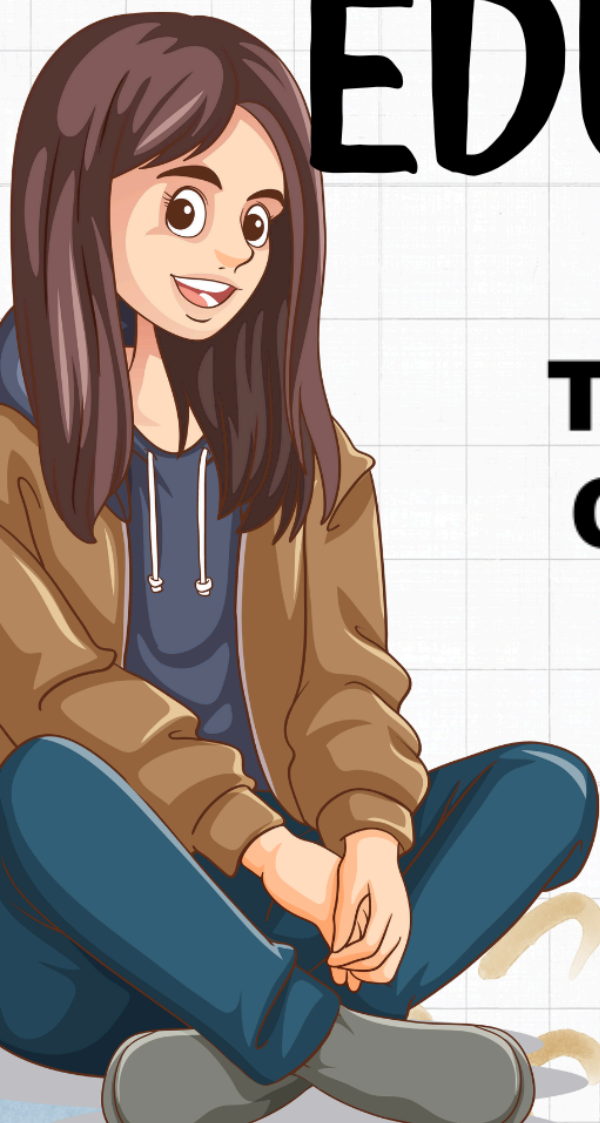




CHANNELKIDS
SECUNDARIA

PLANEACIÓN EDUCATIVA



**TERCER
GRADO**



CICLO 2024-2025

SEMANA 19

Español
Proyecto: Descubriendo el poder del teatro comunitario
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Falta de conciencia de la importancia del teatro como herramienta para abordar situaciones vinculadas con la comunidad.
Contenido: Uso creativo e intencional de las características y los recursos estéticos de textos dramáticos para escenificar situaciones vinculadas con la comunidad.
Metodología sugerida: Aprendizaje basado en proyectos, trabajo en equipo, investigación de campo, creación y actuación de escenas, reflexión y análisis crítico.
Recursos a usar: Textos dramáticos, grabadora, videocámara, material de utilería.
Secuencias didácticas:
Duración: 1 semana
Inicio: - Presentación del proyecto y su importancia para la comunidad. - Explicación de los objetivos y expectativas del proyecto.
Desarrollo:
Día 1: Introducción al teatro comunitario - Discusión sobre qué es el teatro comunitario y cómo puede ser utilizado para abordar problemáticas sociales. - Investigación sobre experiencias de teatro comunitario en diferentes partes del mundo. - Creación de un concepto general para la obra teatral a desarrollar.
Día 2: Estudio de textos dramáticos - Estudio y análisis de textos dramáticos vinculados con problemáticas de la comunidad. - Selección de fragmentos o escenas para trabajar en la obra teatral. - Identificación de elementos estéticos presentes en los textos.
Día 3: Creación y ensayo de escenas - Organización de equipos para trabajar en la creación y ensayo de escenas. - Utilización de recursos estéticos y características dramáticas en la creación de escenas. - Ensayo de cada escena y retroalimentación grupal.
Día 4: Puesta en escena - Presentación de las escenas creadas ante el grupo. - Análisis y reflexión sobre las emociones y mensajes que transmiten las escenas. - Ajustes y mejoras de las escenas según la retroalimentación recibida.

Día 5: Representación final

- Puesta en escena final de la obra teatral ante la comunidad escolar.
- Reflexión final sobre el proceso de creación y los aprendizajes obtenidos.
- Evaluación en grupo sobre la participación y cumplimiento de los objetivos.

Cierre:

- Agradecimiento a los estudiantes por su compromiso y participación en el proyecto.
- Socialización de los aprendizajes obtenidos y de la importancia del teatro comunitario para generar conciencia social y empoderamiento.

Tarea:

- Investigar y escribir un ensayo individual sobre la importancia del teatro comunitario en la transformación social.
- Reflexionar sobre su participación en el proyecto y escribir una carta dirigida a la comunidad escolar, compartiendo su experiencia y los resultados obtenidos.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa y compromiso en el desarrollo del proyecto.
- Creatividad y uso adecuado de recursos estéticos en la creación de las escenas.
- Habilidad para comunicar y transmitir emociones a través de la actuación.
- Reflexión y análisis crítico sobre el teatro comunitario y su impacto en la comunidad.
- Cumplimiento de los objetivos planteados y de las tareas asignadas.

Instrumentos de evaluación:

Matemáticas
Proyecto: Explora y construye desarrollos planos de diferentes figuras tridimensionales: cilindros, pirámides y conos.
Problemática general: Los estudiantes del tercer grado de secundaria tienen dificultades para comprender y construir desarrollos planos de figuras tridimensionales como cilindros, pirámides y conos.
Contenidos: 1. Concepto de desarrollo plano de una figura tridimensional. 2. Propiedades y características de los cilindros, pirámides y conos. 3. Métodos de construcción de desarrollos planos de figuras tridimensionales. 4. Aplicación de los desarrollos planos en la resolución de problemas.
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Indagación (ABI)
Secuencias didácticas:
Duración: 90 minutos Inicio: - Se presenta el tema "Explora y construye desarrollos planos de diferentes figuras tridimensionales: cilindros, pirámides y conos". - Se plantea la pregunta problematizadora: ¿Cómo podemos representar en una superficie plana las diferentes caras de un cilindro, una pirámide y un cono? - Se realiza una lluvia de ideas con los estudiantes para que expresen sus ideas previas sobre el tema. Desarrollo:

- Se brinda una explicación teórica sobre los desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos, haciendo énfasis en las propiedades y características de cada figura.
- Se muestran ejemplos prácticos de desarrollos planos de cada figura.
- Los estudiantes realizan ejercicios individuales de construcción de desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos, siguiendo instrucciones detalladas.
- Se promueve la interacción y el trabajo en equipo para resolver dudas y ayudarse mutuamente.

Cierre:

- Se realiza una puesta en común donde los estudiantes muestren sus construcciones y expliquen el proceso seguido.
- Se resuelven dudas y se refuerzan los conceptos aprendidos durante la sesión.
- Se plantea la tarea para el siguiente día.

Tarea:

- Los estudiantes deben investigar y recolectar imágenes de objetos de la vida cotidiana que puedan representarse como cilindros, pirámides y conos en su desarrollo plano.
- Deben traer dichas imágenes para la siguiente sesión.

Recursos a usar:

- Pizarrón o pizarra digital.
- Libro de texto o material didáctico con ejemplos de desarrollos planos.
- Hojas de papel, reglas y lápices.

Duración: 90 minutos

Inicio:

- Se retoma la pregunta problematizadora del día anterior.
- Se realiza una breve revisión de los conceptos aprendidos previamente.

Desarrollo:

- Se promueve una actividad de exploración en la que los estudiantes, en grupos, clasifiquen las imágenes recolectadas en la tarea según si pueden representarse como cilindros, pirámides o conos en su desarrollo plano.
- Se realiza una puesta en común donde cada grupo exponga sus clasificaciones y justifique sus decisiones.
- Se enfatiza el análisis y la argumentación de las respuestas.

Cierre:

- Se resuelve cualquier duda o pregunta que surja durante la actividad.
- Se plantea la tarea para el siguiente día.

Tarea:

- Los estudiantes deben seleccionar una imagen de un objeto que hayan clasificado antes y construir su desarrollo plano, siguiendo las instrucciones dadas en clase.
- Deben traer la construcción de su desarrollo plano para la siguiente sesión.

Recursos a usar:

- Hojas de papel, reglas y lápices.

Duración: 90 minutos

Inicio:

- Se revisa brevemente la tarea y se resuelven dudas que puedan surgir.

Desarrollo:

- Se plantea una actividad práctica en la que los estudiantes, en grupos, construyan desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos utilizando materiales manipulativos como cartulina, tijeras y pegamento.
 - Se fomenta la experimentación y la creatividad en la construcción de los desarrollos planos.
 - Los estudiantes pueden recibir instrucciones adicionales según su nivel de comprensión y destrezas.
- Cierre:
- Se realiza una exposición de los desarrollos planos construidos por cada grupo.
 - Se promueve la reflexión sobre los procesos seguidos y las dificultades encontradas durante la actividad.
 - Se plantea la tarea para el siguiente día.
- Tarea:
- Los estudiantes deben buscar ejemplos de aplicaciones prácticas de los desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos en la vida cotidiana.
 - Deben traer dichos ejemplos para la siguiente sesión.
- Recursos a usar:
- Cartulina, tijeras, pegamento y otros materiales manipulativos.

Duración: 90 minutos

Inicio:

- Se revisa brevemente la tarea y se resuelven dudas que puedan surgir.

Desarrollo:

- Se realiza una discusión guiada sobre los ejemplos de aplicaciones prácticas de los desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos encontrados por los estudiantes.
- Se enfatiza la relación entre los desarrollos planos y la realidad, resaltando la importancia de comprender y poder representar estas figuras.
- Se fomenta la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

Cierre:

- Se realiza una reflexión final sobre los aprendizajes adquiridos durante la semana.
- Se resuelven las últimas dudas y se aclaran conceptos necesarios para la comprensión global del tema.
- Se proporcionan aspectos a evaluar a lo largo de la semana.

Tarea final:

- Los estudiantes deben resolver problemas que involucren la construcción y aplicación de desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos.
- Deben entregar las soluciones para su evaluación.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las actividades grupales e individuales.
- Comprensión y aplicación correcta de los conceptos de desarrollos planos de cilindros, pirámides y conos.
- Habilidad para construir desarrollos planos siguiendo instrucciones detalladas.
- Análisis y argumentación de las clasificaciones y decisiones adoptadas en las actividades de exploración.
- Creatividad y precisión en la elaboración de los desarrollos planos.
- Resolución correcta de problemas relacionados con los temas abordados.

Instrumentos de evaluación:**Historia**

Proyecto: El tráfico de pieles durante la colonización del noreste de Norteamérica

Grado escolar: Tercer grado de secundaria

Problemática general: Los estudiantes aprenderán sobre el tráfico de pieles y su incremento durante la colonización del noreste de Norteamérica, comprendiendo sus implicaciones éticas y sociales.

Contenido:

- Contexto histórico de la colonización del noreste de Norteamérica
- La importancia de la piel de animales para la colonización
- El incremento del tráfico de pieles y sus consecuencias
- Los conflictos éticos y sociales relacionados con el tráfico de pieles

Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Secuencias didácticas interactivas:

Duración: 1 hora

Inicio:

- Presentación del tema y su relevancia histórica.
- Motivación a través de preguntas y reflexiones iniciales sobre el tráfico de pieles.

Desarrollo:

- Realización de una lluvia de ideas en grupo sobre los animales cuyas pieles fueron más buscadas durante la colonización del noreste de Norteamérica.
- Investigación individual sobre los animales seleccionados y sus características.

Cierre:

- Puesta en común de los resultados de la investigación.

Tarea:

- Realizar un mapa conceptual que muestre las principales características de los animales investigados y su relación con el tráfico de pieles durante la colonización.

Recursos a usar:

- Libros de historia
- Internet
- Papel y lápices

Duración: 1 hora

Inicio:

- Repaso de la investigación realizada en la sesión anterior.
- Planteamiento de una situación problemática relacionada con el tráfico de pieles.

Desarrollo:

- Discusión en grupo sobre la situación problemática y sus implicaciones éticas y sociales.
- Identificación de diferentes puntos de vista y argumentos al respecto.

Cierre:

- Conclusiones grupales sobre los conflictos éticos y sociales relacionados con el tráfico de pieles.

Tarea:

- Realizar un ensayo argumentativo sobre la problemática planteada, tomando en cuenta diferentes perspectivas y argumentos.

Recursos a usar:

- Papel y lápices
Duración: 1 hora Inicio: - Revisión de los ensayos argumentativos realizados como tarea. - Análisis de las conclusiones alcanzadas en los ensayos. Desarrollo: - Debate en grupo sobre posibles soluciones a la problemática planteada en la sesión anterior. Cierre: - Acuerdo grupal sobre las soluciones más viables y éticas. Tarea: - Elaborar un plan de acción detallado que proponga medidas para mitigar los problemas presentados por el tráfico de pieles. Recursos a usar: - Papel y lápices
Duración: 1 hora Inicio: - Presentación de los planes de acción elaborados como tarea. - Discusión y retroalimentación de los planes entre los estudiantes. Desarrollo: - Realización de una actividad práctica en la que los estudiantes simulen ser activistas en contra del tráfico de pieles, planteando estrategias para concientizar a la sociedad y prevenir el comercio ilegal. Cierre: - Reflexión final sobre la importancia de la ética y la responsabilidad social en relación con el tráfico de pieles. Tarea: - Investigar sobre organizaciones y proyectos actuales que luchan contra el tráfico de pieles y elaborar un informe sobre sus acciones y resultados. Recursos a usar: - Papel y lápices - Material de oficina para la actividad práctica
Aspectos a evaluar a lo largo de la semana: - Participación activa y respetuosa en las discusiones grupales. - Capacidad de investigación y síntesis de información. - Habilidad para argumentar y sustentar opiniones. - Creatividad y coherencia en la elaboración de los ensayos y planes de acción. - Participación en la actividad práctica y reflexión sobre su importancia ética y social. - Calidad y contenido del informe sobre organizaciones y proyectos actuales de lucha contra el tráfico de pieles.
Instrumentos de evaluación:

--

Cívica
Proyecto: Valora las acciones de resolución de conflictos no violenta y la cultura de paz en México y América Latina.
Grado escolar: Tercer grado de secundaria.
Problemática general: Los estudiantes investigarán y evaluarán las acciones que personas, grupos u organizaciones han realizado en México y América Latina para resolver conflictos de manera no violenta y promover la cultura de paz.
Contenido: - Concepto de resolución no violenta de conflictos. - Acciones históricas en México y América Latina para resolver conflictos de manera pacífica. - Importancia de la cultura de paz en la sociedad. - Análisis de casos reales de resolución de conflictos de manera no violenta.
Metodología sugerida: El enfoque principal será el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Los estudiantes deben trabajar en grupos para investigar y analizar casos de resolución pacífica de conflictos en México y América Latina. Se fomentará la discusión, la reflexión y la participación activa de los estudiantes.
Secuencias didácticas:
Duración: 1 hora Inicio: - Presentación del proyecto y los objetivos. - Explicación del concepto de resolución no violenta de conflictos. - Motivar a los estudiantes para analizar y valorar las acciones de resolución de conflictos. Desarrollo: - Presentación de casos de resolución de conflictos no violenta en México y América Latina. - Los estudiantes, divididos en grupos, deben investigar y analizar un caso asignado. - Cada grupo debe identificar los actores involucrados, las acciones tomadas y los resultados obtenidos. Cierre: - Puesta en común de los casos investigados por cada grupo. - Reflexión grupal sobre la importancia de resolver conflictos de manera no violenta y su impacto en la cultura de paz.

- Tarea: Cada estudiante debe buscar un ejemplo adicional de resolución pacífica de conflictos para compartir en la próxima clase.

Recursos a usar:

- Libros de historia de México y América Latina.
- Artículos de periódicos o revistas que traten sobre resolución pacífica de conflictos.
- Computadoras con acceso a internet.

Duración: 1 hora

Inicio:

- Repaso rápido de la clase anterior sobre resolución pacífica de conflictos.
- Presentación de los ejemplos adicionales de resolución pacífica de conflictos investigados por los estudiantes.

Desarrollo:

- Explicación de la importancia de la cultura de paz en la sociedad.
- Debate grupal sobre cómo se puede promover la cultura de paz en México y América Latina.
- Los estudiantes deben proponer acciones específicas para promover la cultura de paz en su entorno.

Cierre:

- Síntesis de las propuestas de promoción de la cultura de paz.
- Reflexión grupal sobre la importancia de promover la cultura de paz.
- Tarea: Cada estudiante debe escribir una reflexión personal sobre cómo puede contribuir a la cultura de paz en su vida diaria.

Recursos a usar:

- Papel y bolígrafos para escribir las reflexiones personales de los estudiantes.

Duración: 1 hora

Inicio:

- Repaso rápido de la clase anterior sobre la promoción de la cultura de paz.
- Presentación de las reflexiones personales de los estudiantes.

Desarrollo:

- Introducción al análisis de casos reales de resolución de conflictos de manera no violenta.
- Los estudiantes deben trabajar en grupos para analizar un caso asignado.
- Cada grupo debe identificar las acciones tomadas, los resultados obtenidos y las lecciones aprendidas del caso.

Cierre:

- Discusión grupal sobre los casos analizados.
- Identificación de las lecciones aprendidas de cada caso.
- Tarea: Cada estudiante debe investigar y traer un ejemplo adicional de resolución pacífica de conflictos en la próxima clase.

Recursos a usar:

- Casos reales de resolución pacífica de conflictos en México y América Latina.

Duración: 1 hora

Inicio:

- Repaso rápido de la clase anterior sobre el análisis de casos de resolución pacífica de conflictos.

- Presentación de los ejemplos adicionales investigados por los estudiantes.

Desarrollo:

- Recapitulación de los conceptos y casos presentados durante la semana.

- Debate grupal sobre la importancia de la resolución pacífica de conflictos y la cultura de paz.

Cierre:

- Reflexión final sobre lo aprendido durante la semana.

- Evaluación individual del proyecto.

Recursos a usar:

- Papel y bolígrafos para la reflexión final de los estudiantes.

- Rúbrica de evaluación del proyecto.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

1. Participación en las actividades grupales e individuales.

2. Calidad de la investigación realizada.

3. Capacidad de análisis y reflexión sobre los casos y conceptos presentados.

4. Creatividad en las propuestas de promoción de la cultura de paz.

5. Reflexiones personales escritas sobre la contribución a la cultura de paz.

6. Participación en los debates y discusiones grupales.

7. Comprensión y uso adecuado de los conceptos relacionados con la resolución pacífica de conflictos.

8. Cumplimiento de las tareas asignadas.

9. Calidad de la presentación de los ejemplos adicionales investigados.

10. Reflexión final sobre lo aprendido durante la semana.

Instrumentos de evaluación:

Ed. Física
Proyecto: "Incorporando actividad física en la vida cotidiana: Caminando y andando en bicicleta"
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: La falta de actividad física regular en la vida cotidiana y el uso excesivo del automóvil.
Contenido: Estrategias para incorporar actividad física regular en la vida cotidiana utilizando caminar o andar en bicicleta en lugar de usar el automóvil.
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) que promueva el trabajo en equipo, investigación y solución de problemas.
Secuencias didácticas interactivas:
Inicio: - Presentación del tema y problemática general. Desarrollo: - Discusión en grupos pequeños sobre los beneficios de la actividad física regular y los problemas asociados con el uso excesivo del automóvil. Cierre: - Puesta en común de las discusiones en grupos y conclusiones clave. Tarea: - Investigar diferentes rutas y opciones de caminatas o ciclovías en el entorno de los estudiantes.

Inicio:

- Revisión de la tarea asignada y compartir las rutas y opciones encontradas.

Desarrollo:

- En grupos pequeños, diseñar una campaña publicitaria para promover la actividad física regular y el uso de caminar o andar en bicicleta en lugar del automóvil.

Cierre:

- Presentación de las campañas publicitarias diseñadas por los grupos.

Tarea:

- Reflexionar sobre los diferentes enfoques utilizados en las campañas publicitarias presentadas.

Inicio:

- Revisión de las reflexiones de la tarea anterior.

Desarrollo:

- En grupos pequeños, planificar y realizar una caminata o paseo en bicicleta en el entorno de la escuela.

Cierre:

- Discusión sobre la experiencia de la caminata o paseo en bicicleta y los beneficios percibidos.

Tarea:

- Investigar casos de éxito de ciudades o comunidades que hayan implementado medidas para fomentar la actividad física regular.

Inicio:

- Presentación de los casos de éxito investigados.

Desarrollo:

- En grupos pequeños, diseñar propuestas para implementar medidas similares en el entorno de la escuela.

Cierre:

- Presentación de las propuestas y discusión sobre su viabilidad y posibles obstáculos.

Tarea:

- Reflexionar sobre la importancia de incorporar actividad física regular en la vida cotidiana y compartir ideas para promover este estilo de vida saludable.

Recursos a utilizar:

- Pizarrón o papelógrafo.
- Proyector o pizarra interactiva.
- Internet para investigación.
- Mapas y guías de rutas de caminatas o ciclovías.
- Materiales de escritura y dibujo.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las discusiones y actividades de grupo.
- Creatividad en el diseño de la campaña publicitaria y propuestas de medidas.
- Cumplimiento de tareas asignadas y calidad de la investigación realizada.
- Reflexiones y conclusiones sobre la importancia de la actividad física regular y su implementación en la vida cotidiana.
- Habilidades de comunicación y presentación al exponer ideas y propuestas.

Instrumentos de evaluación:**Tecnología**

Nombre: El papel de la tecnología en la sustentabilidad ambiental.

Grado escolar: Tercer grado de secundaria.

Problemática general: En el contexto actual, es fundamental reconocer el impacto de la tecnología en la sustentabilidad ambiental y promover su uso responsable para mitigar los efectos negativos en el medio ambiente.

Contenido:

- Concepto de tecnología. - Relación entre tecnología y medio ambiente. - Tecnologías sustentables. - Impacto de la tecnología en la sustentabilidad ambiental. - Roles individuales y colectivos para promover la sustentabilidad ambiental.
Metodología sugerida: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
Secuencia didáctica:
Duración: 4 sesiones (1 semana)
Inicio: - Presentación del tema y su importancia en la actualidad. - Discusión grupal para identificar conocimientos previos de los estudiantes sobre la relación entre tecnología y medio ambiente.
Desarrollo:
Día 1: Tecnologías sustentables (lunes) Inicio: - Introducción de conceptos clave sobre tecnologías sustentables y ejemplos prácticos. - Descripción de cómo estas tecnologías pueden contribuir a la sustentabilidad ambiental. Desarrollo: - Realización de una investigación en grupos sobre diferentes tecnologías sustentables. - Análisis de los beneficios de cada tecnología en términos de sustentabilidad ambiental. - Puesta en común de los resultados de la investigación y discusión grupal. Cierre: - Reflexión grupal sobre la importancia de utilizar tecnologías sustentables en nuestra vida cotidiana. - Asignación de tarea. Tarea: - Investigar y proponer una tecnología sustentable adicional que no se haya mencionado en clase. - Elaborar un breve informe explicando cómo esta tecnología contribuye a la sustentabilidad ambiental. Recursos a usar: - Acceso a internet para la investigación. - Pizarrón y marcadores. - Material impreso sobre tecnologías sustentables.
Día 2: Impacto de la tecnología en la sustentabilidad ambiental (martes) Inicio: - Repaso de los conceptos clave de la sesión anterior. Desarrollo: - Presentación de ejemplos concretos del impacto negativo de la tecnología en el medio ambiente.

- Análisis de los factores que contribuyen a este impacto negativo.
- Identificación de posibles soluciones para mitigar este impacto.

Cierre:

- Discusión grupal para reflexionar sobre nuestras propias prácticas y cómo podríamos contribuir a reducir el impacto negativo de la tecnología en el medio ambiente.
- Asignación de tarea.

Tarea:

- Realizar un inventario de los dispositivos tecnológicos que utilizamos en nuestro día a día y reflexionar sobre su impacto en el medio ambiente.
- Proponer alternativas sustentables o acciones que podamos tomar para reducir este impacto.

Recursos a usar:

- Pizarrón y marcadores.
- Material impreso sobre el impacto de la tecnología en el medio ambiente.

Día 3: Roles individuales y colectivos para promover la sustentabilidad ambiental (miércoles)

Inicio:

- Discusión grupal para compartir los resultados de la tarea anterior.

Desarrollo:

- Realización de una lluvia de ideas para identificar roles individuales y colectivos en la promoción de la sustentabilidad ambiental.
- Clasificación de los roles en diferentes categorías (hogar, escuela, comunidad, etc.).
- Selección de un rol y elaboración de un plan de acción para promover la sustentabilidad ambiental en esa área.

Cierre:

- Presentación de los planes de acción de cada grupo.
- Reflexión grupal sobre la importancia de asumir nuestros roles individuales y colectivos para lograr un cambio positivo en la sustentabilidad ambiental.
- Asignación de tarea.

Tarea:

- Implementar el plan de acción elaborado en clase y registrar los resultados en un reporte.
- Reflexionar sobre las dificultades encontradas y proponer posibles soluciones.

Recursos a usar:

- Pizarrón y marcadores.
- Material impreso sobre roles individuales y colectivos en la sustentabilidad ambiental.

Día 4: Evaluación y cierre (jueves)

Inicio:

- Repaso de los conceptos y actividades realizadas durante la semana.

Desarrollo:

- Realización de una evaluación escrita sobre los contenidos abordados en el proyecto.
- Corrección y retroalimentación individual.

Cierre:

- Reflexión grupal sobre lo aprendido a lo largo del proyecto y su aplicación en la vida cotidiana.

- Conclusiones finales sobre la importancia del papel de la tecnología en la sustentabilidad ambiental.
- Entrega de calificaciones y retroalimentación individual.

Recursos a usar:

- Hojas de evaluación.
- Material impreso sobre los contenidos abordados.

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación activa en las discusiones y actividades grupales.
- Investigación y análisis de información sobre tecnologías sustentables.
- Reflexión crítica sobre el impacto de la tecnología en el medio ambiente.
- Elaboración de propuestas y planes de acción para promover la sustentabilidad ambiental.
- Implementación del plan de acción y reflexión sobre los resultados obtenidos.
- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo.
- Evaluación escrita del conocimiento adquirido durante el proyecto.

Instrumentos de evaluación:

Inglés
Nombre del proyecto: Uso de HOW MUCH y HOW MANY - Ejercicios en inglés
Grado escolar: Tercer grado de secundaria
Problemática general: Los estudiantes tienen dificultades para utilizar correctamente las estructuras HOW MUCH y HOW MANY en inglés, así como para entender su significado y aplicarlas en contextos prácticos.
Contenido: - Uso de HOW MUCH y HOW MANY en preguntas e respuestas - Diferenciación entre HOW MUCH y HOW MANY - Sustantivos contables e incontables - Expresiones comunes con HOW MUCH y HOW MANY
Metodología sugerida: - Clases interactivas y participativas - Explicaciones claras y ejemplos prácticos - Uso de actividades lúdicas y materiales visuales para fortalecer la comprensión y aplicación de los conceptos
Secuencia didáctica para cada día de la semana:
Duración: 1 hora Inicio: - Saludo y repaso del tema anterior Desarrollo: - Explicación de la diferencia entre HOW MUCH y HOW MANY - Enseñanza de ejemplos prácticos y reglas gramaticales - Realización de ejercicios de práctica en el aula Cierre: - Preguntas de repaso oral para reforzar el aprendizaje - Recapitulación de los conceptos aprendidos Tarea: - Asignación de ejercicios escritos para realizar en casa - Lectura de un texto corto que incluya el uso de HOW MUCH y HOW MANY Recursos a usar: - Pizarra y marcadores - Hojas de ejercicios - Libro de texto o material didáctico sobre el tema
Duración: 1 hora Inicio: - Breve recordatorio de la lección anterior Desarrollo: - Práctica de ejercicios orales en forma de juego de roles

- Uso de imágenes y objetos para generar preguntas y respuestas con HOW MUCH y HOW MANY
- Corrección y explicación de posibles errores
Cierre:
- Actividad en grupo: competencia de preguntas y respuestas utilizando HOW MUCH y HOW MANY
- Feedback y elogios por el desempeño de los estudiantes
Tarea:
- Creación de un diálogo corto entre dos personas utilizando HOW MUCH y HOW MANY
Recursos a usar:
- Tarjetas con imágenes
- Hojas de ejercicios con situaciones prácticas sobre el uso de HOW MUCH y HOW MANY

Duración: 1 hora

Inicio:
- Pregunta inicial para despertar el interés de los estudiantes
Desarrollo:
- Reforzamiento de los conceptos aprendidos a través de la lectura en voz alta de un texto con ejemplos de HOW MUCH y HOW MANY
- Análisis y discusión de las estructuras utilizadas en el texto
- Realización de ejercicios escritos basados en el texto
Cierre:
- Juego de preguntas y respuestas en equipo utilizando tarjetas con situaciones prácticas
- Retroalimentación individualizada sobre el desempeño de los estudiantes
Tarea:
- Investigar y preparar ejemplos adicionales de ambos usos para compartir con la clase al día siguiente
Recursos a usar:
- Libro de texto con lecturas y ejercicios sobre HOW MUCH y HOW MANY
- Hojas de ejercicios y tarjetas

Duración: 1 hora

Inicio:
- Repaso rápido de lo aprendido hasta ahora
Desarrollo:
- Presentación de los ejemplos adicionales que los estudiantes prepararon
- Práctica de ejercicios orales y escritos basados en los ejemplos compartidos
- Corrección y explicación de errores comunes
Cierre:
- Juego de palabras cruzadas sobre HOW MUCH y HOW MANY
- Feedback final sobre el progreso de los estudiantes
Tarea:
- Realizar un ejercicio de escritura creativa utilizando HOW MUCH y HOW MANY en un contexto real
Recursos a usar:

- Hojas de ejercicios adicionales preparadas por los estudiantes
- Juego de palabras cruzadas

Aspectos a evaluar a lo largo de la semana:

- Participación y respuesta activa en clase
- Correcta utilización de HOW MUCH y HOW MANY en ejercicios orales y escritos
- Capacidad para diferenciar entre sustantivos contables e incontables
- Entendimiento de las reglas gramaticales relacionadas con HOW MUCH y HOW MANY
- Creatividad al aplicar estas estructuras en situaciones prácticas.

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