

PLAN DE CLASE

Explorar las herramientas digitales según sus intereses

Resumen

Materia/Disciplina	Inglés	
Tema de la semana	Aficiones	
Edad del grupo	5-6 años	
Tema principal	¿Qué te gusta hacer?	
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none">● Aficiones● Herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none">● Intereses y creatividad

Objetivos de aprendizaje

- Introducir al alumnado en las herramientas y dispositivos digitales básicos, incorporando al mismo tiempo sus intereses y fomentando la creatividad.

Equipamiento/material necesario

- Tabletas u ordenadores con aplicaciones o sitios web educativos
- Juegos interactivos y aplicaciones apropiados para la edad

apropiados para su edad ● Material artístico (ceras, papel, lápices de colores, etc.)	● Proyector o pantalla para actividades en grupo
--	--

Resumen de la lección		
Fase de la lección	Duración	Descripción
Calentamiento	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Comienza la clase hablando en términos sencillos de herramientas y dispositivos digitales, como tabletas y ordenadores, y de cómo pueden utilizarse para divertirse y aprender. - Pregunta a los alumnos qué les gusta hacer o cuáles son sus intereses favoritos y explíqueles que hoy podrán explorarlos utilizando herramientas digitales.
Actividad principal	20 min	Arte Digital <ul style="list-style-type: none"> - Proporciona a cada alumno/a una tableta u ordenador con una aplicación de dibujo apropiada para su edad. - Anímales a hacer un dibujo relacionado con su actividad o interés favorito. Por ejemplo, si a un alumno le gustan los animales, puede dibujar su animal favorito. - Acompáñales y ayúdales cuando lo necesiten.
	15 min	Juegos de aprendizaje interactivo <ul style="list-style-type: none"> - Reúne a los alumnos en un grupo y proyecta una tableta o una pantalla de ordenador para mostrar un juego educativo o una aplicación relacionada con sus intereses (por ejemplo, un juego de emparejar animales, una aplicación matemática sencilla o una aplicación musical). - Deja que los alumnos interactúen por turnos con el juego mientras comentan sus elecciones y acciones. Asegúrate de que se divierten mientras aprenden.
	20 min	Cuentacuentos <ul style="list-style-type: none"> - Proporciona a los alumnos tabletas u ordenadores con una

		<p>sencilla aplicación para crear o contar historias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pídeles que creen un cuento o libro digital relacionado con sus intereses. Animales a utilizar imágenes y texto básico. - Una vez terminadas sus historias, pídeles que las presenten a la clase o a un pequeño grupo si lo prefieren.
Evaluación	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Reúne a los alumnos y comenta lo que han aprendido y creado utilizando herramientas digitales. - Pregúntales por su parte favorita de la lección y qué les gustaría explorar en futuras lecciones. Reitera la importancia de utilizar la tecnología tanto para divertirse como para aprender.

Conclusiones y recomendaciones

<ul style="list-style-type: none"> ● El objetivo de esta lección es que los alumnos aprendan de forma divertida y atractiva, a la vez que se familiarizan con las herramientas digitales. También les permite explorar sus intereses y expresar su creatividad en un formato digital. Recuerde supervisar el uso de los dispositivos digitales, asegurarse de que son apropiados para su edad y dar prioridad a la seguridad de los niños durante la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Anime a los padres a explorar con sus hijos en casa aplicaciones o sitios web educativos relacionados con sus intereses.
--	--

El material se ha desarrollado en el marco del proyecto Erasmus+ PreEdTech - Mejora de las competencias pedagógicas y TIC de los profesores y educadores de educación infantil en la era digital, número de acuerdo de subvención: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Sitio web del proyecto: www.preedtech-project.eu

