

Secuencia Didáctica

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA LA SAGRADA FAMILIA

Docente: Jeimy Julissa Galindo Torres

Grado: 4°

Sede: Julia Calderón

Tema General: Presentación

Temas Especifico: Aplicación del test matrices de Raven y el cuestionario Efeco

Plataforma: Google Meet

Sesión 1: Introductoria

Actividades	Actividades complementarias	Tiempo
<ol style="list-style-type: none">1. Presentación del docente.2. Contextualización sobre el proyecto a realizar.3. Que van a aprender los estudiantes?4. Recoger edades de los estudiantes.5. Avisos sobre Materiales: Cuaderno, lápiz, borrados.6. Próxima clase, tener materiales para crear un tablero de ajedrez.7. Enviar test link: http://www.avlisad.com.ar/test/. https://recursos.educarex.es/cuestionarios/?o=cuestionario&id=2	<ol style="list-style-type: none">1. Pausa Activa: Estirar, ir al frente, ir abajo, un minutos de skipping 1, mariposa.2. Distractor: Aplauso, todos deben pararse, o hacer una mueca.3. Diapositivas ilustradas sobre los temas.	<ol style="list-style-type: none">1. 3 minutos2. 5 minutos3. 5 minutos4. 5 Minutos5. 1 Minuto6. 2 Minutos7. 20-30 minutos

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA LA SAGRADA FAMILIA

Docente: Jeimy Julissa Galindo Torres

Grado: 4°

Sede: Julia Calderón

Tema General: Contextualización

Estrategia de enseñanza-aprendizaje: Aprender Haciendo.

Objetivo: Familiarización y contextualización del cerebro y el ajedrez.

Función Ejecutiva: Planificación y flexibilidad cognitiva

Plataforma: Google Meet

Materiales: Cartulina o cartón paja o hojas, colores, temperas, lápiz, borrador, regla.

Sesión 2. Generalidades

Actividades	Actividades Complementarias	Preguntas	Evaluación
-------------	--------------------------------	-----------	------------

1. El cerebro: ¿Cómo aprender nuestro cerebro?

Fase inicial: Se le enseñan a los estudiantes imágenes didácticas del cerebro.

Se pide a los estudiantes colocar las manos sobre la cabeza, cerrar los ojos y visualizar el cerebro por dentro, como se mueven las neuronas, los colores, la textura.

Con ojos cerrados y un proceso de respiración escuchan un párrafo sobre el cerebro.

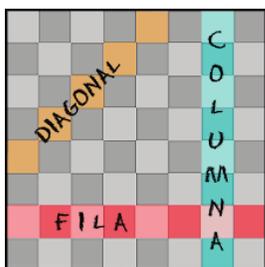
Recordar como aprendieron a caminar, como aprendieron a leer, como están aprendiendo.

2. El ajedrez

Historia pequeña: Ajedrez y los granos de trigo.

3. Creación Tablero de Ajedrez.

Generalidades del tablero.



1. Video:

¿Cómo aprende nuestro cerebro?

<https://www.youtube.com/watch?v=-6PMFRwvYug>

Actividad de pausa activa: Movimientos articulares, saltos, mariposas, caminata en puntas de pies y/o talones.

Imagínese Tendiendo la cama, puede ver la sabana, la almohada. Tiene 2 minutos y ahora realice un dibujo relacionado.



2. Beneficios del ajedrez:

¿De qué color se imaginaron el cerebro?

¿Cómo creen que aprendieron a caminar?

¿Cómo saben que aprendieron a leer?

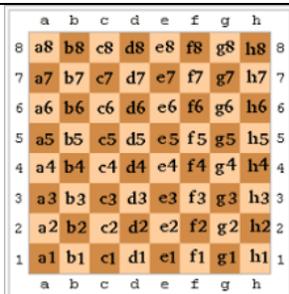
¿Qué están aprendiendo en este momento?

¿Qué quieren aprender?

¿Qué saben de ajedrez?

Imagínese muy feliz, que no cabe de la dicha, tiene 2 minutos.

Cuando termine escriba un párrafo de mínimo 3 renglones donde describa el momento que visualizo.



Fase inicial: Ponemos todos los materiales en una mesa.
Pregunta ¿Qué es lo primero que van a hacer?.

Realizar El tablero de ajedrez.

Exponer sobre, concentración, atención, memoria, paciencia, responsabilidad, resolución de problemas entre otros.

3. Video del tablero de ajedrez. Min 1:20- 3:14

https://www.youtube.com/watch?v=s3O7FQWVLv0&list=PLCmrJvo1cJSZ48ZxE EGP479OG_Z2NG9yG

El tablero de ajedrez debe quedar, con 64 casillas, 32 blancas, 32 negras y debe tener la anotación algebraica.

¿Cómo van a empezar a diseñar su tablero de ajedrez?

¿De qué color lo van a pintar?

¿Van a medir el cuadro?

¿Qué materiales empezaran a utilizar?

Planificar: Antes de realizar el tablero de ajedrez. Escribir en una hoja, todo el proceso que imaginan, para llegar al objetivo que es hacer un tablero de ajedrez con las indicaciones ya dadas.

Finalizado el ejercicio, comparar lo que se escribió antes, con lo que se hizo.

Falto alguna indicación por escribir?

Cambiaron de planes?

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA LA SAGRADA FAMILIA

Docente: Jeimy Julissa Galindo Torres

Grado: 4°

Sede: Julia Calderón

Tema General: El Tablero de Ajedrez

Estrategia de enseñanza-aprendizaje: Aprender Haciendo.

Objetivo: Relacionarse física y mentalmente con las casillas del tablero de ajedrez.

Plataforma: Google Meet

Materiales: Espacio o elementos para fijar un triqui en el suelo.

Sesión 3. Vivenciar el Tablero

Actividades	Actividades Complementarias	Preguntas	Evaluación
<p>1. Fase Inicial: Imaginar el tablero: Con ojos cerrados. Adsorbernos del mundo exterior para imaginarnos parados en un tablero gigante de ajedrez, dividido en filas y columnas entre casillas claras y oscuras en nuestra mente corremos por ese tablero. (2 minutos) Recuerde la marcación del tablero, mire como las casillas toman nombres. a1, a2, a3 llegue hasta h1, recuerda ¿qué color es h1? Siga corriendo por el tablero, pare en una casilla determinada y piense en el nombre de esa casilla y que casillas tiene a su alrededor.</p> <p>2. Fase Central: En un espacio no muy grande vamos a demarcar con materiales que disponga, (Cinta, tiza, palos, aros, cartón etc.) un cuadro como el triqui. (Ver la imagen)</p>	<p>1. Ver en la aplicación chess.com juegos relacionados con el tablero que están en el enciso de visión.</p> <p>2. desplazarse en el tablero gateando, saltando, aplaudiendo etc.</p>	<p>¿Qué color es la casilla de la esquina derecha parte de abajo del tablero?</p> <p>¿Qué tan gran de imagino el tablero?</p> <p>¿De qué color imaginaron las casillas?</p> <p>¿Corrió solo por el tablero, o se imaginó corriendo con algún amigo?</p> <p>¿En qué casilla del tablero esta ahora?</p> <p>¿Qué casillas alrededor suyo hay?</p> <p>¿Cuántas casillas son claras, cuantas oscuras?</p> <p>¿Qué color es la casilla e4?</p>	<p>1. Imagínese que está en una fiesta con sus compañeros de clase, de pronto un compañero se tropieza con usted, ¿cuál sería su primera reacción? ¿Buena o mala? ¿Podría tener una mejor reacción?</p> <p>2. Tiene usted una meta llamada g7, llegar a la casilla g7, está usted en a1, g7 se llama felicidad, por cuales casillas debe pasar para llegar a g7 (Felicidad) que nombres le pondría a esas casillas. Escríbalo en el cuaderno.</p>

	1	
4	0	3
	2	

Parados en el cuadro central del triqui. (Centro o 0)
 A la voz de 1 saltamos hacia adelante, cuando diga cero (0) volvemos al cuadro
 Ejemplo: Triqui
 Serie de números: **01020304**
 Primero hacemos el reconocimiento caminado hacia cada cuadro.
 Movimientos para cada casilla:

0. Esquiping 1
1. Saltando
2. Sentadilla
3. Toe Touch
4. Mariposa

3. Fase Final:
 Estiramiento, uno en cada casilla, preguntas y reflexión de la clase.

Tarea: Si la casilla central (0) es la casilla e4 ¿cómo se llamarían todas las casillas a su alrededor y que color serían?

3. Variante:
 Cambiar patrones, series de números y movimientos.

30 Segundos de movimiento en cada casilla.

Variar los números por los nombres de las casillas.

	e3	
d4	e4	f4
	e5	

Repita: “Estoy en mi tablero de ajedrez”

2. Buscar que son las diagonales, identificar con ayuda de los papitos las diagonales del tablero.

¿Cuántas casillas claras hay en una columna?

¿Cuántas casillas oscuras hay en una fila?

¿Cuántos triquis se pueden sacar del tablero de ajedrez?

¿Cuál es la base del ajedrez?

3.
 Si tienes una picadura de zancudo, lo más normal es que quieras rascarte, sabes que al rascarte puedes lastimarte e irritarte y va a doler más tarde, que otras opciones tienes, ¿porque cambiaría el rascarse?

Recordarles próxima clase cada uno traer 5 elementos propios como:
 -Cepillo, lápiz, juegos, manillas, cartuchera, cuaderno, laso...

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA LA SAGRADA FAMILIA

Docente: Jeimy Julissa Galindo Torres

Grado: 4°

Sede: Julia Calderón

Tema General: El tablero de Ajedrez

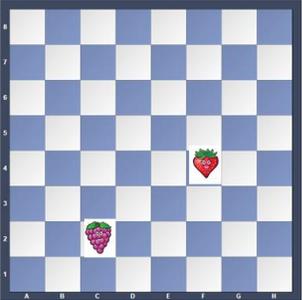
Estrategia de enseñanza-aprendizaje: Aprender Haciendo.

Objetivo: Recordar las generalidades del tablero y asociarlas a la memoria fotográfica

Plataforma: Google Meet, Kahoot.it y power point

Materiales: Cuaderno, lápiz, borrador.

Sesión 4. Tablero de memoria.

Actividades	Actividades Complementarias	Preguntas	Evaluación
<p>1. Fase Inicial: Juego en Kahoot.it sobre las generalidades del tablero de ajedrez.</p> <p>Serán 10 Preguntas, al final se hace la respectiva retroalimentación.</p> <p>2. Fase Central: 10 Imágenes del tablero con elementos. Se deja la imagen por 40'' los estudiantes deben anotar el elemento y el nombre de la casilla: Frutas, animales, números etc.</p>  <p>Ejemplo: Uva c2 y Fresa f4</p> <p>Al final revisar y comparar cuantos ejercicios tiene cada uno bien.</p> <p>Fase Final: Encontrar los elementos escondidos</p>	<p>1. Sopas de letras, crucigramas, juego de ahorcado o stop con los conceptos relacionados etc.</p> <p>2. Variantes: Pedir anotar solo frutas, o solo animales, o frutas y animales o solo los números...</p> <p>3. En el aula o espacio amplio con todos los niños se marca un tablero gigante en el lugar y por grupos o todos deben correr por el tablero, cuando diga rojo paran y deben decir el nombre de la casilla donde están, y los nombres de las casillas de los lados, si es blanca saltan si es negra, hace sentadilla.</p>	<p>¿Cuántas casillas tiene el tablero de ajedrez?</p> <p>¿Cuántas claras?</p> <p>¿Qué son filas?</p> <p>¿Qué son Columnas?</p> <p>¿Las filas van marcadas con números?</p> <p>¿Las columnas como van marcadas?</p> <p>¿Cuáles son los nombres de las casillas claras de la columna c?</p> <p>¿Cuántas casillas oscuras hay en una fila?</p> <p>¿La casilla b3 y e4, son del mismo color, o que color son?</p>	<p>1. Al inicio de la clase los estudiantes con aviso previo deben tener 5 elemento propios de libre elección. Se les pide que los escondan muy bien.</p> <p>Al final de la clase se les pide que busquen los elementos que recuerden donde los dejaron y los traigan de vuelta.</p>

