


FICHA PEDAGÓGICA

Nombre del recurso: “Quique Quinde”			
Formato:	Apps		
Descripción:	En este recurso educativo digital se relata la historia de Quique, es un quinde o colibrí que le gusta viajar por todos los rincones del Ecuador. Ha recolectado información para mejorar la comprensión lectora y la guarda en las plumas de sus alas.		
Meta buscadores:	Lectura, comprensión, imaginación, curiosidad http://www.recurso2.educacion.gob.ec/juegosinteractivos/		
Área: Lengua y literatura	Asignatura: Lengua y literatura	Nivel: Educación General Básica y Bachillerato General Unificado	Duración del recurso: N/A
Autor:	Julio Awad	Contenido específico: Hábitos de lectura y lecto comprensión.	
Fuente:	Ministerio de Educación en relación a su campaña “Yo leo”		
Destrezas:	<p>Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos. (Ref.: LL.2.3.5.)</p> <p>Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales. (Ref.: LL.3.3.3.)</p> <p>Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas. (Ref.: LL.4.3.4.)</p> <p>Recoger, comparar y organizar información consultada utilizando esquemas y estrategias personales. (Ref.: LL.5.3.6.)</p>		
Criterio de evaluación:	Argumenta la importancia de desarrollar hábitos positivos de lectura, en función de la información presentada.		
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS			
Actividades previas:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar el recurso educativo digital “Quique Quinde” motivando con las siguientes preguntas: ¿qué tipos de libros les gustan leer?, ¿por qué es importante leer?, ¿por qué es más beneficioso leer que ver la televisión? 10 minutos. 2. La aplicación debe estar instalada en el dispositivo móvil del estudiante. <ol style="list-style-type: none"> a. Para descargar, acceder al siguiente enlace: http://recursos2.educacion.gob.ec/juegosinteractivos/ 			

b. Para instalar, remítase al manual de instalación.

- Solicitar a los estudiantes que ejecuten la aplicación desde el icono correspondiente.
- Pedir a los estudiantes que escojan el idioma. (Remítase al manual de uso)

Actividades durante la utilización del recurso:

- Permitir a los estudiantes revisar el recurso. 10 minutos.

Actividades después de utilizado el recurso:

- Realizar una sesión de construcción colectiva con la participación de los estudiantes, a través de la siguiente pregunta: ¿cuál fue el mensaje que más te gustó, por qué? 25 minutos.
- Solicitar a los estudiantes que realicen la actividad indicada en el recurso. 45 minutos
- Visitar la biblioteca, cada estudiante elige un libro que llame su atención y lo lee, al regresar a la clase realizar una sesión de construcción colectiva, destacando la importancia de la lectura, a través de las siguientes preguntas: cuáles libros escogieron, qué fue lo que más les gustó, qué fue lo que menos les gustó, cuál es la finalidad de la lectura. 45 minutos.
- Escribir un cuento colectivo, cada estudiante tiene un tiempo para escribir su parte del cuento, y pasar la hoja al siguiente estudiante, antes de escribir deben leer lo que escribieron los compañeros para guardar la coherencia. Cada grupo presenta su cuento a la clase. 45 minutos.
- Construir una historia con 4 palabras, por ejemplo: hermano, honrado, hacienda, inspirar; el docente escribe en la pizarra las 4 palabras, en grupos deben construir una historia que las contenga y presentar a la clase. 45 minutos.
- Escribir en grupo 10 razones por las que la lectura es importante para nuestras vidas, por ejemplo: aumenta nuestra curiosidad y conocimiento, nos mantiene informados, despierta nuestra imaginación, alimenta la inspiración y hace que surjan ideas, etc. Presentar a la clase. 25 minutos.