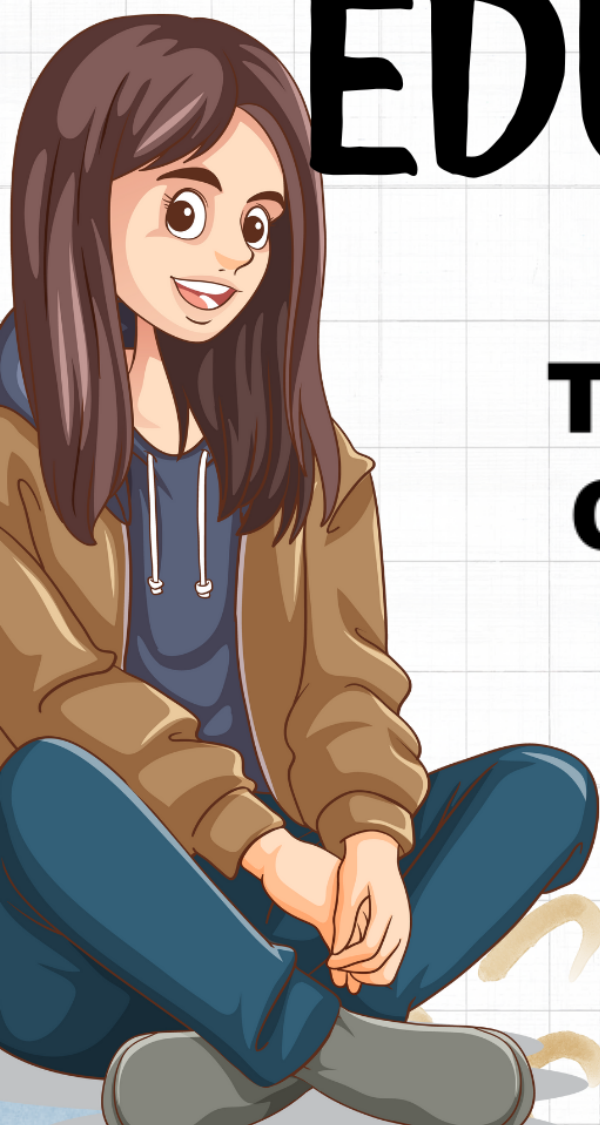




CHANNELKIDS
SECUNDARIA

PLANEACIÓN EDUCATIVA



**TERCER
GRADO**



CICLO 2024-2025

SEMANA 18

ESPAÑOL
Proyecto: "Crea narrativas literarias en variados géneros para ofrecer enfoques novedosos en la resolución de dificultades en la comunidad"
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: La comunidad presenta diversas dificultades que requieren soluciones innovadoras. El objetivo de este proyecto es que los estudiantes utilicen la narrativa literaria como herramienta creativa para ofrecer enfoques novedosos y soluciones a problemáticas específicas de su entorno.
Contenido: - Introducción a la narrativa literaria y los diferentes géneros. - Identificación y análisis de problemáticas presentes en la comunidad. - Desarrollo de habilidades de escritura creativa. - Generación de narrativas literarias originales. - Presentación y socialización de las narrativas elaboradas.
Metodología sugerida: La metodología propuesta se basará en el enfoque participativo y constructivista, promoviendo la participación activa y la creatividad de los estudiantes. Se fomentará la reflexión, el análisis crítico y la colaboración en grupo. Se utilizarán diferentes estrategias didácticas, como exposiciones magistrales, trabajo en equipos, investigación, escritura individual y colectiva, debates y presentaciones orales.
Secuencias didácticas interactivas para cada día de la semana

Lunes:**Subtema: Introducción a la narrativa literaria y los diferentes géneros.**

- Duración: 90 minutos

Inicio:

- Presentación del proyecto y sus objetivos.
- Explicación de los conceptos básicos de la narrativa literaria y los diferentes géneros.
- Motivación: Breve lectura de un relato de ficción.

Desarrollo:

- Realización de ejercicios de identificación de elementos narrativos en diferentes obras literarias.
- Clasificación de los géneros literarios.
- Ejemplo práctico: Escritura de una breve narración en un género específico.

Cierre:

- Socialización de las narraciones escritas por los estudiantes.
- Reflexión sobre la importancia de la narrativa literaria como herramienta de expresión y comunicación.

Tarea:

- Investigar y seleccionar ejemplos de narrativa literaria en diferentes géneros para compartir en la siguiente sesión.

Recursos a usar:

- Textos literarios de diferentes géneros
- Pizarra o proyector
- Hojas y lápices

Martes:**Subtema: Identificación y análisis de problemáticas en la comunidad.**

- Duración: 90 minutos

Inicio:

- Reflexión sobre las problemáticas presentes en la comunidad.
- Actividad grupal: Identificación y selección de una problemática específica a abordar en las narrativas literarias.

Desarrollo:

- Investigación y análisis de la problemática seleccionada.
- Trabajo en grupos para elaborar un diagnóstico y explorar posibles soluciones.

Cierre:

- Presentación de los diagnósticos y soluciones propuestas por cada grupo.
- Reflexión sobre la importancia de abordar problemáticas sociales a través de la narrativa literaria.

Tarea:

- Reflexionar y elaborar una propuesta de solución creativa a la problemática seleccionada.

Recursos a usar:

- Papel y bolígrafos
- Material de investigación sobre problemáticas sociales

Miércoles:**Subtema: Desarrollo de habilidades de escritura creativa.**

- Duración: 90 minutos

Inicio:

- Repaso de los conceptos básicos de la narrativa literaria y los diferentes géneros.
- Recordatorio de la problemática seleccionada y las soluciones propuestas.

Desarrollo:

- Ejercicios de escritura creativa para desarrollar habilidades narrativas.
- Trabajo individual: Escritura de una narrativa relacionada con la problemática seleccionada.

Cierre:

- Intercambio de narrativas entre los estudiantes.
- Retroalimentación y comentarios constructivos.

Tarea:

- Revisar y mejorar la narrativa escrita.

Recursos a usar:

- Hojas y lápices
- Ejemplos de narrativas literarias

Jueves:**Subtema: Generación de narrativas literarias originales.**

- Duración: 90 minutos

Inicio:

- Reflexión sobre la importancia de la originalidad y la creatividad en las narrativas literarias.

Desarrollo:

- Trabajo individual o en grupos pequeños: Generación de narrativas originales relacionadas con la problemática seleccionada.
- Ejemplo práctico: Escritura de una narrativa enfocada en la resolución de la problemática.

Cierre:

- Presentación y socialización de las narrativas generadas.
- Comentarios y retroalimentación por parte de los compañeros.

Tarea:

- Revisar y mejorar las narrativas escritas.

Recursos a usar:

- Hojas y lápices
- Ejemplos de narrativas literarias

Viernes:**Subtema: Presentación y socialización de las narrativas elaboradas.**

- Duración: 90 minutos

Inicio:

- Preparación de las narrativas para su presentación.

Desarrollo:

- Presentación oral de las narrativas ante el grupo.
- Tiempo para preguntas y comentarios por parte de los compañeros.

Cierre: - Reflexión final sobre el proceso de creación de las narrativas literarias y su impacto potencial en la resolución de la problemática seleccionada. Tarea: - Ninguna Recursos a usar: - Hojas con las narrativas escritas - Proyector o pizarra para presentaciones
Aspectos a evaluar a lo largo de la semana: - Participación activa en las actividades propuestas. - Comprensión de los conceptos básicos de la narrativa literaria y los diferentes géneros. - Identificación y análisis adecuado de problemáticas sociales. - Creatividad y originalidad en la generación de narrativas literarias. - Habilidades de escritura y expresión oral. - Colaboración y trabajo en equipo durante el proceso de creación de las narrativas. - Reflexión crítica sobre la importancia de la narrativa literaria como herramienta de cambio social.
Instrumentos de evaluación:

MATEMATICAS
Proyecto: Explora la generación de sólidos de revolución a partir de figuras planas.
Problemática general: Los estudiantes necesitan comprender cómo se generan los sólidos de revolución a partir de figuras planas, para desarrollar habilidades espaciales y visuales en el contexto de la educación STEAM.
Contenido: - Concepto de sólidos de revolución. - Identificación de figuras planas que pueden generar sólidos de revolución. - Técnicas para generar sólidos de revolución utilizando figuras planas.
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Indagación (ABI)
Duración: 5 días

Inicio:

- Presentar el proyecto a los estudiantes y explicar el objetivo de explorar la generación de sólidos de revolución a partir de figuras planas.
- Establecer los criterios de evaluación que se aplicarán al finalizar el proyecto.
- Introducir el primer subtema.

Desarrollo:**Día 1:****Subtema: Concepto de sólidos de revolución.**

- Realizar una actividad de inducción para que los estudiantes puedan comprender qué son los sólidos de revolución.
- Presentar ejemplos de sólidos de revolución y discutir sus características y propiedades.
- Dar ejercicios individuales a los estudiantes para que identifiquen los elementos clave que forman parte de un sólido de revolución.

Día 2:**Subtema: Identificación de figuras planas que pueden generar sólidos de revolución.**

- Presentar diferentes figuras planas y discutir cuáles de ellas pueden generar sólidos de revolución.
- Proporcionar ejercicios interactivos donde los estudiantes identifiquen y clasifiquen figuras planas según su potencial para generar sólidos de revolución.
- Realizar ejemplos de generación de sólidos de revolución a partir de una figura plana seleccionada.

Día 3:**Subtema: Técnicas para generar sólidos de revolución utilizando figuras planas.**

- Explorar diferentes técnicas utilizadas para generar sólidos de revolución a partir de figuras planas.
- Presentar ejemplos de cada técnica y discutir su aplicabilidad en diferentes contextos.
- Dar ejercicios de práctica donde los estudiantes apliquen las técnicas aprendidas para generar sus propios sólidos de revolución.

Día 4:**Cierre:**

- Realizar una actividad de repaso de lo aprendido hasta el momento, a través de ejercicios interactivos o juegos educativos.
- Ayudar a los estudiantes a resolver cualquier duda o dificultad que hayan tenido durante el desarrollo del proyecto.
- Reflexionar sobre los conceptos y técnicas aprendidas a lo largo de los días anteriores.

Tarea:

- Pedir a los estudiantes que investiguen y seleccionen un objeto de la vida diaria que pueda ser modelado como un sólido de revolución a partir de una figura plana.
- Solicitar que representen gráficamente el sólido de revolución generado y expliquen el proceso utilizado.

Recursos a usar:

- Pizarra o pizarrón para presentaciones.
- Ejercicios interactivos en línea.
- Ejemplos de sólidos de revolución.
- Materiales para ejercicios prácticos, como reglas, compás y papel.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Comprensión del concepto de sólidos de revolución.
- Identificación correcta de figuras planas que pueden generar sólidos de revolución.
- Aplicación adecuada de técnicas para generar sólidos de revolución.
- Claridad en la representación gráfica de los sólidos de revolución generados.
- Participación activa en las actividades y ejercicios propuestos.
- Resolución independiente de problemas relacionados con sólidos de revolución.
- Creatividad en la selección y representación del objeto de la vida diaria.

Espero que esta estructura del proyecto y las secuencias didácticas propuestas te sean útiles para planificar tus clases diarias de manera interactiva y efectiva. ¡Buena suerte con tu enseñanza!

Instrumentos de evaluación:**HISTORIA**

Nombre del proyecto: La colonización de potencias ultramarinas en la Cuenca del Mar Caribe y el Sudeste Asiático
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Analizar las causas y las conclusiones de la concentración de la actividad colonizadora de diferentes potencias ultramarinas en la Cuenca del Mar Caribe y el Sudeste Asiático.
Contenido: - Potencias colonizadoras en la Cuenca del Mar Caribe. - Potencias colonizadoras en el Sudeste Asiático. - Causas y consecuencias de la colonización en ambas regiones.
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
Secuencias didácticas:
Duración: 1 semana
Inicio: - Presentación del proyecto y la problemática. - Motivación a través de imágenes y videos relacionados con la colonización. - Planteamiento de preguntas generadoras para despertar la curiosidad de los alumnos.
Desarrollo:
Día 1 - Potencias colonizadoras en la Cuenca del Mar Caribe - Introducción teórica sobre la colonización en la Cuenca del Mar Caribe. - Análisis de mapas históricos para identificar las potencias colonizadoras en la región. - Actividad interactiva: Los alumnos deberán investigar y exponer en grupos sobre una potencia colonizadora específica.
Día 2 - Potencias colonizadoras en el Sudeste Asiático - Introducción teórica sobre la colonización en el Sudeste Asiático. - Análisis de mapas históricos para identificar las potencias colonizadoras en la región. - Actividad interactiva: Los alumnos deberán realizar una línea de tiempo destacando los momentos clave de la colonización en el Sudeste Asiático.
Día 3 - Causas y consecuencias de la colonización en el Caribe - Debate grupal sobre las posibles causas de la concentración de la actividad colonizadora en el Caribe. - Actividad interactiva: Los alumnos deberán realizar un diagrama de causa-efecto para identificar y analizar las consecuencias de la colonización en el Caribe.

Día 4 - Causas y consecuencias de la colonización en el Sudeste Asiático

- Debate grupal sobre las posibles causas de la concentración de la actividad colonizadora en el Sudeste Asiático.
- Actividad interactiva: Los alumnos deberán redactar un ensayo argumentativo sobre las consecuencias negativas y positivas de la colonización en el Sudeste Asiático.

Día 5 - Cierre:

- Discusión en grupo sobre las conclusiones obtenidas a lo largo de la semana.
- Reflexión individual sobre la importancia de comprender la historia colonial para entender el presente.

Tarea:

- Investigación adicional sobre las consecuencias de la colonización en otras regiones del mundo.
- Elaboración de un informe escrito que detalle las causas y las consecuencias de una potencia colonizadora en una región específica.

Recursos a usar:

- Mapas históricos de la Cuenca del Mar Caribe y el Sudeste Asiático.
- Material audiovisual relacionado con la colonización.
- Libros de historia y otros recursos bibliográficos.
- Acceso a internet para investigación adicional.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las discusiones grupales.
- Calidad de las exposiciones y presentaciones grupales.
- Habilidad para identificar y analizar causas y consecuencias de la colonización.
- Capacidad de argumentación en el ensayo sobre las consecuencias de la colonización.
- Calidad del informe escrito sobre una potencia colonizadora en una región específica.

Instrumentos de evaluación:

CIVICA
Nombre del proyecto: La cultura de paz como herramienta para prevenir la discriminación y el acoso
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Prevenir la discriminación y el acoso a través de la cultura de paz
Contenido: La importancia de la cultura de paz, identificación y prevención de la discriminación y el acoso, habilidades para promover la cultura de paz
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
Secuencias didácticas:
Día 1 - lunes: Inicio: - Presentación del tema "La cultura de paz como herramienta para prevenir la discriminación y el acoso" - Preguntas generadoras: ¿Qué entender por cultura de paz? ¿Cuáles son los principales efectos de la discriminación y el acoso en la sociedad? Desarrollo: - Lectura y análisis de casos reales de discriminación y acoso - Discusión en grupos pequeños sobre las consecuencias de estos actos y posibles formas de prevenirlos Cierre: - Reflexión en grupo sobre la importancia de la cultura de paz y la responsabilidad individual en la prevención de la discriminación y el acoso Tarea: - Investigar sobre legislaciones y políticas públicas que promueven la cultura de paz en la sociedad

Recursos a usar:

- Casos reales de discriminación y acoso

Día 2 - martes:

Inicio:

- Repaso del tema anterior y de los resultados de la investigación realizada
- Preguntas generadoras: ¿Cómo podemos promover la cultura de paz en nuestra comunidad educativa? ¿Cuáles son las habilidades necesarias para prevenir la discriminación y el acoso?

Desarrollo:

- Realización de una lluvia de ideas sobre acciones concretas para fomentar la cultura de paz en el colegio
- Identificación y análisis de las habilidades necesarias para prevenir la discriminación y el acoso

Cierre:

- Elaboración de un plan de acción grupal para promover la cultura de paz en la escuela

Tarea:

- Realizar una entrevista a un profesional o experto en el tema, solicitando consejos y recomendaciones para prevenir la discriminación y el acoso en la comunidad educativa

Recursos a usar:

- Láminas y materiales para la lluvia de ideas

Día 3 - miércoles:

Inicio:

- Repaso del tema anterior y de los resultados de las entrevistas realizadas
- Preguntas generadoras: ¿Cuáles son las implicaciones éticas de la discriminación y el acoso? ¿Cómo podemos promover la empatía y la comprensión en nuestra comunidad?

Desarrollo:

- Debate en grupos pequeños sobre las implicaciones éticas de la discriminación y el acoso
- Juego de roles para practicar la empatía y la comprensión en situaciones conflictivas

Cierre:

- Reflexión en grupo sobre la importancia de la empatía y la comprensión en la construcción de una cultura de paz

Tarea:

- Realizar una investigación sobre organizaciones o programas que trabajan en la prevención de la discriminación y el acoso, y cómo pueden ser apoyados

Recursos a usar:

- Tarjetas con situaciones conflictivas para el juego de roles

Día 4 - jueves:

Inicio:

- Repaso del tema anterior y de los hallazgos de la investigación realizada
- Preguntas generadoras: ¿Qué estrategias podemos utilizar para resolver conflictos de manera pacífica? ¿Cómo podemos promover el respeto y la igualdad en nuestra comunidad?

Desarrollo:

- Presentación de técnicas y estrategias de resolución de conflictos
- Realización de actividades prácticas para promover el respeto y la igualdad en el colegio

Cierre:

- Reflexión en grupo sobre las estrategias utilizadas y su efectividad en la promoción de una cultura de paz

Tarea:

- Elaborar un folleto o cartel con consejos y estrategias para prevenir la discriminación y el acoso en la comunidad educativa

Recursos a usar:

- Materiales para las actividades prácticas

Día 5 - viernes:

Inicio:

- Repaso del tema anterior y de los resultados de la actividad anterior
- Preguntas generadoras: ¿Qué hemos aprendido a lo largo de esta semana? ¿Cómo podemos seguir promoviendo la cultura de paz en nuestra vida diaria?

Desarrollo:

- Presentación de proyectos individuales para promover la cultura de paz en la vida diaria de los estudiantes
- Evaluación conjunta de los proyectos presentados y selección de los más viables

Cierre:

- Reflexión final sobre la importancia de mantener la cultura de paz como herramienta para prevenir la discriminación y el acoso

Tarea:

- Implementar el proyecto individual seleccionado y documentar sus resultados

Recursos a usar:

- Proyectos individuales presentados

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las discusiones y actividades grupales.
- Aportes relevantes y fundamentados durante los debates y reflexiones.
- Calidad de las investigaciones realizadas y la pertinencia de los recursos utilizados.
- Creatividad y originalidad en la presentación de proyectos individuales.
- Planificación y cumplimiento de tareas asignadas durante la semana.
- Reflexión crítica sobre la importancia de la cultura de paz, la discriminación y el acoso.

Instrumentos de evaluación:

ED. FISICA
Nombre: Explorando los efectos negativos del sedentarismo en la salud física y mental
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: El sedentarismo y sus consecuencias en la salud física y mental, como la obesidad, la diabetes y la ansiedad.
Contenido: Identificación de los efectos negativos del sedentarismo en la salud física y mental, exploración de estrategias para prevenir y combatir el sedentarismo.
Metodología sugerida: Aprendizaje por descubrimiento, trabajo en equipo, investigación, actividades prácticas.

Secuencias didácticas:
Duración: 1 semana
Inicio: - Introducción al tema del sedentarismo y sus efectos negativos en la salud física y mental. - Reflexión inicial sobre los hábitos de actividad física de los estudiantes.
Desarrollo:
Día 1: Lunes Tema: ¿Qué es el sedentarismo y cómo afecta nuestra salud? - Inicio: Presentación del concepto de sedentarismo y sus efectos negativos. - Desarrollo: Clase magna sobre el tema, con ejemplos prácticos y estadísticas sobre los efectos del sedentarismo en la salud. - Cierre: Debate en grupos sobre las causas y consecuencias del sedentarismo.
Día 2: Martes Tema: El sedentarismo y la obesidad - Inicio: Recopilación de información sobre la relación entre sedentarismo y obesidad. - Desarrollo: Realización de una investigación en grupos sobre los factores que contribuyen a la obesidad y cómo el sedentarismo influye en ello. - Cierre: Presentación de los resultados de la investigación en forma de cartel o presentación multimedia.
Día 3: Miércoles Tema: El sedentarismo y la diabetes - Inicio: Discusión sobre la relación entre inactividad física y la diabetes. - Desarrollo: Análisis de casos reales y cómo el sedentarismo puede contribuir al desarrollo de diabetes. - Cierre: Debate y propuestas de estrategias para prevenir la diabetes a través de la actividad física.
Día 4: Jueves Tema: El sedentarismo y la ansiedad - Inicio: Reflexión sobre la relación entre sedentarismo y ansiedad. - Desarrollo: Taller de prácticas de relajación y manejo del estrés a través de la actividad física. - Cierre: Realización de ejercicios de respiración y relajación en grupo.

Día 5: Viernes**Tema: Estrategias para prevenir y combatir el sedentarismo**

- Inicio: Discusión sobre las diferentes opciones de actividad física y deporte.
- Desarrollo: Presentación de diferentes opciones deportivas, exploración de actividades recreativas y ejercicio físico.
- Cierre: Reflexión final sobre la importancia de la actividad física y la adopción de un estilo de vida activo.

Tarea:

- Investigación individual sobre los beneficios de la actividad física en la salud física y mental.
- Creación de un plan de actividad física personalizado.

Recursos a usar:

- Presentaciones multimedia relacionadas con el tema.
- Material de investigación sobre el sedentarismo y sus efectos negativos.
- Actividades prácticas de relajación y ejercicio físico.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las actividades grupales.
- Calidad de la investigación realizada.
- Comprensión de los efectos negativos del sedentarismo en la salud física y mental.
- Creatividad en la presentación de los resultados de la investigación.
- Reflexiones individuales sobre la importancia de la actividad física.

Instrumentos de evaluación:

TECNOLOGIA
Nombre del proyecto: Promoviendo la inclusión en la comunidad a través de la tecnología
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Falta de inclusión en la comunidad para ciertos grupos de personas.
Contenido: Estrategias para promover la inclusión en la comunidad utilizando la tecnología.
Metodología sugerida: Aprendizaje Servicio (AS)
Secuencia didáctica para cada día de la semana:
Día 1 (Lunes): Subtema: Sensibilización sobre la importancia de la inclusión Inicio: - Mostrar un video corto que destaque la importancia de la inclusión en la comunidad. Desarrollo: - Realizar una lluvia de ideas sobre cómo se sienten las personas excluidas y cómo podría utilizarse la tecnología para incluirlas. Cierre: - Reflexionar en grupo sobre las ideas compartidas y su relevancia en la comunidad. Tarea: - Investigar sobre proyectos de inclusión social que utilicen la tecnología y compartir sus hallazgos en clase.
Día 2 (Martes): Subtema: Herramientas tecnológicas para promover la inclusión Inicio: - Presentar diferentes aplicaciones y software que pueden utilizarse para promover la inclusión en la comunidad. Desarrollo: - Realizar una actividad práctica en grupos donde los estudiantes exploren una de las herramientas presentadas y creen un proyecto que promueva la inclusión. Cierre: - Presentar los proyectos a la clase y reflexionar sobre su potencial impacto en la comunidad. Tarea:

- Continuar trabajando en sus proyectos y prepararse para su presentación final.

Día 3 (Miércoles):

Subtema: Creando proyectos inclusivos

Inicio:

- Repasar los proyectos creados en la clase anterior y proporcionar retroalimentación constructiva.

Desarrollo:

- Trabajar en grupos para mejorar y refinar los proyectos, teniendo en cuenta la retroalimentación recibida.

Cierre:

- Presentar nuevamente los proyectos, esta vez con las mejoras realizadas.

Tarea:

- Reflexionar sobre el proceso de mejora de los proyectos y su impacto potencial en la comunidad.

Día 4 (Jueves):

Subtema: Implementación de proyectos inclusivos

Inicio:

- Discutir los posibles obstáculos que podrían surgir al implementar los proyectos en la comunidad.

Desarrollo:

- Elaborar un plan de acción para superar los obstáculos identificados y poner en marcha los proyectos en la comunidad.

Cierre:

- Presentar el plan de acción a la clase y discutir posibles soluciones alternativas.

Tarea:

- Comenzar a implementar los proyectos en la comunidad y documentar los resultados.

Día 5 (Viernes):

Subtema: Evaluación de los proyectos inclusivos

Inicio:

- Reflexionar en grupo sobre los resultados obtenidos al implementar los proyectos en la comunidad.

Desarrollo:

- Realizar una evaluación individual de los proyectos, teniendo en cuenta los resultados alcanzados y los aprendizajes obtenidos.

Cierre:

- Compartir las evaluaciones y discutir sobre los desafíos, éxitos y aprendizajes adquiridos durante el proceso.

Tarea:

- Preparar una presentación final donde se destaquen los logros y desafíos enfrentados durante el proyecto.

Recursos a usar:

- Ordenadores con acceso a internet
- Pizarra y marcadores
- Proyector y pantalla para mostrar videos
- Papel y lápices para tomar notas
- Aplicaciones y software recomendados para la promoción de la inclusión (por ejemplo, aplicaciones de comunicación alternativa, herramientas de accesibilidad, etc.)

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

1. Participación activa en las actividades grupales e individuales.
2. Creatividad y originalidad en el desarrollo de los proyectos inclusivos.
3. Habilidades de comunicación y presentación al compartir los proyectos en clase.
4. Reflexión crítica sobre los desafíos, éxitos y aprendizajes obtenidos durante el proceso.
5. Cumplimiento de las tareas asignadas, tanto en clase como fuera de ella.
6. Uso adecuado de los recursos tecnológicos y demostración de habilidades digitales.
7. Colaboración y trabajo en equipo en la implementación de los proyectos en la comunidad.
8. Capacidad para superar obstáculos y adaptarse a los cambios en el proceso de implementación.
9. Presentación final del proyecto, destacando los logros y desafíos enfrentados.

Instrumentos de evaluación:

INGLÉS
Proyecto: Uso de "Is there" y "Are there" - Ejercicios de inglés
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Los estudiantes tienen dificultades para utilizar correctamente las estructuras "Is there" y "Are there" en oraciones interrogativas y negativas en inglés.
Contenido: Uso de "Is there" y "Are there" en oraciones interrogativas y negativas.
Metodología sugerida: Enfoque comunicativo e interactivo, utilizando una variedad de actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes en la práctica de la estructura gramatical.
Secuencia didáctica para cada día de la semana:

Día 1 - Lunes:

Inicio:

- Presentación del tema "Is there" y "Are there" mediante ejemplos visuales y preguntas sencillas.
- Realización de preguntas al grupo sobre situaciones cotidianas utilizando "Is there" y "Are there".

Desarrollo:

- Explicación de las reglas gramaticales para formar oraciones interrogativas y negativas con "Is there" y "Are there".
- Ejercicio 1: Completa las preguntas utilizando "Is there" o "Are there" en el paréntesis. (Ejemplo: _____ a park near your house?).
- Ejercicio 2: Transforma las siguientes oraciones positivas en negativas. (Ejemplo: There is a cat in the garden. -> There _____ a cat in the garden.)

Cierre:

- Repaso de las reglas aprendidas.
- Resolución de dudas.

Tarea:

- Crear 5 oraciones interrogativas y negativas utilizando "Is there" y "Are there".

Recursos a usar:

- Pizarra o pantalla para proyectar ejemplos y preguntas.
- Hojas de ejercicios impresas.
- Libro de texto de inglés.

Día 2 - Martes:

Inicio:

- Recapitulación del tema anterior mediante preguntas y respuestas breves.

Desarrollo:

- Ejercicio 3: Completa las oraciones con las formas correctas de "Is there" o "Are there". (Ejemplo: _____ any apples in the fridge?)
- Ejercicio 4: Completa las oraciones con las palabras negativas correctas. (Ejemplo: There _____ any books on the shelf.)

Cierre:

- Comprensión oral: Escucha la descripción de una imagen y responde si hay o no hay ciertos objetos.

Tarea:

- Realiza una entrevista a un compañero utilizando "Is there" y "Are there".

Recursos a usar:

- Pizarra o pantalla para proyectar ejercicios.
- Grabadora para la actividad de comprensión oral.

Día 3 - Miércoles:

Inicio:

- Juego de preguntas y respuestas en parejas utilizando "Is there" y "Are there".

Desarrollo:

- Ejercicio 5: Completa las preguntas utilizando "Is there" o "Are there" en la forma correcta. (Ejemplo: ____ any coffee in the cupboard?)
- Ejercicio 6: Transforma las oraciones interrogativas en negativas usando las palabras negativas adecuadas. (Ejemplo: Are there any pencils on the desk? -> There ____ any pencils on the desk.)

Cierre:

- Juego de roles: En grupos, representen diálogos donde se utilice "Is there" y "Are there".

Tarea:

- Escribe una breve historia utilizando las estructuras "Is there" y "Are there".

Recursos a usar:

- Tarjetas con preguntas para el juego de preguntas y respuestas.
- Rotafolios y marcadores para la actividad de juego de roles.

Día 4 - Jueves:

Inicio:

- Repaso breve del contenido aprendido hasta el momento.

Desarrollo:

- Ejercicio 7: Completa las oraciones utilizando "Is there" o "Are there" en oraciones negativas e interrogativas. (Ejemplo: ____ a cinema near your house? No, there ____ (be) any cinemas near my house.)

Cierre:

- Trabajo en parejas: Realiza una conversación corta utilizando "Is there" y "Are there".

Tarea:

- Elabora una lista de lugares y eventos en tu ciudad utilizando "Is there" y "Are there".

Recursos a usar:

- Hojas de ejercicios impresas.

Día 5 - Viernes:

Inicio:

- Juego de adivinanzas en grupos utilizando "Is there" y "Are there".

Desarrollo:

- Ejercicio 8: Completa las oraciones con la forma correcta de "Is there" o "Are there" en oraciones interrogativas y negativas. (Ejemplo: ____ any shops in the neighborhood? There ____ any.)

Cierre:

- Evaluación oral: Realiza una actividad de preguntas y respuestas utilizando "Is there" y "Are there".

Tarea:

- Prepara una presentación corta sobre un lugar de interés utilizando "Is there" y "Are there".

Recursos a usar:

- Tarjetas con adivinanzas.

- Micrófono para la evaluación oral.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Correcta utilización de "Is there" y "Are there" en oraciones interrogativas y negativas.
- Capacidad para completar oraciones y preguntas utilizando las formas correctas de "Is there" y "Are there".
- Participación activa en actividades orales y prácticas.
- Creatividad en la creación de oraciones y preguntas utilizando la estructura gramatical.

Instrumentos de evaluación:

Nombre del profesor(a)

Vo. Bo.

Director(a) de la escuela

Profr(a).

Profr(a).

ESTE MATERIAL ESTÁ PROTEGIDO POR DERECHOS DE AUTOR.

PARA USO PERSONAL PUEDES: MODIFICARLO, REGALARLO, COPIARLO, COMPARTIRLO EN GRUPOS, ETC. MENOS INSERTAR ESTE DOCUMENTO EN PÁGINAS WEB O VENDERLO.

CÓDIGO DE REGISTRO: 2110125682154684921

PARA OBTENER INFORMACIÓN DE LAS INSCRIPCIONES DE AUTORIA Y/O DERECHOS REGISTRADOS EN SAFE CREATIVE DE ESTA OBRA O SOLICITAR SU PUBLICACIÓN EN OTRA PÁGINA ES NECESARIO CONTACTAR CON EL TITULAR.

MATERIAL DESARROLLADO POR CHANNELKIDS.COM

PROHIBIDA SU VENTA Y USO EN OTRAS PÁGINAS, SIN LA AUTORIZACIÓN DEL AUTOR



ChannelKIDS
innovando en un clic

USO PERSONAL GRATUITO