

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del alumno:

María Emilia Andrade

Henry Simbaña

Tema de la lección: Introducción a la Segunda Guerra Mundial

Título de la lección: Operación Tiempo-Máquina: Descubriendo los Secretos de la Segunda Guerra Mundial

Duración: 50m

Grupo:

Los estudiantes son de décimo grado de educación general básica (15 años) de una institución educativa privada. El número de estudiantes es de 16.

Diferenciación: Explicar cómo, qué y cuándo se va a diferenciar en esta lección.

Contenido: En esta lección se diferenciará el contenido. Los estudiantes van a jugar en 4 grupos de 4 personas, todos jugarán el mismo juego “Operación Tiempo Máquina: Descubriendo los Secretos de la Segunda Guerra Mundial”, en este juego se diferencian los intereses de los estudiantes permitiéndoles elegir entre cuatro temas distintos sobre la Segunda Guerra Mundial. El juego tiene una perspectiva a través de cuatro ángulos.

- Humanitario: Ayudas durante la guerra
- Armamentístico: Armas utilizadas
- Estrategia Militar: Tácticas de guerra
- Psicológico: Perfiles de líderes destacados

Esto personaliza el aprendizaje y aumenta la motivación al permitir a los estudiantes explorar los aspectos del conflicto que más les interesan.

Información de la metodología o estrategias usadas:

La metodología del juego consiste en que los estudiantes se involucren activamente en la comprensión y exploración de temas o conceptos a través de actividades lúdicas, promoviendo de manera natural el desarrollo cognitivo, social y emocional lo que facilita una comprensión más profunda y significativa de los contenidos curriculares.

Información del tema de la clase:

La segunda guerra mundial es un tema relevante para este grupo porque a esta edad, los estudiantes están desarrollando habilidades críticas de pensamiento, y analizar las causas y consecuencias de la guerra fomenta una comprensión más profunda de cómo las decisiones históricas afectan el presente y el futuro.

La comprensión de la segunda guerra mundial es importante para luego entender temas como, los conflictos globales, derechos humanos, el impacto tecnológico y científico, identidad y nacionalismo, ética y moralidad entre otros conceptos que se derivan de este suceso histórico.

Paso 1—Resultados deseados

En esta sección se debe detallar los objetivos instruccionales que se desean alcanzar en la lección.

Al final de esta lección, los estudiantes serán capaces de:

- Describir las características principales de un aspecto específico de la Segunda Guerra Mundial a través de un dibujo, demostrando comprensión del tema elegido y habilidad para sintetizar información visual y textual.
- Identificar una consecuencia que dejó la segunda guerra mundial.
- Expresar una opinión personal fundamentada sobre un tema de la Segunda Guerra Mundial, mostrando habilidad para el pensamiento crítico y la reflexión ética sobre las decisiones históricas y sus impactos.

Paso 2—Evidencia de evaluación

- ¿Cómo se puede comprobar que cada uno de los objetivos fueron alcanzados?
- ¿Cuáles serán los criterios que utilice para determinar si el aprendizaje ocurrió o no?

Tipo de evaluación: La evaluación será formativa

Actividad de evaluación:

Los estudiantes realizarán su dibujo y escribirán la consecuencia que identificaron sobre la segunda guerra mundial y escribirán en un post-it su opinión personal sobre el tema.

Instrumento de evaluación:

La actividad se evaluará con la siguiente rúbrica.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Adecuado (2 puntos)	Necesita Mejora (1 punto)
Dibujo Individual	El dibujo es detallado, creativo y refleja con precisión el tema investigado, mostrando una comprensión profunda.	El dibujo es claro y adecuado, aunque podría mejorar en detalles o creatividad, pero aún refleja el tema investigado.	El dibujo es básico, con pocos detalles y refleja parcialmente el tema investigado.	El dibujo es poco claro, falta detalle y no refleja adecuadamente el tema investigado.
Análisis de Consecuencias	El estudiante presenta un análisis detallado y crítico de las consecuencias del tema, mostrando una comprensión profunda y reflexiva.	El análisis es adecuado, menciona algunas consecuencias relevantes, aunque podría ser más detallado o crítico.	El análisis es superficial, menciona consecuencias pero sin detalle o reflexión significativa.	El análisis de consecuencias es vago o inexistente, con poca o ninguna conexión clara con el tema.
Opinión Personal	El estudiante expresa una opinión personal clara, bien fundamentada y reflexiva, que muestra un entendimiento profundo del	La opinión personal es adecuada y razonada, aunque podría ser más reflexiva o profunda.	La opinión es básica y aunque relevante, carece de profundidad o argumentación sólida.	La opinión es superficial o poco desarrollada, y carece de relevancia o fundamentación.

	tema.				
<p style="text-align: center;">Paso 3—Ruta de aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">Detalle descriptivo y con ejemplos del procedimiento y actividades que se llevarán a cabo para cumplir con los objetivos planteados.</p>					

· **Apertura:**

- Se comenzará la clase explicando a los estudiantes el cronograma de la clase,
 1. Se les dirá el tema de la clase, Operación Tiempo-Máquina: Descubriendo los Secretos de la Segunda Guerra Mundial (5 minutos)
 2. Después jugarán "Operación Tiempo-Máquina: Descubriendo los Secretos de la Segunda Guerra Mundial", tendrán 25 minutos para jugar.
 3. Luego realizarán individualmente un dibujo sobre lo que aprendieron de la segunda guerra mundial y escribirán debajo del dibujo una consecuencia que identificaron sobre la segunda guerra mundial, tendrán 10 minutos.
 4. Luego en un post-it escribirán una opinión personal, tendrán 10 minutos.
 5. Se hará una reflexión sobre el tema con aportaciones de los estudiantes en el tiempo restante.

· **Desarrollo:**

- Se les explicara en qué consiste el juego y las reglas, los estudiantes van a ser divididos en 4 grupos de 4, todos los estudiantes jugarán el mismo juego pero lo que va variar es el contenido que escoja cada uno. Cuando los estudiantes ya hayan escogido uno de los ejes del juego: humanitario, armamentístico, estrategia militar, psicológico, se les dividirá por centros, cada centro representa un eje del juego.

- A cada grupo se le asigna un kit de juego que incluye: Fichas de caso con preguntas y acertijos específicos del tema. Lista de recursos que contienen tarjetas con sucesos históricos relacionados al tema, imágenes, mapas, cronologías, flash cards con introducción a cada tema, entre otros recursos para que los estudiantes puedan resolver las fichas de caso correspondiente a su eje.

Cada grupo debe abrir sus flashcards para recibir una breve introducción sobre su tema específico para asegurar que todos tengan un entendimiento básico del área que explorarán.

Cada grupo lee su ficha de caso para entender los problemas que deben resolver y las preguntas específicas que deben responder.

Los estudiantes utilizarán los recursos proporcionados y realizarán investigaciones adicionales para responder a las preguntas y resolver los acertijos.

Utilizando la información recopilada, cada grupo trabaja en encontrar soluciones a los problemas planteados en sus fichas de caso. Estos problemas pueden incluir identificar personajes clave, entender la importancia de ciertas estrategias militares, o discutir cómo las intervenciones humanitarias podrían haber sido mejoradas.

Al final del juego abrirán la sección de cartas donde estarán escritas las consecuencias que trajo la segunda guerra mundial por cada eje.

Después del juego, cada estudiante hará un dibujo sobre lo que aprendió. Usarán una hoja blanca y podrán elegir entre pinturas, marcadores o esferos para hacer su dibujo. En el dibujo, deberán mostrar de qué se trata el eje que escogieron. Debajo del dibujo, escribirán una consecuencia que dejó la segunda guerra mundial en su eje. Esta actividad les ayudará a recordar mejor lo que aprendieron de mejor manera

· **Cierre:**

- Todos los estudiantes tendrán que entregar su dibujo y la consecuencia que identificaron sobre la segunda guerra mundial, junto al post-it con su opinión personal.

Como actividad de cierre se hará una reflexión en la que se incentiva a los estudiantes a dar su opinión del tema. Se hará una breve síntesis para cerrar la clase.

RECURSOS Y REFERENCIAS

Lista de todos los materiales y recursos que se utilizarán durante la lección y que se consultaron para la planificación.

Materiales:

- Post-it
- Esferos, marcadores y pinturas
- Juego - "Operación Tiempo-Máquina: Descubriendo los Secretos de la Segunda Guerra Mundial"
- Hojas de papel