórica, para luego resolverlos matemáticamente.
- Para finalizar presenta la actividad 3, con problemas matemáticos que involucren la multiplicación, para que los estudiantes vayan a la PID a desarrollarlos o los hagan en sus cuadernos.

Ejemplo actividad 3:

Receta para hacer “*galletas sorpresa*”

- 3 huevos
- 1 taza de harina
- 5 cucharadas de azúcar
- 4 pizcas de canela en polvo
- 2 cucharadas de mantequilla

Si queremos hacer el doble de galletas, ¿qué ingredientes necesitamos?

*** Preguntas de mediación:**

¿Qué observan en la PID?

¿Qué podemos hacer para resolver los ejercicios?

¿Qué cifra nos indica el dado?

¿Qué cantidad debemos poner en el cuadro morado?

¿Qué operación matemática tenemos que realizar?

¿Están todos de acuerdo?

¿Alguien lo haría de otra forma?

¿Cómo se representa matemáticamente la operación que realizaron?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido, mencionando el concepto de la multiplicación y sus factores, vinculado a las sumas sucesivas.

***Preguntas para reflexionar:**

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué fue lo que aprendieron?

¿Qué les parecieron los desafíos que tuvieron que resolver?

¿Qué dificultades enfrentaron?

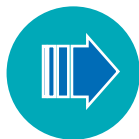
¿Qué procedimientos realizaron para resolver los desafíos?

¿Cómo resolvieron las multiplicaciones?

¿Qué nos indica el signo \times de la multiplicación?

¿Qué descubrieron en cada actividad?

¿Están de acuerdo con sus compañeros?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>En la actividad de inicio se sugiere que entregue material concreto a los estudiantes para realizar el trabajo.</p> <p>En la actividad prediseñada N° 10 “¿Qué sigue?” año 1, los estudiantes trabajan con las secuencias, 3 y 5. En el ejercicio final, puede cambiar uno de los factores haciendo clic sobre el símbolo o haciendo clic sobre el dado. Esta opción le permitirá generar diversos ejercicios o podrá utilizarla como apoyo para completar las secuencias.</p>	<p>En la actividad 1, los estudiantes pueden utilizar material concreto y desarrollar las multiplicaciones mediante sumas sucesivas de la siguiente forma:</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • $5 \times 5 = 25$ • <i>Indique que el símbolo x (“por”) lo pueden interpretar como “tomar tantas veces”.</i> • <i>De esta forma, 5×5 lo puede leer como 5 “tomado 5 veces”.</i> • <i>Entonces es $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$.</i> • <i>Estas sumas sucesivas las pueden desarrollar con material concreto o de forma pictórica.</i> <p>Luego de haber trabajado en esta actividad, que es una actividad inicial con la que se pretende desarrollar el concepto de la multiplicación, se propone que elabore una actividad como el ejemplo de la actividad 2 que se muestra en la planificación.</p> <p>Para la actividad 3, dependiendo del tiempo que le quede de clase, puede complementar el trabajo con el siguiente problema:</p> <p>Sofía estará de cumpleaños la próxima semana y tiene 5 amigos invitados. Está preparando las bolsas con dulces y cada una contendrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 masticables • 1 chicle • 8 gomitas • 3 paletas de dulce • 5 chocolates <p>¿Con cuántas golosinas deben contar Sofía y su papá para tener las 5 bolsas con todos los dulces?</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Software educativo
**2Create A
Story**



Software educativo: 2Create A Story



Información General:

El recurso **2Create a Story** es una herramienta digital que permite la creación de textos breves con intención literaria y no literaria de manera interactiva, que posibilita incorporar elementos multimediales como audio, imágenes y textos. Está dirigido a estudiantes de primero a cuarto básico y puede utilizarse en diferentes asignaturas.

Es un recurso muy sencillo que presenta a los estudiantes una hoja tipo “*cuaderno de composición*”, en la que el segmento superior es para dibujar e incluir efectos de animación, y el segmento inferior se utiliza para los textos breves.

Información Pedagógica

Contenidos Curriculares

- Producción digital de textos breves de intención literaria y no literarios, con apoyo de recursos multimediales.
- Como recurso pedagógico promueve la creatividad en la construcción de historias interactivas y multimediales (texto, imagen, sonido, video). Además, favorece la autonomía en la construcción de relatos propios y la elaboración colaborativa. Para el docente se constituye en un recurso que le permite diseñar y construir recursos interactivos multimediales.



Planificación de clase 1:

Juntos creamos un cuento

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Primero básico

Eje: Escritura

Objetivos de Aprendizaje:

- Experimentar con la escritura para comunicar hechos, ideas, sentimientos, entre otros.

Materiales:

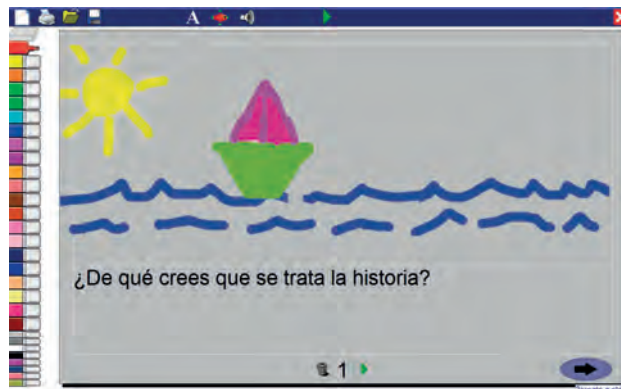
- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Dibujos para la clase, creados con *2Create a Story*.

Actividades

Inicio:

- El docente presenta un dibujo creado con *2Create a Story* utilizando la PID.

Ejemplo:



- Invita a los estudiantes a observar el dibujo y realiza preguntas que promueven el planteamiento de conjeturas.*
- Registra las respuestas de los estudiantes en la pizarra, debajo de cada una de las preguntas realizadas.
- Al azar, solicita a los estudiantes que pasen a la PID y escriban el título que se imaginaron.
- Luego, plantea el objetivo de la clase, refiriéndose a aprender a crear cuentos, considerando la existencia de personajes, lugar, acciones y un mensaje o idea central que transmitir.

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

Al observar la imagen proyectada en la PID, ¿de qué creen que se tratará el cuento? ¿Dónde podría ocurrir la historia? ¿Qué personajes podrían existir? ¿Qué título le asignarían al cuento?



Desarrollo:

- El docente organiza a los estudiantes en grupos para que trabajen en forma colaborativa.
- Plantea a los estudiantes que durante la clase crearán sus propios cuentos, considerando los siguientes pasos para la producción textual: *planificación de la escritura, escritura, después de la escritura.*

Planificación de la escritura:

- El docente presenta diversos dibujos creados con *2Create a Story*, y a partir de estos los estudiantes inician el relato de historias.
- Pide a cada grupo que ordene y estructure sus ideas pensando en la trama, los personajes y el ambiente.
- Promueve que los estudiantes contrasten sus ideas y seleccionen democráticamente cuál de estas escribirán en la PID en primera instancia.

Escritura:

- El docente invita a los estudiantes a escribir sus propias historias utilizando el software *2Create a Story*, y promueve que se consideren las diferentes partes del cuento (inicio, desarrollo, desenlace).

Después de la escritura:

- El docente organiza a los estudiantes en semicírculo, garantizando que todos los estudiantes puedan ver la PID, para que compartan sus creaciones y dialoguen en torno a estas.
- Realiza preguntas a cada grupo para mediar el proceso de retroalimentación de las producciones escritas.*
- Pide a los estudiantes que, a partir de la retroalimentación de sus compañeros, incorporen las sugerencias de mejora en sus producciones escritas, para terminar su “obra maestra”.

* Preguntas para la mediación:

¿De qué se trataba el cuento que leímos?

¿Se entendió la idea que se quería expresar?

¿Cómo empieza el cuento?

¿Cómo termina el cuento?

¿En qué lugar ocurre la historia?

¿Quiénes son los personajes?

¿Las letras escritas se entienden?

¿Hay alguna palabra que se deba cambiar o mejorar?

¿Las imágenes que aparecen en cada cuento apoyan la lectura?

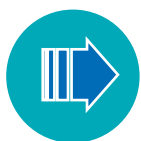


Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido mencionando las fases del cuento y sus principales componentes (personajes principales, lugar de desarrollo y acciones).

*Preguntas para reflexionar:

¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué fue lo que aprendieron? ¿Qué pasos realizaron para escribir sus cuentos? ¿Qué dificultades tuvieron en el proceso de escritura? ¿Cómo resolvieron esas dificultades? ¿Cuáles son los elementos presentes en un cuento? ¿Para qué creen que sirve aprender a escribir?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>El software permitirá que los estudiantes dibujen, coloreen, escriban, lean y relaten, en el marco de la producción escrita y en específico de la creación de relatos y/o cuentos.</p> <p>Utilizando la PID, muestre a los estudiantes la forma de utilizar las herramientas del software.</p>	<p>Al momento de la escritura, motive a los estudiantes a escribir textos breves. Los grupos desarrollarán la escritura y la representación gráfica en los computadores del laboratorio. Se recomienda en este proceso incentivar la aplicación de lo planificado.</p> <p>Cuando los grupos trabajen en la PID, orientelos en el uso de las herramientas.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2:

Comprendiendo y creando

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Primero básico

Eje: Lectura

Objetivos de Aprendizaje

- Comprender oraciones sencillas a través de la lectura.
- Identificar las características de personajes y de contextos en los cuales se desarrolla la historia.

Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
- Cuento “El árbol de Rafael”, creado con **2Create a Story**.
- Guía de trabajo (Anexo 10).

Actividades

Inicio:

- El docente presenta en la PID el título del cuento “*El árbol de Rafael*”, utilizando el software *2Create a Story*.
- Invita a los estudiantes a observar el dibujo e imaginar la historia. Realiza preguntas que promueven la elaboración de conjeturas.*



- Menciona a los estudiantes que durante la clase leerán el cuento “El árbol de Rafael”, y los invita a dibujar y colorear los personajes que allí aparecen según las características dadas en el propio texto.

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

Al observar la imagen proyectada en la PID, ¿de qué creen que se tratará el cuento?

¿Dónde podría ocurrir la historia?

¿Qué personajes podrían existir?

¿Qué es un cuento?

¿Cuáles son sus componentes?

¿En qué fases se divide?



Desarrollo:

- El docente organiza 4 grupos de trabajo, entrega guías de trabajo impresas (*Anexo 10: Cuento "El árbol de Rafael"*), en las que se indican los pasos a seguir para realizar la actividad. Motiva a que cada grupo invente un final para la historia.
- Una vez que los grupos han terminado sus trabajos, les pide que compartan sus creaciones.
- Luego invita a los estudiantes a crear colectivamente la representación gráfica de la historia escrita y a grabar oralmente la narración, utilizando el software. Para ello, asigna roles diferentes a cada grupo.
- Realiza preguntas para mediar el proceso de creación colectiva.*
- Terminado el proceso de creación colectiva, lee el texto siguiendo las palabras con una regla o con el dedo, invitando a los estudiantes a seguir la lectura en voz alta.

**Preguntas de mediación:*

- ¿Cómo comienza la historia? ¿Cómo se desarrolla la historia?
- ¿Qué sucesos son relevantes en la historia?
- ¿Cómo les gustaría que terminara el cuento?
- ¿Cómo se imaginan que es Rafael?
- ¿Cómo se imaginan el lugar donde vive Rafael?
- ¿Cómo se imaginan que es el árbol que cuidó Rafael?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para motivar la reflexión.*
- Formaliza el contenido mencionando las fases del cuento y sus principales componentes (personajes principales, lugar de desarrollo y acciones).

**Preguntas para reflexionar:*

- ¿Qué les pareció la actividad?
- ¿Qué fue lo que aprendieron?
- ¿Recuerdan qué dijeron al inicio de la clase respecto de qué se trataba el cuento?
- ¿De qué se trataba el cuento?
- ¿Quiénes eran los personajes?
- ¿Qué descubrió Rafael?
- ¿Qué les pareció el nuevo final que inventamos al cuento?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Cuando realice las preguntas para activar conocimientos previos, se sugiere que escriba todas las ideas dadas por los estudiantes en una hoja en blanco, empleando la PID, ya que podrá volver a estas en el momento de cierre de la clase, para analizar y contrastar lo leído con sus conjeturas.</p>	<p>Para la creación colectiva del cuento, se sugiere que asigne los siguientes roles:</p> <p>Grupo 1 Dibujar y grabar en la PID la narración del inicio de la historia en las páginas 1 y 2 del software.</p> <p>Grupo 2 Dibujar y grabar en la PID el desarrollo de la historia en las páginas 3 y 4 del software.</p> <p>Grupo 3 Dibujar y grabar en la PID el desarrollo de la historia en las páginas 5 y 6 del software.</p> <p>Grupo 4 Dibujar y grabar en la PID el desarrollo y desenlace de la historia en las páginas 7 y 8 del software.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 1:

Poesías para regalar

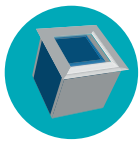
Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Segundo básico

Eje: Escritura

Objetivos de Aprendizaje

- Leer habitualmente y disfrutar los mejores poemas de autor y de la tradición oral adecuados a su edad.
 - Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, a través de textos como poemas.
-



Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.
 - Poema para la clase, creada con 2Create a Story.
 - Selección de imágenes para proyectar en la PID.
-

Actividades



Inicio:

- El docente presenta a los estudiantes un poema, utilizando la PID.
- Realiza preguntas para activar conocimientos previos.*
- Luego, caracteriza el poema y señala que el propósito de la clase consiste en que, en parejas, los estudiantes creen sus propios poemas.

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

¿Qué es lo que acaban de revisar?

¿Habían visto algún texto similar a este?

¿De qué creen que se trata un texto con esa estructura?

¿Para qué creen que se escribió este texto?



Desarrollo:

- El docente presenta diversas imágenes en la PID y pide a los estudiantes que, en parejas, seleccionen la imagen que más los inspira a escribir un poema.
- Solicita que, en parejas, escriban un poema inspirado en la imagen seleccionada.
- Una vez terminados los poemas, les pide que utilicen el software 2Create a Story para dibujar los versos de sus poemas, aplicando las herramientas de animación disponibles en el software.

Ejemplo:



- Luego modela la forma en la que se leen los poemas.
- Finalmente cada pareja pasa adelante y presenta el poema creado al resto de sus compañeros.
- Realiza preguntas a los estudiantes para que entre pares retroalimenten sus creaciones.*

***Preguntas que promueven la retroalimentación:**

¿Cómo hicieron sus poemas? ¿Qué les parecen los poemas de sus compañeros? ¿Qué aspectos podrían mejorar en sus poemas? ¿Están de acuerdo con la opinión de sus compañeros? ¿Podrían sugerir algunos aspectos que mejorar en los poemas de sus compañeros?

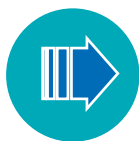


Cierre:

- El docente realiza preguntas para reflexionar acerca de la poesía y el proceso creativo.*
- Formaliza el contenido, mencionado los elementos principales de un poema y el propósito, que consiste en expresar ideas, emociones y sentimientos hacia alguien o algo.

***Preguntas para reflexionar:**

¿Cómo se sintieron escribiendo versos? ¿Qué quisieron expresar en los versos escritos? ¿Qué elementos están presentes en los poemas que escribieron? ¿Qué diferencia a un poema de un cuento? ¿Qué características comunes tienen los poemas vistos? ¿Estaban todos los poemas escritos de la misma manera? ¿Qué comunicaba cada poema? ¿Para qué creen que las personas escriben poemas?



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Prepare con anterioridad una selección de imágenes para mostrar a los estudiantes en la PID.</p>	<p>Con el fin de que los estudiantes comprendan las acciones que deben seguir y cuenten con un modelo para ello, muestre cómo crear un poema con el software 2Create a Story. Luego active la opción de audio y muestre a sus estudiantes la forma en la cual deben recitar los poemas.</p> <p>Esta actividad, idealmente, debe realizarse en el laboratorio de computación, de forma que todos los estudiantes puedan interactuar con el software.</p> <p>Se sugiere que comparta con los estudiantes la idea de que sus trabajos se imprimirán y serán expuestos en la sala de clases para compartirlos con todos los compañeros.</p> <p>Pídales que realicen la retroalimentación de forma positiva (rescatando lo bueno del trabajo, indicando cuáles son las fortalezas del trabajo -de modo específico y objetivo- y señalando cuáles son los aspectos relevantes posibles de ser mejorados).</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>



Planificación de clase 2: ¿A qué se parece?

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Curso: Segundo básico

Eje: Escritura

Objetivo de Aprendizaje:

- Escribir un párrafo que transmita claramente un mensaje.

Materiales:

- Pizarra interactiva con el software a disposición.

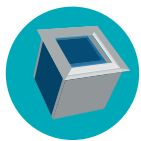
Actividades

Inicio:

- El docente inicia la clase, tomando un objeto (plumón, libro u otro) que describe empleando todos los sentidos.
- Luego invita a los estudiantes a mirar, tocar y oler su entorno (sala de clases), describiendo las percepciones que emergen en cada uno de ellos.
- Realiza preguntas para activar conocimientos previos.*
- Señala el objetivo de la clase, que consiste en que los estudiantes realicen sus propias descripciones de forma escrita, empleando para ello el software 2Create a Story.

***Preguntas para activar conocimientos previos:**

¿Qué sentidos utilizaron para describir los objetos del entorno? ¿Qué palabras utilizaron para describir los objetos? ¿En qué situaciones realizamos descripciones de las cosas?





Desarrollo:

- El docente invita a que cada estudiante seleccione un objeto presente en la sala de clases y, siguiendo el ejemplo del inicio, lo describa empleando al menos los sentidos de la visión, el olfato y el tacto.
- Luego, al azar, solicita que los estudiantes vayan a la PID y anoten sus descripciones. El resto de sus compañeros, deberá adivinar qué objeto es. Luego, el estudiante que se encuentra en la PID deberá dibujar el objeto para evaluar lo certero de su descripción.

Ejemplo:



- Realiza preguntas para mediar el trabajo de los estudiantes.*

*Preguntas de mediación:

¿Qué sentidos utilizaron para describir el objeto que seleccionaron? ¿Podrían, a partir de la descripción de su compañero, adivinar qué objeto es? ¿Qué información de la descripción es útil para adivinar qué objeto es? ¿Es precisa la descripción que hace su compañero?, ¿por qué?



Cierre:

- El docente realiza preguntas para reflexionar acerca del proceso de descripción.*
- Formaliza el contenido, relevando la importancia de la descripción en la escritura y la precisión y claridad en las ideas.

*Preguntas para reflexionar:

*¿Cómo se sintieron haciendo las descripciones?
 ¿Qué elementos se deben considerar cuando se hace una descripción?
 ¿Qué diferencia a una descripción de un cuento?
 ¿Qué características tiene un texto descriptivo?
 ¿Qué estrategias utilizaron para hacer las descripciones?
 ¿Para qué creen que se utilizan los textos descriptivos?*



Orientaciones didácticas para la clase

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Una vez que los estudiantes han realizado sus primeras descripciones de objetos del entorno, comente que la descripción es un proceso que requiere poner en juego todos los sentidos de las personas y que cuando se describe de forma escrita es necesario ser claros y precisos en el lenguaje para que el lector comprenda fácilmente el mensaje que se quiere transmitir.</p>	<p>Para complementar el trabajo realizado en la clase, se sugiere que, a modo de tarea, pida a los estudiantes que realicen descripciones en su hogar, plaza u otro espacio diferente a la escuela.</p>	<p>En el cierre es importante asegurar la participación de todos. Para ello, invite a los estudiantes a que, por turnos, cuenten su experiencia, solicitándoles que describan las acciones realizadas, las dificultades a las que se enfrentaron y los resultados obtenidos.</p>

Anexos



→ **Anexo 1**

Lámina cinta numérica

❖ Me ayudas a contar ¿Cuántos números hay?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

→ **Anexo 2**

Lámina Número anterior y posterior

¿Me ayudas a descubrir que números nos faltan en la secuencia numérica?

1		3	4	
6		8		10
11	12		14	
16		18		20

→ Anexo 3
Baraja de cartas

1	•	4	•• ••
2	••	5	••• ••
3	•• •	6	••• •••

→ Anexo 4
Tarjetas numéricas

0				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

→ Anexo 5
Figuras Geométricas

→ Anexo 6

❖ Planilla recortable: a ordenar secuencia “Los músicos de Bremen”

- 1 Recorta las siguientes láminas y ordena correctamente. Una vez que Bartolo concluya la lectura, ordena la secuencia y pégala en tu cuaderno.



→ Anexo 7

❖ Guía de trabajo: desarrollo de vocabulario
"Los músicos de Bremen"



Guía de trabajo
Desarrollo de vocabulario
"Los músicos de Bremen"

1. Lee la palabra y encierra el dibujo que lo represente.

comida		arañar	

morder		ladrones	

olla	

→ Anexo 8

❖ Guía de trabajo: ¿para qué sirve la corbata?

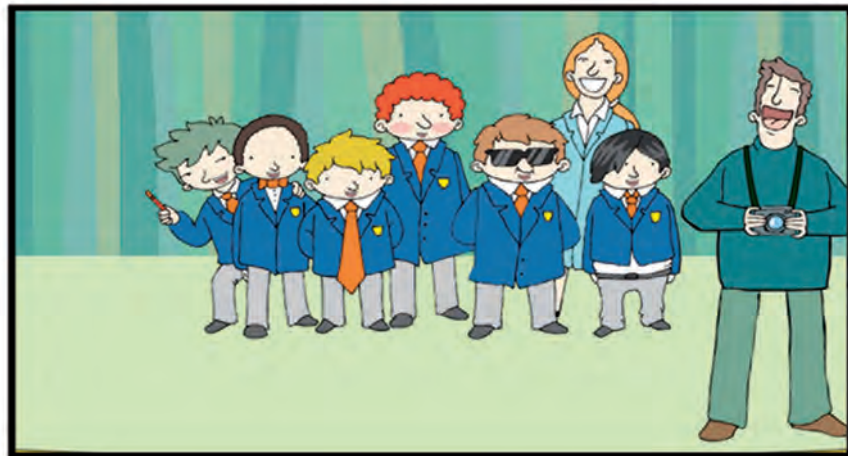
1. Unir la característica con el personaje aludido.

Usa anteojos negros y parece un mafioso

Tiene el ritmo caribeño a flor de piel

Muy grandote y siempre colorado

Tenía un moño en la corbata



Muy ordenadita, con su moño en la cabeza

Toma fotos muy divertidas

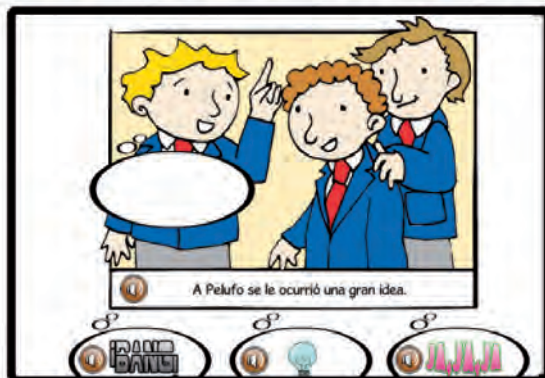
Los pantalones siempre se le están cayendo

La corbata le llegaba hasta la rodilla

→ Anexo 9

❖ Guía de trabajo Comic

2. Convierte la historia en un comic.

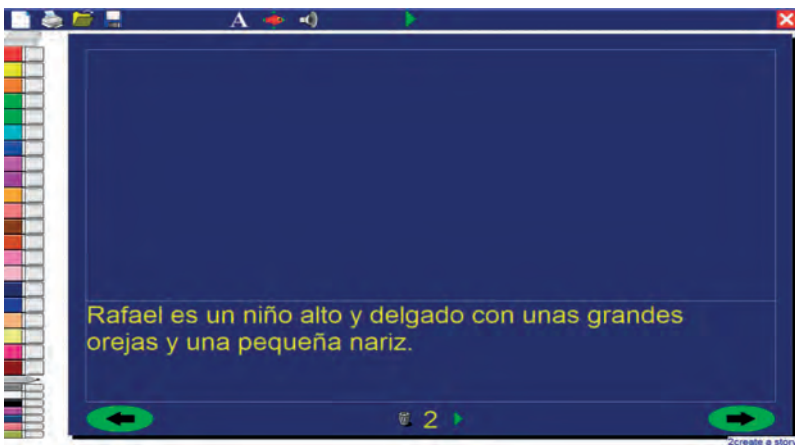


→ Anexo 10

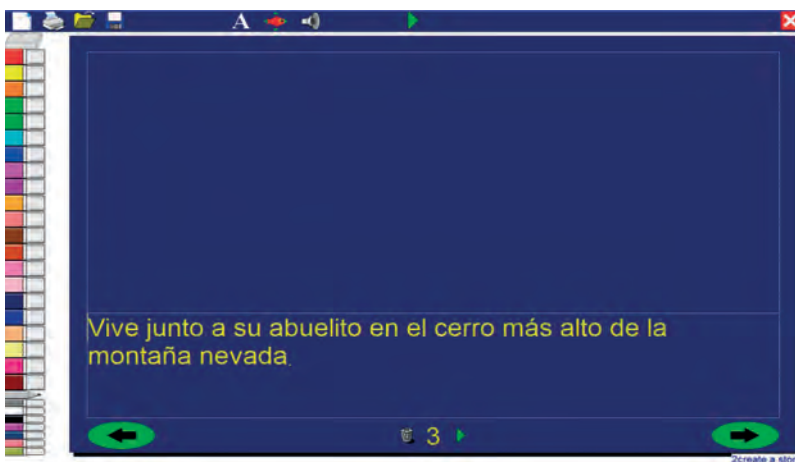
❖ Cuento el árbol de Rafael.



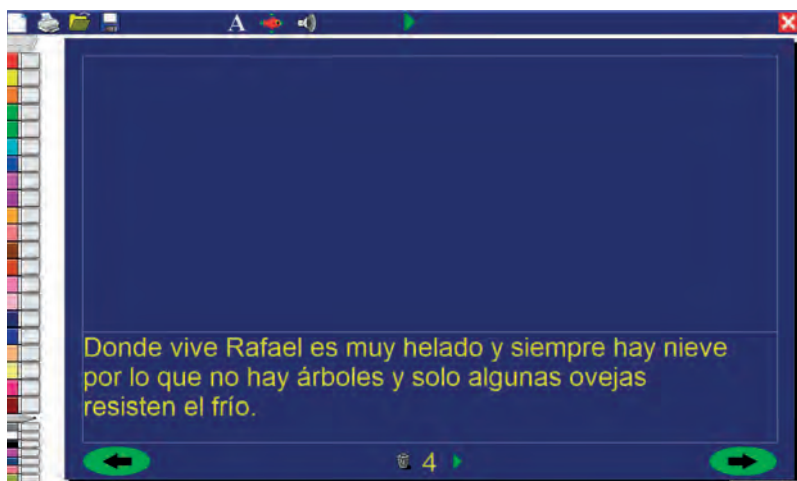
1. Dibujen una portada que sea coherente con el título del cuento.



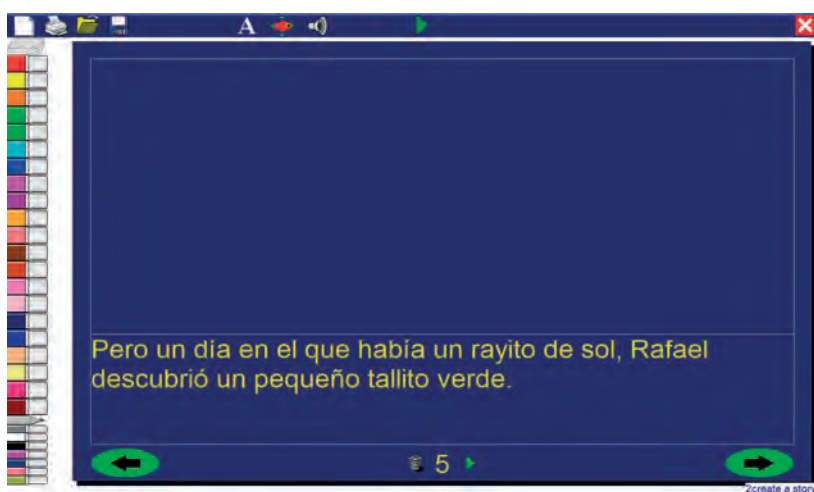
2. Dibujen a Rafael según las características dadas.



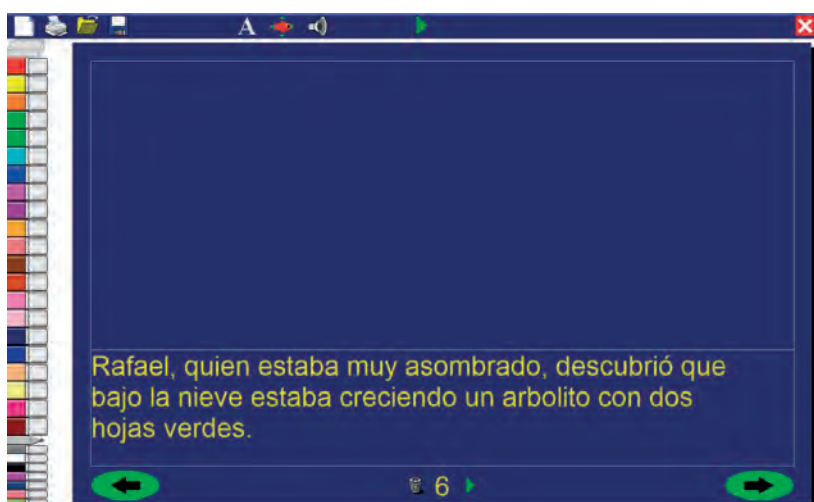
3. Dibujen el lugar en el cual vive Rafael.



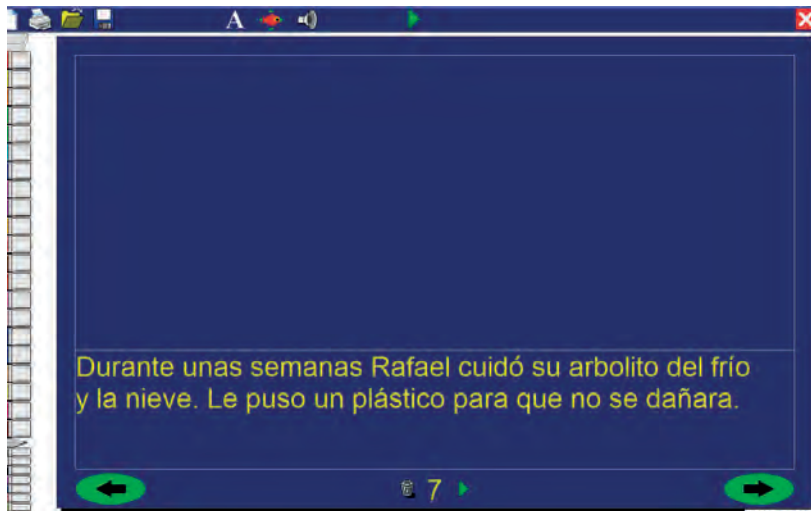
4. Continúa el trabajo con el ambiente/lugar de la historia.



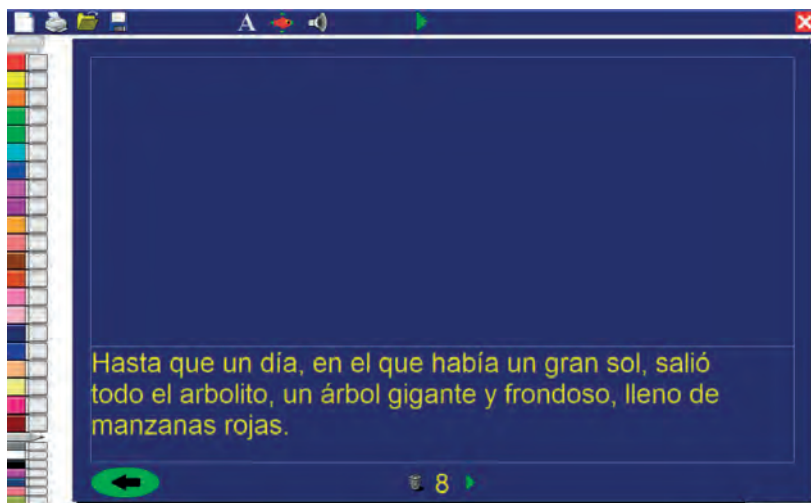
5. En el clímax de la historia, dibujen las características del día y del descubrimiento de Rafael.



6. Caractericen al árbol que crece donde vive Rafael.



7. Dibujen cómo Rafael cuidó al árbol.



8. Caractericen el árbol según lo leído.

