|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Planeación del Entorno Virtual de Aprendizaje** | | | | |
| **Autor (es)** | Luisa Carolina Bonilla Rodríguez, Román Darío Valencia, Juan David Sepúlveda | | | |
| **Institución Educativa** | Institución Educación Jorge Eliécer Gaitán – sede San Carlos | **Nivel educativo y grado** | | Básica primaria - segundo |
| **Área de conocimiento** | Ciencias básicas del conocimiento | **Contenidos temáticos** | | * Lectura y escritura de números hasta 9999 * Propiedades de la multiplicación * Multiplicaciones abreviadas * Solución de problemas * Medidas de longitud * El reloj (análogo-digital) * Representación e interpretación de la información |
| **Modelo pedagógico institucional** | Se basa en el fortalecimiento de los procesos cognitivos que les permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido y establecer su relación con la realidad de su contexto a través del modelo de aprendizaje significativo mediado. | | | |
| **Competencias relacionadas** | * Financieras (enfocadas en infancia) * Artísticas (gráficas) * Habilidades comunicativas (lectura e interpretación de textos) | | | |
| **Objetivo del EVA** | Desarrollar procesos pedagógicos incorporando las TIC’s en el área de matemáticas para contribuir en la interpretación y resolución de problemas básicos que involucren cantidades y medidas de magnitudes. | | | |
| **Plataforma tecnológica del EVA** | Class Dojo | | | |
| **Planificación de la aplicación** | * Actividad de introducción – duración de actividades de la rutina diaria * Exposición magistral del tema (unidades de medida y problemas básicos) * Actividad grupal (resolución de problemas con tiempo) * Socialización de la solución * Evaluación (retroalimentación – entrega de puntos) * Taller para realizar en casa (desempeños más bajos y que demuestren menor comprensión del tema) | | | |
| **Áreas del EVA** | **Área de formación**  Crear la clase de matemáticas de segundo:  A través de la propiedad “Nueva clase”.   * Actividad de introducción   Con la herramienta “pensar, emparejar, compartir” realizar una serie de preguntas que le permitan a los estudiantes identificar la duración de las actividades que hacen parte de su rutina.   * Instrucciones de la actividad   Compartir con los estudiantes las reglas del juego y las instrucciones que deben seguir con la herramienta “instrucciones”   * Formar grupos (3 personas):   Para analizar y resolver el problema con la herramienta “crear grupo” y definir el tiempo para cada ejercicio con el “cronómetro”.   * Socialización procedimiento   Seleccionar un estudiante al azar que exponga la forma en cómo resolvió el problema con ayuda de la herramienta “aleatorio”.   * Taller para realizar en casa como refuerzo:   Con la herramienta “*crear actividad*” se denomina el taller, se establecen las instrucciones y se define que debe ser respondida con un “*worksheet*” y asignar a los estudiantes previamente identificados a través de “*elegir estudiantes*”. | | **Área de gestión y administración**  Asistencia: a través de click identificando quien se encuentra presente y quién no, señalándolo con un color diferente.  Calificaciones (“dar feedback”):  A través de insignias en la herramienta “habilidades”, sumando o restando puntos individuales o grupales según los criterios o desempeño en el aula.  Gestión de usuarios:  A través de la propiedad “añadir estudiantes” otorgándoles un nombre y enviando las invitaciones (correo electrónico que se va a asociar) | |
| **Área de servicios e información**  A través del kit de herramientas:  Cronómetro:  Establecer el tiempo para realizar una actividad de la clase | | **Área de comunicación**  Gestión de la información con la familia o con otros profesores.  Generación de reportes o informes sobre las calificaciones (“Ver informes”)  Historia de la clase (blog): permite compartir como en un muro imágenes, archivos, etc con los miembros de la clase, fomentando la comunicación e interacción.  Mensajes: para hablar con los padres de familia | |