

**METODOLOGÍA DECADE/COM****Recurso 1****INFORMACIÓN GENERAL**

CLAVE DEL PROYECTO	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
	20/06/2022	

**NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

Escuela de EGB “Zoila Alvarado de Jaramillo”

**CONTACTOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

NOMBRES	TELÉFONO	CORREO
Mgs. Sandra Hurtado Martínez	2570157	licsandrahm.70@gmail.com
Mgs. Pablo Maldonado Vásquez	0985635938	pabervasq1@hotmail.com

**REFERENCIAS**

ÁREA DE CONOCIMIENTO	MATERIA	UNIDAD
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	1

**TEMA**

Redacción de textos escritos

**TÍTULO DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

“Aprendo con Pilas Engine”

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**O.LL.3.8.** Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.

**O.LL.3.10.** Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.

### DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SOFTWARE EDUCATIVO

El software educativo presentará actividades que trabajen con los contenidos que permitirá tener un mejor aprendizaje al momento de redactar un texto, el cual es considerado un problema de aprendizaje en alumnos de 5 año de EGB.

### Recurso 2

### ANÁLISIS PEDAGÓGICO

### USUARIOS A LOS QUE VA DIRIGIDO

EDAD	NIVEL EDUCATIVO	CONDICIÓN SOCIOECONÓMICA
9-11	EGB	
Nº DE HOMBRES	Nº DE MUJERES	ESTUDIANTES CON NEE
17	16	NO

### DESCRIPCIÓN DE NEE (DE REQUERIRSE)

### QUÉ HARÁ EL RECURSO EDUCATIVO

El recurso educativo brindará apoyo didáctico, en donde se abordará contenidos de tema a tratar, a través de la presentación de materiales educativos, tales como actividades llamativas e interactivas.

### CUÁL ES EL OBJETIVO DE APRENDIZAJE DEL RECURSO

Proporcionar material educativo digital que posibilite el aprendizaje en los alumnos de 5° grado siendo un apoyo didáctico en el área de Lengua y Literatura sobre la redacción de párrafos respetando los lineamientos de la asignatura.
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL TEMA DE CLASE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer correctamente</li> <li>• Construir oraciones</li> <li>• Reconocer y aplicar signos de puntuación</li> </ul>
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA HERRAMIENTA A USARSE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de un ordenador</li> <li>• Ingresar a ventanas web por medio de enlaces o link proporcionados</li> <li>• Uso y manipulación del teclado o mouse.</li> </ul>
<b>CÓMO HARÁ EL RECURSO PARA CUMPLIR CON EL OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>
Presentar a los estudiantes actividades didácticas que ya sea de arrastrado de colisión, las cuales abordarán los contenidos propuestos para abordar el tema.
<b>TIPO DE HARDWARE EN EL QUE SE EJECUTARÁ EL SOFTWARE</b>
Se necesitará de un ordenador ya sea portátil o de mesa en donde se pueda ejecutar el recurso educativo.
<b>REQUERIMIENTOS ESPECIALES (EJM: INTERNET)</b>
Computador, red internet.

<b><u>Recurso 3</u></b>
<b>ANÁLISIS CURRICULAR</b>
<b>SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS</b>
TEMA: 1. Escritura de textos escritos



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales Informática

**SUBTEMAS:**

- 1.1. Oraciones bimembres y unimembres
- 1.2. Categorías gramaticales
  - 1.2.1. Sustantivos
  - 1.2.2. Adjetivos
  - 1.2.3. Verbos
- 1.3. Ideas principales
- 1.4. Ideas secundarias

**Recurso 3.1**

**ANÁLISIS CURRICULAR**

**ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES**

<b>TEMA</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>
Oraciones bimembres y unimembres	Se pretende iniciar la actividad con un dialogo, mismo que haga constar oraciones bimembres y unimembres, para posterior a ello se pregunta al educando que reconozca estas oraciones.	Conocer la contextualización de las oraciones bimembres y unimembres con su principal característica.
Categorías gramaticales	Dentro de esta actividad se presentará una serie de actores, los mismo que deberán ser arrastrados por ende serán clasificados en adjetivos, verbos y adjetivos.	Clasificar las categorías gramaticales (adjetivos, verbos y sustantivos).

**Recurso 4**

**DISEÑO**

<b>Nº SKETCH</b>	<b>TEMA</b>	<b>PANTALLA</b>
1	Portada	.









unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales Informática

<table border="1"> <tr> <td> <b>PROPIEDADES</b>   Proyecto Portada </td> <td> <b>EJECUTAR</b>   </td> <td> <b>CÓDIGOS</b> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <b>INTERPRETE</b> </td> <td></td> </tr> </table>			<b>PROPIEDADES</b>  Proyecto Portada	<b>EJECUTAR</b> 	<b>CÓDIGOS</b>	<b>INTERPRETE</b>		
<b>PROPIEDADES</b>  Proyecto Portada	<b>EJECUTAR</b> 	<b>CÓDIGOS</b>						
<b>INTERPRETE</b>								
N° SKETCH	TEMA	PANTALLA						
2	Menú							
<table border="1"> <tr> <td> <b>PROPIEDADES</b>   Portada Menu </td> <td> <b>EJECUTAR</b>   </td> <td> <b>CÓDIGOS</b> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <b>INTERPRETE</b> </td> <td></td> </tr> </table>			<b>PROPIEDADES</b>  Portada Menu	<b>EJECUTAR</b> 	<b>CÓDIGOS</b>	<b>INTERPRETE</b>		
<b>PROPIEDADES</b>  Portada Menu	<b>EJECUTAR</b> 	<b>CÓDIGOS</b>						
<b>INTERPRETE</b>								
N° SKETCH	TEMA	PANTALLA						
3	Oraciones Bimembres y Unimembres	Diálogo entre actores						





unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales Informática

<p>PROPIEDADES</p> <p>Portada</p> <p>Menu</p> <p>Oraciones</p> <p>Unimembre</p> <p>Oraciones</p>	<p>EJECUTAR</p> 	<p>CÓDIGOS</p>
	<p>INTERPRETE</p>	
N° SKETCH	TEMA	PANTALLA
4	Categorías gramaticales	Método arrastrado y colisión.
<p>PROPIEDADES</p> <p>Portada</p> <p>Menu</p> <p>Oraciones</p> <p>Unimembre</p> <p>Oraciones</p> <p>Categorías gramaticales</p>	<p>EJECUTAR</p> 	<p>CÓDIGOS</p>
	<p>INTERPRETE</p>	