


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA		Versión 01	Página 1 de 6

IDENTIFICACIÓN			
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTE:</b> Ester Noelia Moreno Caro		<b>ÁREA/ASIGNATURA/NUCLEO DE FORMACIÓN</b> Emprendimiento, lúdica y artística	
<b>GRADO:</b> 4 y 5	<b>GRUPOS:</b>	<b>PERIODO:</b> 1	<b>CLASES:</b>
<b>AMBITOS CONCEPTUALES</b> La cooperación, juegos didácticos, representación de imágenes		<b>CONTENIDOS ESPECIFICOS:</b> Habilidades sociales y capacidad de cooperación.	
<b>NÚMERO DE SESIONES:</b> 3		<b>FECHA DE INICIO:</b> Abril 20 del 2020	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN</b> Abril 24 del 2020
<b>PRESENCIALES:</b>	<b>VIRTUALES:</b>	<b>SEMANA : 9</b>	<b>SEMANA :</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA</b>			
¿Por qué los juegos didácticos desarrollan en los niños sus habilidades sociales y su capacidad de cooperación?			
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retomar experiencias de la vida cotidiana y representarlas de manera creativa, desde el lenguaje artístico.</li> <li>- Desarrollar la capacidad de comunicación, a través de la lengua artística.</li> <li>- Trabajar constructivamente en equipo y reconocer en todas las personas los valores y derechos que poseen.</li> </ul>			
INTRODUCCIÓN			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>Versión 01</b>	<b>Página 2 de 6</b>	

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación, ya que es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de enseñanzas curriculares.

También el deporte y la recreación ocupan un lugar primordial en la vida del niño, a través de este, aprende innumerables aspectos que le permiten socializarse, al igual que con la lúdica el niño imagina, actúa, construye, reconstruye, vive experiencias, piensa, analiza y deduce.

### COMPETENCIAS

- Sensibilidad- comunicación-Dominio personal- creatividad- cooperación



### DESEMPEÑOS

- Demuestra habilidad en la técnica del recortado  
- Promueve la cooperación y el trabajo en equipo en todos los miembros de la familia.

### PRECONCEPTOS

Responder las preguntas:

- ¿Qué juegos te gustan más y por qué?
- ¿Qué te aporta el juego para tu aprendizaje
- ¿Has construido algún juego?

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA	Versión 01	<b>Página 3 de 6</b>	

## ACTIVIDADES

### Actividad 1 (exploración)

Realiza la siguiente lectura:



#### **Byron, la oruga a quien le gustaba imaginar**

¡A Byron le gusta mucho imaginar! ¡Imagina tanto que no puede dejar de hablar de todos sus sueños! Pero cuando los animales del bosque le dicen que nunca podrá hacer todo lo que sueña, Byron se pone muy triste. Byron se encuentra con una lechuza vieja y sabia que le aconseja escriba los sueños de su imaginación, y que escuche a su corazón. Cuando Byron sigue ese simple consejo, ¡lo que sucede es mágico!

Escrito por: Dianne Maroney

Responde:

- Cómo se imagina el personaje? (Byron)
- A Usted le ha pasado algo como lo que le sucedió a Byron?
- Por qué crees que los animales del bosque le dijeron a Byron que nunca podrá hacer todo lo que sueña?
- Que sucede cuando uno sigue los consejos de alguien que quiere nuestro bienestar?

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 4 de 6</b>

## Actividad 2 (estructuración)

### EL JUEGO DIDÁCTICO



Los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten. El desarrollo o la elaboración de cada juego didáctico se realiza con un objetivo en particular. Este tipo de juegos implican la adquisición y el refuerzo de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no sólo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos en el dominio cognitivo.

Algunos de estos juegos son: el tangram, dominó, rompecabezas, bloques de construcción, entre otros.

Objetivos de los juegos didácticos:

- Fomentan la observación
- Aumentan la concentración y la atención
- Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance
- Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
- Incitan a la imitación de roles a través de los cuales puede relacionarse con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplina, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia.
- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con el mundo.

A partir de los conceptos básicos relevante que el estudiante poseen, en esta sección se desarrolla la temática a enseñar, se dejan claros los conceptos, se desarrollan ejemplos, entre otros.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 5 de 6</b>

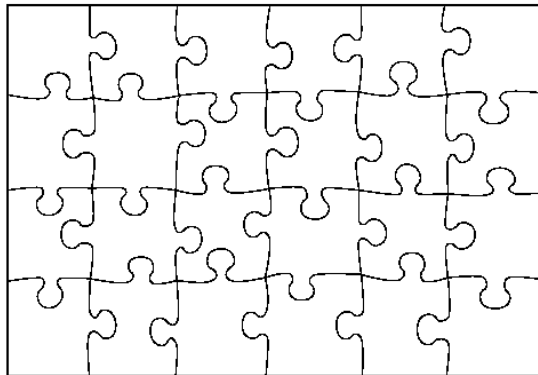
**Actividad 3** (para aprender más)



Realizar un rompecabezas en compañía de tus padres o familiares

Materiales: Cartulina o el material que se tenga, Colores, tijeras, lápiz

Procedimiento: En un pedazo de cartulina del tamaño de una hoja de block hacer un dibujo de este tamaño, ya sea el de la lectura “Byron la oruga a la que le gustaba imaginar”, busca un dibujo que le guste y lo hace de muestra, o usa su creatividad y hace un dibujo libre (no debe ser calcado). Colorearlo y luego divide la hoja en cuadros pequeños (como se muestra en la siguiente imagen) y

Lo recorta.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	Versión 01	<b>Página 6 de 6</b>	

#### **Actividad 4 (evaluación)**

Comentarle a sus padres o familiares sobre lo que aprendió con esta actividad y consignar sus apreciaciones.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje es fundamental la evaluación la cual permitirá poder identificar si los estudiantes alcanzaron las competencias propuestas inicialmente. Por tal razón la secuencia didáctica incluye la actividad evaluativa que permitirá identificar si los estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo de la temática y de no lograrlo, es importante realizar la retroalimentación de las dificultades observadas en los estudiantes. (planes de mejoramiento y profundización según el caso)

Es de anotar que la retroalimentación deberá realizarse durante todo el desarrollo de la secuencia para tener la oportunidad de abordar en la inmediatez las falencias y dificultades que los estudiantes van presentando en el desarrollo de las temáticas. (evaluación continua)

### FUENTES DE CONSULTA

#### **Bibliografía**

- [www.ingeniosojuegos.com](http://www.ingeniosojuegos.com)
- Aprendamospormediodeljuego-blogsport.com
- Theimageproject.org.byron-the-caterpillar-who-loved-to-imagine-e
- Vía internet