**Escuela Normal de Educación Preescolar**

**Victoria Estefanía García García #07**

**1 A**

**Curso: :**La tecnología informática aplicada en los centros escolares

**Docente:** Diana Elizabeth Cerda Orocio

**Unidad III:**.

**Competencia de la unidad:**

Utiliza las herramientas digitales para la educación, adaptándolas al ambiente educativo.

Elabora propuestas didácticas usando herramientas digitales en el aula.

Diseña instrumentos de evaluación (matriz de valoración, rúbrica, etcétera) que midan el impacto de la propuesta didáctica en el alumno.

**Tema a desarrollar:** Uso de una herramienta digital

**ESCUELA NORMAL DE EDUCACION PREESCOLAR**

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

CICLO ESCOLAR 2017-2018

PROPUESTA DIDACTICA

|  |  |
| --- | --- |
| Nivel: | Preescolar |
| Grado: | Segundo |
| Herramienta digital: | Juego en línea |
| Propósito: | Esta actividad es con el propósito que el niño identifique las figuras geométricas a través del juego y así mismo que se familiarice con las herramientas tecnológicas. |
| Campo formativo: | Pensamiento matemático |
| Aspecto: | Forma, espacio y medida |
| Duración: | 30 minutos |
| Herramienta digital: | Computadora |
| Recursos: | Equipos de 3 niños  Computadoras  Internet |
| Inicio: | Se les cuestionara con las siguientes preguntas: ¿Qué son las figuras geométricas? ¿Cuántas figuras conoces? , Menciona algunos.  Después de responder a los cuestionamientos se explicara las características de las figuras geométricas básicas. |
| Desarrollo: | Posteriormente se les asignara por equipos de 3-4 personas en una computadora, donde ya estará abierto el juego.  Antes de esto se abrirá el juego en el siguiente link: <https://arbolabc.com/>  Se seleccionara en el dibujo que nos muestra de 3-5 años, que es la edad de los niños de preescolar  Seleccionaremos matemáticas, donde seleccionaremos el juego llamado “Identificando las figuras” donde daremos clic y comenzaran a jugar. |
| Cierre: | Al concluir los juegos, se mostraran las figuras en el pizarrón y responderán a las preguntas: ¿Qué figura es? ¿Por qué dices que es esa figura? |

Evaluación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterio a evaluar | Si | No |
| Se le complico utilizar la computadora |  |  |
| Entendió las indicaciones que se le dieron |  |  |
| Colaboro en equipo para resolver los problemas presentados |  |  |
| Identifico la figura correcta |  |  |
| Se vio interesado en la herramienta digital |  |  |
| Mostro seguridad al usar la herramienta digital |  |  |

Nota reflexiva:

Esta propuesta didáctica se realizó con la finalidad de que como futuras docentes, conozcamos alguna manera de manejar una herramienta digital con los niños y de qué manera se puede aplicar actividades de algún otro campo formativo.

Esta evidencia se realizó en forma de secuencia didáctica, dando a conocer la actividad que se planea.

La herramienta digital a usar es la computadora, contando con los recursos de internet, utilizando un software educativo, muy atractivo con los alumnos.

La unidad cuenta con tres competencias, las cuales se completaron completamente las siguientes:

Utiliza las herramientas digitales para la educación, adaptándolas al ambiente educativo.

Elabora propuestas didácticas usando herramientas digitales en el aula.

La tercera competencia que nos dice que es capaz de elaborar rubricas de evaluación no se cumplió, ya que al realizar la actividad falto agregarla al trabajo.