

PLAN DE CLASE

Explorar los sueños del futuro con herramientas digitales

Resumen

Materia/Disciplina	Lengua y comunicación	
Tema de la semana	Qué quiero ser de mayor/Profesiones	
Edad del grupo	5-6 años	
Tema principal	Un cuento/poema/debate libre/juego sobre el tema	
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none">● Interactividad● Herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none">● Creatividad

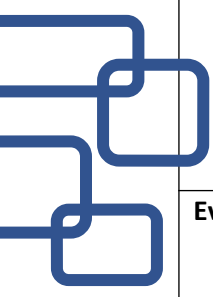
Objetivos de aprendizaje

- Introducir al alumnado en las herramientas y dispositivos digitales permitiéndoles expresar lo que quieren ser de mayores de forma creativa e interactiva.

Equipamiento/material necesario

<ul style="list-style-type: none"> ● Tabletas u ordenadores con aplicaciones o sitios web educativos apropiados para su edad ● Material artístico (ceras, papel, lápices de colores, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegos interactivos y aplicaciones apropiados para la edad ● 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 quieren ser de mayores y explícales que hoy podrán explorar esos sueños utilizando herramientas digitales.
Actividad principal	20 min	<p>Arte digital: "Futuro yo"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporciona a cada alumno una tableta u ordenador con una aplicación de dibujo apropiada para su edad. - Pide a los alumnos que se dibujen a sí mismos como lo que quieren ser de mayores (por ejemplo, médico, bombero, profesor, astronauta). - Anímales a añadir detalles sobre la profesión de sus sueños y a utilizar su creatividad.
	15 min	<p>Juego interactivo de "exploración de profesiones"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reúne a los alumnos en grupo y proyecta una tableta o



		<p>una pantalla de ordenador para mostrar un juego educativo o una aplicación relacionada con diferentes carreras (por ejemplo, un juego en el que puedan simular ser un chef, un científico o un músico).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deja que los alumnos exploren por turnos estas profesiones virtuales y hablen de sus papeles favoritos.
	20 min	<p>Creación de una presentación digital "Sueño de futuro"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporciona a los alumnos tabletas u ordenadores con una sencilla aplicación o software de presentación. - Pídeles que creen una presentación digital en la que muestren la profesión de sus sueños futuros. Si es posible, pueden incluir imágenes, texto y su propia voz. - Después de crear sus presentaciones, anímales a presentar sus sueños a la clase o a un pequeño grupo.
Evaluación	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Reúne a los alumnos y discute lo que han aprendido y creado utilizando herramientas digitales. - Pregúntales por sus sueños futuros y por qué eligieron esas profesiones. 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 hacer que el aprendizaje sea divertido e interactivo para los alumnos, permitiéndoles explorar sus intereses y aspiraciones futuras a la vez que se introducen en las herramientas digitales. Como con cualquier actividad digital, asegúrese de que las herramientas y los dispositivos utilizados durante la clase son seguros y adecuados para la edad de los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Anima a los padres a explorar con sus hijos en casa sitios web o aplicaciones apropiados para su edad y relacionados con sus futuras profesiones soñadas.

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

