

# **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			
<b>O.LL.3.8.</b> 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 el 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.

#### CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL TEMA DE CLASE

- Leer correctamente
- Construir oraciones
- Reconocer y aplicar signos de puntuación

#### CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA HERRAMIENTA A **USARSE**

- Manejo de un ordenador
- Ingresar a ventanas web por medio de enlaces o link proporcionados
- Uso y manipulación del teclado o mouse.

## CÓMO HARÁ EL RECURSO PARA CUMPLIR CON EL OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Presentar a los estudiantes actividades didácticas que ya sea de arrastrado de colisión, las cuales abordarán los contenidos propuestos para abordar el tema.

#### TIPO DE HARDWARE EN EL QUE SE EJECUTARÁ EL SOFTWARE

Se necesitará de un ordenador ya sea portátil o de mesa en donde se pueda ejecutar el recurso educativo.

### REQUERIMIENTOS ESPECIALES (EJM: INTERNET)

Computador, red internet.

	Recurso 3
ANÁLISIS CURRICULAR	
SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS	

#### TEMA:

1. Escritura de textos escritos



\_\_\_\_\_

# 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		
TEMA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
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		
Nº SKETCH	TEMA	PANTALLA
1	Portada	



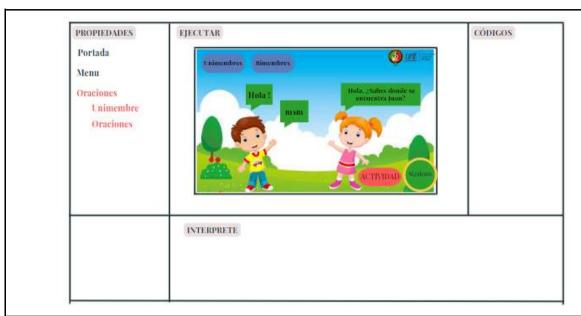


N° SKETCH	TEMA	PANTALLA
2	Menú	



N° SKETCH	TEMA	PANTALLA
3	Oraciones Bimembres y Unimembres	Diálogo entre actores





N° SKETCH	TEMA	PANTALLA
4	Categorías gramaticales	Método arrastrado y colisión.
PROPIEDADES  Portada  Menu  Oraciones  Unimembre  Oraciones  Calegorias gramaticules	EJECUTAR  Adirect  INTERPRETE	CÓDIGOS