

ACTIVIDAD PROPUESTA BASADA EN RELACIÓN A LOS NIVELES DE LA TAXONOMÍA DEL APRENDIZAJE DE BLOOM

(Crear, evaluar, analizar, aplicar, comprender, recordar)

Grado 5 de primaria

ANTES DE LA CLASE	EN CLASE	DESPUÉS DE CLASE
<ul style="list-style-type: none"> • El docente tendría creado un perfil en la plataforma educativa EDMODO, donde creara un grupo específico para la participación de sus estudiantes en el tema que propone. • El estudiante debe estar registrado en esa plataforma con el código proporcionado por el profesor y así tendrá acceso a la información. • Familiarización del concepto, características y personajes de la fábula por medio de una INFOGRAFIA creada por el docente. • Visionamos un video narrativo creado por el docente utilizando la herramienta ANIMAKER, POWTOON o SCRIBE de la fábula “La casa del león” • El estudiante debe: Analizar el material observado, crear sus propias inquietudes sobre el tema, aplicar alguna propuesta sobre el tema “La fábula” 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizamos grupo de discusión (4 estudiantes). • El docente a través de una lista de cinco preguntas y unas balotas de números (1 al 5) pasara por cada grupo, donde el estudiante escogerá dos balotas y serán las preguntas correspondientes a la lista. • Como cierre a la discusión de las preguntas planteadas, se realiza una U para exponer las respuestas y en varios cartones, un monitor escogido por el grupo escribirá palabras claves que deje el concepto claro de lo que es la fábula. • A través de esta actividad el estudiante debe recordar y comprender lo visto en casa. • Analizar posibles propuestas para la creación de un proyecto colaborativo para la creación y recopilación de algunas fábulas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear contenido: se realiza el proyecto colaborativo que consiste en buscar en la web tres fábulas y analizar las características en común, los estudiantes propondrán una fábula ya existente y una creada por ellos. • Analizar que herramienta digital van a emplear para esta propuesta. • Aplicar y comprender el recurso que están utilizando para la presentación de su trabajo. • Recordar concepto, características y personajes que componen la fábula. • El docente va evaluar a través de la revisión de conceptos, participación de integrantes en el grupo. • A través de la plataforma EDMODO pueden ver sugerencias o propuestas que el docente les proporcionara para este proyecto colaborativo. • Y para la evaluación individual utilizaremos Kahoot o Clasdojo que les permitirá participar de forma actividad en el tema que el docente ha trabajado con ellos. Estaría basado en una fábula leída diez minutos antes del juego o conceptos ya vistos. Es muy dinámica porque estas plataformas se les puede generar puntajes para mayor motivación.

Este obra cuyo autor es Sabina K. Redondo J. está bajo una [licencia de Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).