



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR
Licenciatura en Educación preescolar Ciclo escolar
2023 - 2024

MODELOS DE EQUIPAMIENTO

INTERVENCIÓN DIDÁCTICO PEDAGÓGICA Y TRABAJO DOCENTE

MAESTRA: DIANA ELIZABETH CERDA OROCIO

Nombres de las alumnas:

Diana Elizabeth Sánchez Ángeles #25

Paola Regina Charles Castilleja #4

María Fernanda Martínez Hernández #15

Jimena Patricia Martínez Martínez #16

Grupo: 2 "A"

Fecha: Marzo 2024



“Autores de cuentos”

Tema y objetivo: Se pretende que los alumnos participen en la creación de un cuento con la ayuda de la aplicación Puppet Pals, en la cual los alumnos podrán decidir la narración de la historia y los personajes que se incluyan en la misma, procurando que la historia gire entorno a la cultura que ven a su alrededor.

Herramienta digital: Puppet Pals

Modelo de equipamiento I a 30: Se caracteriza por que es el docente quien cuenta únicamente con el equipo de computo y los alumnos prestan atención a los contenidos al frente.

Grado: 3^a

Campo formativo: Lenguajes

Contenido: Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura, a través de diferentes textos.

PDA III: Describe detalles de personajes y lugares, los comparte con sus pares para evocarlos y enriquecerlos, e incorpora nuevos elementos a partir de los rasgos de su cultura y otras regiones.

Inicio: Recordar lo que se había platicado anteriormente acerca de los alebrijes, los cuales son artesanías que forman parte de la cultura mexicana, posteriormente, conversar acerca de los cuentos y de si es que les gustaría crear su propio cuento con historias y personajes que ellos creen, como los alebrijes los cuales son únicos.

Escuchar la explicación acerca de usar una aplicación especial donde se tendrán que seguir los pasos de la educadora y tendrán que participar para poder crear el cuento.

Espacio, tiempo y organización : Aula, 5 minutos, Grupal

Materiales: Computadora, proyector, aplicación

Desarrollo: Elegir 4 personajes para la historia, después, elegir 3 fondos para la historia.

Ir haciendo la historia de los alebrijes e ir agregando a los videos de la aplicación

Participar haciendo el audio para las escenas

Espacio, tiempo y organización: Aula, 20 minutos, Grupal

Materiales: Computadora, fotos y videos, proyector

Cierre: Describir que fue lo que más le gustó de crear su propia historia, cómo eran los personajes, de qué trataba la historia y cómo imaginaba que se iba a crear el cuento.

Espacio, tiempo y organización: Aula, 5 minutos, Grupal

Materiales: Cuento ya creado

“Mis primeras sumas”

Tema y objetivo: Se pretende que los alumnos comiencen a acercarse a las sumas con la ayuda de la aplicación Edudiver, en la cual los alumnos podrán contar objetos y poner la cantidad de objetos que son con ayuda de los símbolos del número.

Herramienta digital: Edudiver

Modelo de equipamiento I a I: Es donde cada alumno trabaja con su computadora de manera individual.

Grado: 2^a

Campo formativo: Saberes y Pensamiento Científico.

Contenido: Los saberes numéricos como herramientas para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.

PDA II: Cuenta objetos y elementos de su entorno.

Inicio: Escuchar explicación sobre el número y el uso de él en las sumas y la vida diaria con ayuda de imágenes. Escuchar y observar la explicación del pizarrón sobre cómo hacer sumas sencillas y el uso de la aplicación “Edudiver”.

Espacio, tiempo y organización : Aula, 5 minutos, Grupal

Materiales: Imágenes del número y su uso en las sumas y vida diaria.

Desarrollo: Abrir la aplicación “Edudiver” con ayuda de la maestra, ir al apartado de “mi primeras sumas”. Escoger entre el nivel 2 y 3 que aparecen en la aplicación para poder realizar 5 sumas. Contar los círculos que aparecen en la pantalla o bien, sumar con ayuda de los símbolos del número y seleccionar el número que da el total de la suma. Observar si la respuesta es correcta y si no lo es, intentarlo de nuevo.

Espacio, tiempo y organización: Aula, 20 minutos, Individual

Materiales: Computadoras con la app “Edudiver”

Cierre: Compartir si les gustó la actividad, si se les hizo difícil usar la aplicación y realizar las sumas, lo que se les hizo más fácil y más difícil de la actividad y qué fue lo que más les gustó de la actividad.

Espacio, tiempo y organización: Aula, 5 minutos, Grupal

Materiales: Sumas antes realizadas.