

# Escuela Normal de Educación Preescolar



## Creación de Contenidos Digitales para Preescolar

### Modelos de equipamiento

Docente: Diana Elizabeth Cerda Orocio

### Presentado por:

Andrea Gaytan Villanueva

Regina Gonzalez Castillo

Blanca Isela de la Cruz Saucedo

# MODELO DE EQUIPAMIENTO 1 A 1

<b>GRADO DE APLICACIÓN</b>	<b>CAMPO FORMATIVO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PDA 2</b>
2ª	Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales	Resuelve de manera colaborativa situaciones sencillas que involucran números y que implican y juntar, agregar, separar o quitar elementos

<b>OBJETIVOS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>HERRAMIENTA DIGITAL</b>
Que los alumnos logren identificar los números del 1-10 y puedan relacionarlos con su cantidad correspondiente con ayuda de herramientas digitales como juegos y videos, trabajando colaborativamente con su tutor.	Celular o tablet del padre de familia Internet Pantalla	Juego de ir de compras (ArbolABC) Video de los números (YouTube)

<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>
Los niños escucharán una canción acerca de los números en la cual realizarán diferentes acciones al momento de ir cantándola junto con sus tutores para introducirlos al tema de los números.  <a href="https://youtu.be/UwQbCotS8QM">https://youtu.be/UwQbCotS8QM</a>	De manera individual los niños realizarán el juego de "ir de compras" junto con ayuda de sus tutores y el celular de ellos. Deberán entrar al enlace que se les compartirá por el grupo de WhatsApp, al abrirlo verán un mono y un letrero que dice "De compras con el ogro". Darán clic en el botón de jugar y escucharán las indicaciones, las cuales dicen que debes ayudar al mono a que haga su lista de compras, lo cual se logra arrastrando los objetos que aparecen en la pantalla según la cantidad que se está pidiendo, por ejemplo; si sale un 2 y a lado un refresco, debes colocar 2 refrescos en la canasta.  <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/de-compras-ogro-1-10">https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/de-compras-ogro-1-10</a>	Se les dará un número por pareja (alumno-tutor) y estos deberán buscar una tarjeta (que estará escondida en el patio) que contenga objetos con la misma cantidad que el número que se les dio.  Realizar una asamblea para comentar si les gustó trabajar con sus tutores.

# MODELO DE EQUIPAMIENTO 1 A 30

<b>GRADO DE APLICACIÓN</b>	<b>CAMPO FORMATIVO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PDA 2</b>
2ª	Saberes y Pensamiento Científico	El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos	Identifica formas geométricas en objetos de su entorno y los representa con dibujos y líneas

<b>OBJETIVOS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>HERRAMIENTA DIGITAL</b>
Que los alumnos logren identificar las figuras geométricas (círculo, rectángulo, cuadrado, ovalo, triángulo) y los relacionen con la figura correspondiente en el juego.	Dispositivo (laptop o celular) Pantalla o proyector	Juego de figuras geométricas (realizado en PowerPoint) Video de las figuras geométricas (YouTube)

<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>
Los niños escucharán una canción acerca de las figuras geométricas en la cual realizarán diferentes acciones al momento de ir cantándola junto con sus tutores para introducirlos al tema de las figuras.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bcatDhOtuMg">https://www.youtube.com/watch?v=bcatDhOtuMg</a>	De manera grupal los niños realizarán el juego de figuras geométricas elaborado en PowerPoint, el cual estará proyectado en el pizarrón y será controlado por la educadora. En la pantalla de inicio vienen los diferentes niveles (1,2,3) y se les preguntará a los niños en que grado están, ese será el nivel que harán. Después de eso aparecerán una serie de preguntas, la educadora la leerá y los niños deberán señalar la figura correspondiente, por ejemplo; ¿Cuál es el círculo? La educadora dará clic en la figura que los niños le señalen, si esta es correcta saldrá una imagen de un pato feliz, si es incorrecta saldrá un gatito triste. En caso de ser una respuesta equivocada la educadora dará clic en el botón de la casita y el juego automáticamente regresará a la pregunta. Si la respuesta es correcta solo deberá dar clic a la flecha que señala a la derecha. El nivel 2 tiene 5 preguntas, el juego termina cuando se hayan contestado todas de manera correcta.	Una vez el juego haya terminado, se realizará una serie de preguntas para rescatar lo que se logró aprender como: "¿Qué figura tiene cuatro lados iguales?" o "¿Cuál es la figura que tiene tres lados y tres esquinas?" Para reconocer el mérito de cada niño se realizará una ceremonia de premiación donde todos obtendrán un certificado en reconocimiento de las figuras geométricas que se llevarán a casa al final del día