

Escuela Normal de Educación Preescolar

Licenciatura en Educación Preescolar



CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES PARA PREESCOLAR

“Modelos de equipamiento”

Docente. Diana Elizabeth Cerda Orocio

Alumnas:

Teresita Ayala Ávila #1

Haydeé Elizabeth de León Llanas #6

Melanny Jaqueline Nava Herrera #22

2 A

10/marzo/2024.

Reconoce las vocales/ modelo de equipamiento 1 a 1

Campo formativo: Lenguaje

Contenido: Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares.

PDA: Experimenta con los recursos de los lenguajes para crear, en lo individual y lo colectivo, juegos del lenguaje como adivinanzas, trabalenguas, canciones, rimas, coplas u otros.

Actividad

Materiales

Tiempo

Espacio

Organización

Inicio:

- Ver video de las vocales
- https://www.youtube.com/watch?v=b_YV4GVDGSA
- Socializar acerca del video de las vocales

Computadora
Proyector.

3 minutos

Aula

Grupal

Desarrollo:

- Escuchar las indicaciones:
- Hacer una fila y de manera individual se acomodarán en una computadora
- Deberán esperar a escuchar la explicación y no jugar con los equipos
- Jugar al juego de las vocales en la herramienta digital Arbol ABC
- El juego consiste en escuchar la vocal mencionada e ir reventando las burbujas que tengan la vocal que escucharon. Deben tener cuidado ya que, si revientan otras burbujas con vocales distintas a la mencionada, el juego acabará.

Computadora
Internet

15 minutos

Aula

Modelo
equipamiento
1 a 1

Cierre:

- De manera voluntaria, se mencionara sobre la experiencia y el aprendizaje del juego de las vocales respondiendo algunos cuestionamientos como :

¿Qué les pareció el juego? ¿Se les hizo difícil? ¿Supieron reconocer las vocales?

4 minutos

Aula

Grupal

Observaciones

--

Evaluación	Lo logra	Lo logra con dificultad	Lo logra con
Logra identificar las vocales			
Experimenta con los recursos de los lenguajes, las vocales en el juego			

Juguemos con las figuras geométricas/ modelo de equipamiento 1 a 3

Campo formativo: Saberes y pensamiento científico

Contenido: El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos.

PDA: Observa y reconoce atributos geométricos en objetos y elementos de su entorno, y los describe con sus palabras y con términos convencionales.

Actividad	Materiales	Tiempo	Espacio	Organización
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver video de las figuras geométricas • https://www.youtube.com/watch?v=CC_SXuBXu_U8t=14s • Socializar acerca del video de las vocales 	<p>Computadora Proyector.</p>	<p>3 minutos</p>	<p>Aula</p>	<p>Grupal</p>
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las indicaciones antes de realizar la actividad: <p>Juntarse en equipos de 3 integrantes, de acuerdo a como la docente realizó el acomodo, y colocarse en una computadora.</p> <p>Esperar a escuchar las indicaciones sobre como se utiliza la herramienta digital</p> <p>No jugar antes de que se de la indicación para comenzar con la actividad.</p> <p>Deberán participar todos en el juego y no dejar a ninguno fuera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar con el juego de las figuras geométricas, en la siguiente herramienta digital <p>Juegos Arcoíris:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.juegosarcoiris.com/juegos/fig_formas/logicamente/ <p>El juego consiste en observar la sucesión que muestra el juego, y en enseguida colocar la figura geométrica consecutiva. Si es la respuesta correcta te dará otra sucesión diferente, es decir, con otras figuras geométricas, de lo contrario, si es incorrecta, te mostrará una pequeña tacha al igual que un sonido, pero se podrá intentar de nuevo hasta que se coloque la respuesta correcta.</p>	<p>Computadora Internet</p>	<p>15 minutos</p>	<p>Aula</p>	<p>Modelo equipamiento 1 a 3</p>
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar de manera grupal sobre el juego, dándole oportunidad a los equipos de comentar cuales fueron las dificultades, si les gustó o no, y sobre lo que aprendieron. • Pasará un equipo aleatorio a describir cuales fueron las figuras que observaron en el juego y cómo lograron identificarlas. • Bailar canción de las figuras: https://www.youtube.com/watch?v=UmJ851vygp0 	<p>Computadora Bocina Proyector</p>	<p>8 minutos</p>	<p>Aula</p>	<p>Grupal</p>

Observaciones

--

Evaluación	Lo logra	Lo logra con dificultad	Lo logra con
Observa y reconoce atributos geométricos en objetos y elementos de su entorno.			
Describe con sus palabras y con términos convencionales los atributos geométricos			