

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA YUMBO

DOCENTE: CARMEN EMILCE PANTOJA RENDÓN

SECCIÓN GENERAL

Nombre del curso	Los cuentos y las leyendas "El Reino de los					
Trombre der curso	Acertijos".					
Grado	5° de primaria					
Intensidad horaria semanal	2 horas sincrónicas y 1 hora asincrónica					
Presentación del curso	Partiendo del problema de la falta de motivación hacia la lecto-escritura, especialmente en bachillerato, se ha planteado a los estudiantes del grado 5-3, una propuesta de Gamificación como metodología de trabajo en el aula de clase, ya que, al aplicar los principios y estrategias del juego en el ambiente de aprendizaje, nos permitirá influir en su comportamiento, incrementar su motivación hacia la lectoescritura y favorecer su participación. Así que estaremos desarrollando en nuestros estudiantes el aprendizaje activo, posibilitando la construcción de su propio aprendizaje.					
Objetivos de aprendizaje	 . Aumentar la motivación y la implicación de los estudiantes de los grados 5-3 en el proceso de aprendizaje. . Lograr la motivación a través del juego y el aprendizaje divertido, con el uso de aplicaciones digitales. . Mejorar los resultados de la comprensión lecto – escritora y consolidar aprendizajes. . Alcanzar cambios cognitivos y actitudinales significativos en los estudiantes. 					
Anuncio de bienvenida	Con una presentación en ppt sobre el proyecto					
Espacios de comunicación general	Plataforma Zoom, Educaplay, página Web y Padlet.					
Actividades generales	Socialización del proyecto a través de Zoom					

SECCIÓN UNIDADES DE APRENDIZAJE

Competencias del pensamiento computacional a desarrollar:

- ✓ Escucha y participación activa
- ✓ Desarrollar el pensamiento crítico
- ✓ Creatividad
- ✓ Desarrollar inteligencia emocional
- ✓ Comunicación Lingüística
- ✓ Competencias digitales

Resultados de aprendizaje relacionados

Grado 5°

ESTÁNDAR/LINEAMIENTO:

- ✓ Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.
- ✓ Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- ✓ Comprendo diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información.

DBA

- ✓ Lee textos en voz alta con un volumen acorde al público y lugar en el que se encuentra y adecúa su entonación según las marcas textuales, ortográficas y de puntuación.
- ✓ Escribe y separa correctamente palabras que contengan hiatos, diptongos y triptongos.
- ✓ Reconoce las clases de palabras y comprende que cada una de ellas tiene un uso diferente en las oraciones de textos dados.
- ✓ Escribe y separa correctamente palabras que contengan hiatos, diptongos y triptongos.
- ✓ Usa conectores de continuidad, condición, oposición y orden para dar coherencia al texto.
- ✓ Consulta diversas fuentes, organiza y selecciona la información a presentar y prepara recursos visuales de apoyo.
- ✓ Compara textos de un mismo tema.
- ✓ Consulta diversas fuentes, organiza y selecciona la información y prepara recursos visuales de apoyo.
- ✓ Conoce y utiliza la tilde diacrítica en monosílabos.

DESEMPEÑOS

- ✓ Identifica dentro de un texto expositivo, las relaciones de significado, las funciones de las palabras y las categorías gramaticales, clases de acento, reglas ortográficas y uso de los signos de puntuación, de manera coherente y ordenada.
- ✓ Analiza y explica la estructura, elementos, características del vocabulario, elementos de la comunicación, formas de expresión, intención y contextos las relaciones de significado, las funciones de las palabras y las categorías

- gramaticales, clases de acento, reglas ortográficas y uso de los signos de puntuación de un texto expositivo de manera seria y responsable.
- ✓ Aplica los conceptos aprendidos sobre los textos expositivos, realizando sus propias producciones con coherencia, cohesión y responsabilidad.
- ✓ Lee con fluidez, realizando las pausas propias y entonación adecuada de acuerdo al tipo de texto y signo de puntuación, haciéndolo con seriedad y responsabilidad.

Contenidos temáticos:

TEXTUAL

Géneros Literarios

- 1.1 Textos Narrativos
- 1.1.1. Cuento y sus clases
- 1.1.2 Novela y sus clases
- 1.1.3 Mitos y leyenda
- 1.2 Textos líricos
- 1.2.1 Clases de poemas
- 1.3 Textos dramáticos
- 1. Figuras literarias
- 2. Clases de descripción: etopeya, prosopografía, retrato y topografía.
- 3. Dialogo directo e indirecto

ORTOGRAFÍA

1. Signos de ortográficos:

El paréntesis, el guion, los signos de interrogación, los signos de exclamación.

- 2. Palabras de relación: Preposiciones y conjunciones.
- 3. La oración y sus partes
- 4. Categorías gramáticas en la frase nominal
- 5. 2 Concordancia entre adjetivo y sustantivo.
- 1. La tilde y el acento
- 2. Uso de las Mayúsculas.
- 2.1 Uso de la b-v
- 3. Palabras Sinónimas, antónimas, homónimas y homófonas.
- 4. Uso de reglas ortográficas y de la puntuación en la escritura de diferentes tipos de texto

ESCRITURAL

1. Hipótesis de textos literarios

COMUNICATIVA

- 1. La caricatura y la historieta
- 2. Variaciones de la lengua

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1: EL REINO DE LOS ACERTIJOS/CREAR AVATAR

Descripción:

• Narrativa. - A continuación, se presenta la historia creada por las docentes.

EL REINO DE LOS ACERTIJOS

En el mundo fantástico de los cuentos y las leyendas, existe un rey llamado Aldous, el cual está convocando a todos su vasallos y cortesanas, para que participen en el gran evento donde se escogerá el esposo y la esposa que ganarán el corazón de sus adorados hijos, la

princesa Heloise y el príncipe Randall, los cuales son admirados y amados por su bondad y belleza. Se acerca el gran día del evento, 40 personas entre cortesanas y vasallos, se preparan para ganarse el corazón de los príncipes, los cuales deben cumplir una Misión: entrar al Laberinto Mágico y cumplir 6 retos. Cada uno se encuentra en un lugar diferente custodiado por un ser fantástico, donde deben descubrir un acertijo y liberar la piedra preciosa que se encuentra en la bolsa dorada.

El primer reto consiste en descubrir el acertijo de la Leyenda "El hilo rojo" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa de color **rojo**, como recompensa.

El segundo reto consiste en descubrir el acertijo del cuento "El hada y la sombra" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa de color **azul,** como recompensa.

El tercer reto consiste en descubrir el acertijo de la Leyenda "El perro y el Kakasbal" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa de color aguamarina, como recompensa. El cuarto reto consiste en descubrir el acertijo del cuento "Un chocolate muy especial" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa de color verde, como recompensa.

El quinto reto consiste en descubrir el acertijo del cuento "El misterio de las flores amarillas" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa de color **rojo salmón**, como recompensa.

El sexto y último reto consiste en descubrir el acertijo de la leyenda "El conejo en la luna" y quien lo descubra, recibirá una piedra preciosa **color rosa**, como recompensa.

El primer vasallo y la primera cortesana que obtengan las seis piedras preciosas, tendrán que dirigirse a la Cueva Encantada, donde encontraran dos bóvedas que tienen seis orificios cada una, allí deben encajar las piedras preciosas e inmediatamente se abrirán las bóvedas, pues en el interior encontraran las coronas, que les da el derecho a convertirse en los esposos de los príncipes reales. ¡Los ganadores cruzarán la puerta mágica que los llevara a recibir la recompensa del gran Tesoro!

Recursos didácticos

Presentación en Diapositivas - Power point







Evidencia Actividad 1

Después de escuchar la historia del reino de los Acertijos e introducir a los alumnos en el contexto del juego, lo primero que deben diseñar es un avatar para que los represente. Los chicos diseñarán vasallos y las chicas diseñarán cortesanas, acordes a la época de la narrativa (Medieval), para lo cual deben investigar el tipo de ropa que usaban sus personajes, los personalizarán a su gusto (vestimenta, características físicas, nombre). Además, se les recomendó unas aplicaciones gratuitas para realizar el avatar:



Tipo de evidencia	Desemper	ĭo	Conoci	miento	Producto	X		
Descripción	Se propone al grupo que conformen dos equipos: ✓ CORTESANAS ✓ VASALLOS Así que, para el primer día de clase del curso, los estudiantes deben llegar preparados con sus avatares, quienes los van a representar en ésta gran aventura por el laberinto mágico, los cuales deben ser publicados en la página web y así cumplir su primer reto.							
Fecha de entrega	Fecha de entreg	ga:						
				IKING				
		RETO	S		IPENSAS			
	RETO 1 RETO 2 Incluye	un juego en	Educaplay	UNA INSIGNIA CON 1 UNA INSIGNIA CON 2				
	RETO 3 Incluye	un juego en	Educaplay	UNA INSIGNIA CON 2	FLORES DE LIS			
	RETO 4 Incluye	un juego en	Educaplay	UNA INSIGNIA CON 2 FLORES DE LIS		7		
		un juego en	juego en Educaplay UNA INSIGNIA CON 3 FLORES DE LIS		FLORES DE LIS			
Criterios de		un juego en	Educaplay	UNA INSIGNIA CON 3 FLORES DE LIS		NIVEL 2		
evaluación	RETO 7 Incluye	un juego en	Educaplay	UNA INSIGNIA CON 3	FLORES DE LIS			
	TOTAL 6 INSIGNIAS							
	√ 6 IN √ 5 IN	NSIGNIAS M	CCELENTE UY BIEN EN LAS IN	SIGNIAS	A A			
100% Evaluación	RECOM 1 FLOR D	E LIS	2 FLORE	IPENSA S DE LIS	RECOMPENSA 3 FLORES DE LIS			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2: La leyenda del hilo rojo/La piedra roja

Descripción: Se propone a los participantes cortesanas y vasallos, entrar a la ruta del laberinto mágico para hacer el recorrido, donde encontrarán 6 lugares, en cada uno hay un cuento o una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos

✓ Presentación Power point



Evidencia Actividad 2

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Comienza el recorrido por el Laberinto Mágico, la primera cueva está custodiada por Febo el perro de fuego, quien tiene una larga cola como una llama encendida, el cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra roja que le da vida.







ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3: Cuento el hada y la sombra/ La piedra azul

Descripción: Continúa la ruta por el laberinto mágico, quedan 5 lugares, donde hay un cuento o una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos:



Evidencia Actividad 3

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Continúa el recorrido por el Laberinto Mágico, la segunda cueva está custodiada por Haku la serpiente alada, la cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra azul que le da vida.



Tipo de evidencia	Desempeño		Conocimiento		Producto	х
Descripción	Allí se encuentra El cuento del hada y la sombra, la cual implica unas actividades en el aula con la docente (lectura del cuento, juego ruleta de palabras entre otros), quienes superen dichas actividades, ganarán un ticket para entrar al juego que se encuentra en la Plataforma Educaplay, allí deben descubrir el acertijo: la palabra que destruirá a Haku. Quien logre acertar tomará la piedra azul. El hada y la sombra En esta actividad vas a descubrir palabras relacionadas con el cuento que leste titulado el hada y la sombra En esta actividad vas a descubrir palabras relacionadas con el cuento que leste titulado el hada y la sombra Sensible: Mayusculas/Minúsculas Acentos					
Fecha de entrega			Comenz	zar		
Criterios de evaluación			RECOMPENSA 2 FLORES DE LIS			
100% Evaluación	RETO 3: UNA INSIGNIA	A C	ON 2 FLORES DE LIS			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4: Leyenda el perro y el Kakasbal/Piedra aguamarina.

Descripción: Continúa la ruta por el laberinto mágico, quedan 4 lugares, donde hay un cuento o una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a

través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos



Evidencia Actividad 4

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Continúa el recorrido por el Laberinto Mágico, la tercera cueva está custodiada por Corvus el unicornio azul, el cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra aguamarina que le da vida.





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 5: Un chocolate muy especial/Piedra verde.

Descripción: Continúa la ruta por el laberinto mágico, quedan 3 lugares por recorrer, donde hay un cuento o una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste

en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos



Evidencia Actividad 5

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Siguen el recorrido por el Laberinto Mágico, la cuarta cueva está custodiada por Draco, el cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra verde que le da vida.



Tipo de evidencia	Desempeño	Conocimiento		Producto	X	
	Allí se encuentra el cuento Un chocolate muy especial, el cual implica una actividades en el aula con la docente (lectura de la leyenda, juego sopa d letras entre otros), quienes superen dichas actividades, ganarán un ticke					



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 6: El misterio de las flores amarillas/piedra rojo salmón

Descripción: Seguimos la ruta por el laberinto mágico, quedan 2 lugares por recorrer, donde hay un cuento o una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos



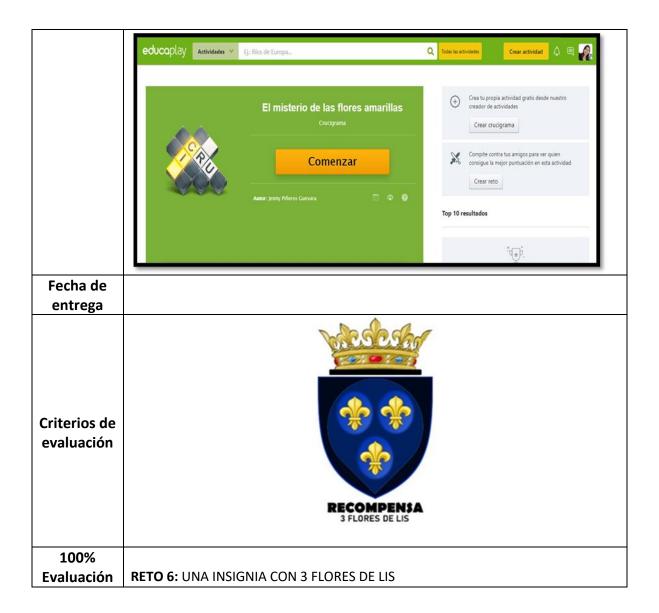
Evidencia Actividad 6

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Siguen el recorrido por el Laberinto Mágico, la quinta cueva está custodiada por Reptar, el cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra rojo salmón que le da vida.



Tipo de evidencia	Desempeno	Conocimiento		Producto	X	
evidencia	Allí se encuentra el cuento El misterio de las flores amarillas, el cual implic unas actividades en el aula con la docente (lectura de la leyenda, juego sop de letras entre otros), quienes superen dichas actividades, ganarán un ticke					
Descripción						



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 7: El conejo en la luna/ Piedra rosa

Descripción: Continuamos la ruta por el laberinto mágico, sólo queda un lugar por recorrer, donde hay una leyenda relacionada con los valores que caracterizan a los príncipes Heloise y Randall y desarrollarán la actividad propuesta por la docente, en video clase. Luego a través de la plataforma Educaplay llevarán a cabo un Reto, el cual consiste en un juego interactivo donde descubrirán el acertijo que les hará acreedores a una piedra preciosa. Cada lugar está custodiado por un ser fantástico, que impedirá a toda costa el rescate de la piedra preciosa, pues ésta es la que le proporciona vida.

Recursos didácticos



Evidencia Actividad 7

Se explica a los estudiantes cuál será su siguiente reto:

Finalizan el recorrido por el Laberinto Mágico, la sexta y última cueva está custodiada por Roc, el cual impedirá a toda costa que los vasallos y cortesanas rescaten la piedra rosa que le da vida.



Tipo de	Desempeño		Conocimiento		Producto	x
evidencia						
	Allí se encuentra la Leyenda del conejo en la luna, la cual implica actividades en el aula con la docente (lectura de la leyenda, juego so letras entre otros), quienes superen dichas actividades, ganarán un para entrar al juego que se encuentra en la Plataforma Educaplay, allí descubrir el acertijo: la palabra que destruirá a Roc. Quien logre a tomará la piedra rosa.					

