

## Modelos de Equipamiento

05 – Marzo - 2024

**Docente :** Diana Elizabeth Cerda Orcio

**Alumnas :** Lorena Elizabeth Carranza Velez #2

Frida Mariana Escobedo Luna #7

Ana Gabriela Zertuche Bentacourt #28

### Herramientas Digitales Seleccionadas - Modelos de Equipamiento

PowerPoint		Modelo de equipamiento de 1 a 30	
Nombre: <b>Conociendo las figuras</b> geométricas		Campo Formativo: <b>Saberes y pensamientos</b>	
Grado: <b>2° - 3°</b>	PDA: Representa con dibujos, objetos de su entorno e identifica en ellos formas geométricas	Contenido: Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	
Materiales: - Laptop - Proyector o T.V - Material para explicación de las figuras - Internet - PowerPoint	Organización: - <b>Grupal</b>	Espacio: - <b>Aula educativa</b>	Tiempo: - <b>20 minutos</b>
<b>Inicio:</b> Responder a cuestionamientos: ¿Quién conoce las figuras geométricas? ¿Qué figuras geométricas podemos encontrar dentro del salón de clases? Escuchar con atención la explicación sobre las figuras geométricas			

<b>Desarrollo</b>			
<p>Antes de dar inicio a la actividad</p> <p>Escuchar las indicaciones dadas por la Educadora</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentarse en el suelo, formando una media luna enfrente de la pantalla</li> <li>- Esperar su turno para participar en la actividad</li> </ul> <p>Explicación de la herramienta</p> <p>Desarrollo del modelo</p> <p>En la pantalla aparece un juego dinámico, en donde en conjunto tendrán que escoger el grado al que pertenecen para comenzar la actividad</p> <p>En la parte de abajo aparecerá una figura geométrica de las que anteriormente se les había explicado, después en la parte superior aparecerán distintos objetos con distintas figuras geométricas, de las cuales tendrá que escoger una que sea similar a la figura geométrica de la de abajo. Teniendo como objetivo que el niño supere todos los niveles de su grado pero al mismo tiempo comience a identificar cada una de las figuras geométricas que anteriormente se le habían mencionado</p>			
<p>Cierre: Salir en grupo acompañados de la maestra, e identificar objetos con la figura que la maestra les va indicando</p>			
<b>Evaluación:</b>			
Nivel	1 (poco)	2 (justo)	3 (totalidad)
Identifica objetos a su alrededor y los relaciona con figuras geométricas			
Reconoce las figuras geométricas y la cantidad de lados que tiene cada una			

**Herramientas Digitales Seleccionadas - Modelos de Equipamiento**

<b>Árbol ABC</b>		Modelo de equipamiento de 1 a 3	
Nombre: <b>Memoria Alfabeto</b>		Campo Formativo: <b>Lenguajes</b>	
Grado: <b>2º - 3º</b>	PDA: Organiza con ayuda de juegos del lenguaje para invitar a sus pares a partiipar	Contenido: Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral	
Materiales: - <b>Laptop</b> - <b>Proyector o T.V</b> - <b>Internet</b> - <b>Árbol ABC</b>	Organización: - <b>Grupal</b>	Espacio: - <b>Aula educativa</b>	Tiempo: - <b>25 minutos</b>
<b>Inicio:</b> Responder a cuestionamientos: ¿Quien conoce las letras del abecedario ? ¿Con que letra comienza tu nombre ? Escuchar con detalle la explicación sobre el Abecedario			
<b>Desarrollo</b>  Antes de dar inicio a la actividad Escuchar las indicaciones dadas por la Educadora - Elaborar equipos de tres integrantes donde cada equipo tendrá su Ipad - Esperar su turno para participar en la actividad  Explicación de la Herramienta Digital Desarrollo del modelo En la pantalla aparece un juego dinámico, en donde en equipo deberán de escoger el grado de dificultad que desean para comenzar la actividad  En la parte de abajo aparecerán tarjetas donde unas tendrán la imagen de un objeto u animal la cual tendrán que unir con la ficha que contenga una la letra inicial de dicho objeto <a href="https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/memoria">https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/memoria</a>			
<b>Cierre:</b> Comentar entre todo el grupo con que inicial comienzan los objetos más cercanos a ellos.			

Evaluación:

Nivel	1 (poco)	2 (justo)	3 (totalidad)
Identifica objetos a su alrededor y los relaciona con la letra que comienza dicho objeto			
Reconoce los objetos y los relaciona con su letra inicial			