




PLAN DE CLASE

Secuencia didáctica

TEMA (s): El Mito. La leyenda. Adjetivo. Adverbio.			
2013	Grado: 7º	Tiempo: Febrero	Plan de clase basado en los objetivos de la taxonomía de Bloom revisada en el 2000.
OBJETIVOS:			
COMPETENCIAS: Interpretativa Argumentativa Propositiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar elementos que ya conoce sobre el tema • Comprender los nuevo elementos que componen el tema • Aplicar lo aprendido para ejercitar las competencias alrededor del contenido. • Analizar y organiza el tema adicionalmente, plantea formas de resolver problemas. • Evaluar el proceso realizado de forma individual y grupal con forme a los contenidos y las actitudes. • Elaborar un producto fruto del trabajo participativo y colaborativo relacionado con el tema. 		
TAXONOMÍA DE BLOOM	EXPERIENCIAS SUGERIDAS		RECURSOS
Recuerdo <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer • Recordar • Listar • Describir • Recuperar • Denominar • Localizar 	Reconocer y traer a la memoria información relevante de la memoria de largo plazo.		
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recordar la conceptualización de mito y leyenda. ✓ Realizar una lista de los mitos y leyendas que ya conocen ✓ Aliementar la lista de mitos y leyendas con dos mitos y leyendas contados por sus padres o abuelos. ✓ Narrar los mitos y las leyendas en clase 		
Comprensión <ul style="list-style-type: none"> • Interpretar • Ejemplificar • Clasificar • Resumir • Inferir • Comparar • Explicar • Parafrasear 	Habilidad de construir significado a partir de material educativo, como la lectura o las explicaciones del docente.		Libro de lenguaje. Aplicación en con el contenido del tema.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación de los conceptos de mito y leyenda en clase. ✓ Realización de preguntas orientadoras. ✓ Diferenciar el mito de la leyenda. Realización de cuadro comparativo ✓ Guía de estudio con base en el mito y leyenda. 		
Aplicación <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar • Implementar 	Aplicación de un proceso aprendido, ya sea en una situación familiar o en una nueva.		Libro "Mitos griegos" de












<ul style="list-style-type: none"> • Desempeñar • Usar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representación (Dibujo) de un personaje de leyenda a partir de sus características. (Adjetivos Adverbios) ✓ Lectura del libro “<i>Mitos griegos</i>” de Mary Pope Osborne ✓ A medida que se lee el libro vamos trabajando en la realización de un álbum que se llama “<i>Nuestros mitos griegos</i>”. El álbum busca desarrollar un análisis crítico de cada una de las 12 historias. ✓ Aquí te dejo los capítulos: <ol style="list-style-type: none"> 1. La Historia de Faetón y Helios 2. La historia de Baco y el Rey Midas 3. La historia de Ceix y Alción 4. La historia de Minerva y Aracne 5. La historia de Dafne y Apolo 6. La historia de Eco y Narciso 7. La historia de Ceres y Proserpina 8. La historia de Calisto y Arcas 9. La historia de Orfeo y Eurídice 10. La historia de Atalanta e Hipomenes 11. La historia de Cupido y Psique 12. La historia de Baucis y Filemón 	<p>Mary Pope Osborne</p> 
<p>Análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar • Organizar • Atribuir • Comparar • Deconstruir • Delinear • Estructurar • Integrar. 	<p>Descomponer el conocimiento en sus partes y pensar en cómo estas se relacionan con su estructura global.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar la información requerida por las fichas del álbum. ✓ Deconstruir algunos mitos para transformarlos en otros. ✓ Video mito: Eurídice y Orfeo ✓ Cómic animado: Eurídice y Orfeo ✓ Realización de cuadro comparativo para identificar las similitudes y diferencias entre: el video, el comic y el libro sobre Eurídice y Orfeo. 	<ul style="list-style-type: none"> 🍎 Video mito: Eurídice y Orfeo 🍎 Cómic animado: Eurídice y Orfeo
<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprobar • Criticar • Revisar • Formular • Hipótesis • Experimentar • Juzgar • Probar • Detectar • Monitorear. 	<p>Ubicada en la cúspide de la taxonomía original de 1956, evaluar es el quinto proceso en la edición revisada. Consta de comprobación y crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Quiz mito: <i>Las cinco tareas</i> El mito de <i>cupido y Psique</i> ✓ En grupos de cuatro integrantes, realizarán cuadro comparativo de la información que consignaron cada uno en las guías del álbum con el objetivo de sacar una idea común. ✓ Quiz del mito <i>Viaje al averno</i>, la historia de <i>Ceres y Percéfone</i>. 	





<p>Creación</p> <ul style="list-style-type: none">• Generar• Planear• Producir• Diseñar• Construir• Idear• Trazar• Elaborar.	<p>Nuevo en esta taxonomía. Involucra reunir cosas y hacer algo nuevo. Para llevar a cabo tareas creadoras, los aprendices generan, planifican y producen.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Asignación de Nuevo grupos para realizar un guión teatral para representar uno de los mitos del libro “Mitos griegos”✓ Planeación de la dramatización.✓ Ensayo de la presentación✓ Presentación y grabación de los mitos usando Ipads. <p> Mito period 2</p> <p> Mito Period 4</p> <p> Mito period 5</p> <p> Bloopers</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Edición de los videos✓ Proyección de los videos✓ Evaluación del contenido de los videos: cada grupo debe evaluarse así mismo, a los otros grupos y al proyecto en general, usando una rúbrica con 5 criterios importantes.	<p> Ipads para registrar las presentaciones en video.</p> <p> I movie</p> <p> Rúbrica</p>
<p>Referencias</p>	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje para pensar 6. Editorial Norma.• Videos You tube• <i>Mitos Griegos</i>. Mary Pope Osborne. Ed Norma 1998	

