



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Unidad UPN 097 Ciudad de México, Sur

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN:
ACTIVIDADES LÚDICAS CON APOYO DE
LAS TIC,s EN EL AULA DE PREESCOLAR
PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

**QUE PRESENTA:
NADIA GUADALUPE ALFARO LÓPEZ**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
Licenciatura en Educación Preescolar**

**Asesora
Dra. Karina Rodríguez Cortés**

Ciudad de México, a 21 de mayo de 2022

Aún recuerdo perfecto jugar escondidillas con mis queridos amigos de la infancia, recorriendo todos los pasillos de la unidad en la que vivía, buscando debajo de los arbustos los pequeños tenis de Valeria la más pequeña del grupo de amigos, a la que además debíamos cuidar muy bien ya que cada hora regresábamos a renovar el permiso con su mamá para asegurarse que estaba bien, cuando escuchábamos el grito de su mamá por la ventana la tarea era subirla y pedir más permiso, no todos estaban de acuerdo el invitarla a jugar ya que implicaba muchos requisitos y responsabilidades, pero en lo particular me daba mucha ternura y prefería correr el riesgo que verla por la ventana arriba de su banquito viendo como nos divertíamos. Una de las etapas más divertidas fue cuando organizamos la pandilla samurái cada uno teníamos una función que llevar a cabo, Karlita a la que llamábamos “La peque” era la encargada de los primeros auxilios con su botiquín que ella misma hizo y que guardó en una cueva para cuando se ofreciera, Viridiana hermana de la peque era la doctora y dirigía las rutas de combate, Juan Pablo y Yo éramos los jefes de la pandilla y de poner las banderas en los jardines que le habíamos ganado a la pandilla Ninja. Recuerdo que nunca peleamos ni nos lastimamos, hacíamos en hojas las estrategias para ganar los jardines poniendo los banderines de papel china para avisar que ese día jugaríamos ahí, recuerdo que reía mucho y corría hasta no poder más, también andábamos en bicicleta y patines recuerdo que mi mamá no me quería comprar patines por los accidentes que era común que pasara pero yo me ponía los patines mis hermanos que me quedaban enormes y nunca se dio cuenta, eran negros y tenían un arcoíris a los costados, me encantaban y casualmente nunca tuve un accidente, también me encantaba subirme en la patineta que le trajeron los reyes mago a mi hermano Adrián y me aventaba de la bajada con Viridiana y Erika. Un día nos quedamos sin frenos y tuvimos que frenar con los zapatos quedándome sin suela, así que cuando llegue a casa le dije a mi mamá que ya no servían los zapatos y me mando a la escuela con los zapatos blancos de la primera comunión y todos se reían de mí, cuando le platique a mi mamá lo mal que lo había pasado me dijo que así me iría toda la semana de castigo, así que creí que la lección era justa termine pintándolos con pintura vinci y se veían muy feos, pero solo de cerca. Todo valía la pena en aquellos tiempos de mi vida, en la que todo era tan divertido y significativo.

índice

Introducción	4
I. Metodología de investigación acción	8
1.1 Características de la Investigación – Acción Participativa	9
2.2 Fases de la Investigación Acción	10
2.3 Aplicación de la I-A en el proyecto	14
II. Lo cotidiano: Centro Educativo Summer Hill	15
2.1 Contexto comunitario	15
2.2 Contexto institucional y escolar del centro educativo Summer Hill	16
2.3 Análisis de la Práctica Docente	20
III. Diagnóstico	30
3.1 Definición del Diagnóstico Participativo	30
3.2 Técnicas e instrumentos utilizados	32
3.3 Resultados	35
3.4 Planteamiento del Problema	38
IV. Propuesta: Actividades lúdicas mediante el uso de TIC´s en el aula para el aprendizaje significativo	39
4.1 El juego y el desarrollo integral en el PEP 2011	39
4.2 Fundamentación Teórica	44
4.2.1 La propuesta sobre el uso de las TIC´s para la UNESCO	44
4.2.2 El juego y el aprendizaje significativo	46
4.2.3 El uso educativo de las TIC´s	50
4.3 Diseño de la Propuesta de actividades lúdicas	54
4.3.1 Planeaciones didácticas de la intervención	55
Sesión 1. Magia en la biblioteca	57
Sesión 2. Entre orugas y mariposas	60
Apartado 2: Planeaciones semanales	63
Aprendo jugando.....	64
Me gusta aprender.....	69
Me divierto y aprendo	74
V. Resultados	79
Conclusiones	83
Bibliografía	85
Anexos	86

Introducción

Esta investigación se centra el análisis del uso de las Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) para las niñas y los niños en preescolar; y dentro del marco de las posibles consecuencias, tanto positivas como negativas, que estas tecnologías pueden tener en sus vidas, y en el papel que las familias pueden asumir para que su utilización sea lo más beneficiosa posible, al dirigir estas tecnologías dentro de la escuela como una herramienta de trabajo para los alumnos, con la intención de rescatar en el aprendizaje la comunicación entre pares y la interacción social que los niños y niñas en la edad preescolar requieren alcanzar para un nivel de logro apropiado a su edad. Como lo señala Vigotsky, el aprendizaje no puede alcanzar todo su potencial sin la interacción con los demás, es por eso que en este proyecto se pretende dar seguimiento cualitativo con la realización de actividades lúdicas y significativas por medio de la interacción entre pares y la regulación del uso regulado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's)

El problema detectado en grupo es que los alumnos muestran poca tolerancia a la frustración, les cuesta trabajo relacionarse entre pares, quieren todo rápido e inmediato, su comportamiento es de ansiedad y de frustración al no lograr resultados de manera inmediata, se ven insistentes en querer tener o querer algo, pero sin esforzarse. Les cuesta trabajo realizar actividades en las que implica compartir materiales durante las actividades grupales, la mayoría de las veces prefieren los materiales de otros compañeros, si no logran tenerlos muestran agresividad o se notan frustrados.

Otros problemas detectados:

- Los alumnos de preescolar I, muestran una notable agresividad entre pares y con los docentes, gritan, hacen berrinches con facilidad. Se requiere la intervención de la docente constantemente para lograr paulatinamente la autorregulación en los alumnos y alumnas.
- Durante la investigación se detecta que los padres y madres de estos alumnos muestran poco compromiso con el desarrollo socioafectivo de sus hijos y mantienen fuertes problemas legales en el núcleo familiar repercutiendo en el comportamiento de estos pequeños, afectando su desarrollo socioemocional y dejándolos en muchas ocasiones solos frente al televisor, o las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (TIC's) sin ningún acompañamiento o regulación de la información que puedan obtener en ellas.
- Las madres y los padres de familia satisfacen las necesidades afectivas de las y los niñas (os) con las tabletas, celulares y video juegos sustituyendo el acompañamiento personal por la falta de tiempo y en ocasiones por falta de interés
- Se detecta que algunos alumnos, al salir de la escuela, piden con insistencia el celular de alguno de los padres incluso antes de que ellos les preguntaran como les fue en sus clases o mostraran alegría por ser recibidos, después de la jornada educativa. Incluso existe preocupación de los padres de familia por el comportamiento de sus hijos, ya que es el mismo comportamiento de ansiedad y frustración que tienen en sus hogares cuando no les dan un aparato tecnológico o dispositivo.
- A lo anterior se suma, que en ocasiones las niñas y los niños comentan ser condicionados por los mismos padres dentro de los hogares, con quitarles los dispositivos y aparatos tecnológicos si no terminan las verduras o terminar sus alimentos.

Para entender un poco sobre la problemática en grupo era importante, mirar mi práctica docente, el trabajar de una manera aislada me permitió ver un enfoque poco integrador en el área grupal. Esto me permitió ver las áreas de oportunidad de mi práctica docente, sacarlas a colación entre compañeras de trabajo, ya que la falta de tiempo en las jornadas de trabajo no permite tener mayor comunicación con otros grupos para compartir experiencias exitosas que nos fortalezcan en las actividades grupales. La retroalimentación y acompañamiento entre docentes de otros grupos es una de las herramientas básicas, eso nos permite indagar o reflexionar sobre las problemáticas que se detecten en los grupos como una característica de similitud y de ahí partir para que de manera colaborativa se realice la investigación acción de una problemática en común.

El indagar como docente sobre la misión y la visión de la escuela me da claridad sobre lo que se pretende lograr como institución, desencadenando en una misión grupal, y, por último, pero no menos importante la misión personal con respecto a mi práctica docente, y la resolución de cualquier problemática que exista en los alumnos como eje fundamental del objetivo.

El presente trabajo se encuentra organizado de la siguiente manera: Un primer apartado que presenta la metodología de investigación acción, seguida de un proceso reflexivo. Este planteamiento metodológico se basa en la observación para identificar problemas educativos y en un segundo momento analizar, identificar y describir situaciones críticas. La metodología permite el reconociendo un proceso de subjetivación mediante el uso de diversas herramientas, en donde la investigadora está situada y es participe de la problemática a intervenir, eso permite una ventaja puesto que la investigadora está inmersa es ese ambiente y puede tener conocimiento por ser parte de esa dinámica.

En el segundo apartado, la dimensión cotidiana de lo escolar se describe el contexto escolar del Centro Educativo Summer Hill y su vínculo con su comunidad y considerando aspectos que se relacionan con su contexto y que influyen de manera directa en el proceso educativo. La descripción de lo cotidiano me permitió darme cuenta del cómo se vive un día en mi Centro de trabajo escolar. Este apartado tiene el objetivo de mostrar que sucede con el tejido comunitario, las relaciones, e identificar algunas problemáticas locales, en la cual se incluye mi reflexión, sobre repensar mi práctica docente.

En el tercer apartado, Diagnóstico, se utilizó la entrevista semiestructurada aplicada a algunos actores educativos que participaron en el proceso, por ejemplo, entrevista a padres de familia, directivos. Así como análisis de sesiones colectivas de trabajo en las juntas de Consejo Técnico Escolar (CTE), en donde se analizaron problemáticas de la escuela en general y posibles acuerdos para el trabajo colectivo con casa-escuela.

La integración de “tres elementos: vida en sociedad (participativo), conocimiento (investigación) y experiencia (acción) debe tener en cuenta el para qué y el para quién de la investigación. La respuesta a estas cuestiones conduce a diferentes enfoques epistemológicos de la IAP (Investigación Acción Participativa): el enfoque de legitimación, el enfoque de eficiencia y el enfoque de transformación social” (Pilar Forgueiras- Bertomeu & Puig, 2018, pág. 18).

En el cuarto apartado se plantea la fundamentación teórica de la propuesta de Intervención a través de actividades lúdicas y significativas con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), con el sustento teórico que plantean diferentes organismos como la Secretaria de Educación Pública (SEP), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), así como algunos autores que se centran y sustentan el estudio del funcionamiento y contenido de la mente de los individuos a través de la importancia del juego

y el aprendizaje significativo haciendo mención a J. Piaget, L. Vigotsky, y en el uso de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones (TIC's) a Haugland, Gros- Salvat y Giddens. La metodología de la propuesta enfocada en las estrategias lúdicas y significativas con a poyo de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC's) y las adecuaciones de la metodología aplicada en las planeaciones grupales.

En el quinto apartado, finalmente se integran los resultados que arrojaron las evaluaciones plasmadas en listas de cotejo de las dos sesiones realizadas en el proyecto con los 26 alumnos evaluados. Como cierre, se incluye una serie de conclusiones desprendida del proceso de investigación desarrollado.

I. Metodología de investigación acción

En la presente investigación se ha considerado como metodología a la Investigación Acción desde la perspectiva de Stephen Kemmis, que define cómo los educadores prácticos han adquirido cierto grado de comprensión de lo que hacen y un conjunto elaborado, si no explícito, de convicciones acerca del sentido que tienen sus actuaciones prácticas, deben tener alguna 'teoría' que explique y dirija su conducta" (Elliott, 2000, pág. 13).

1.1 Características de la Investigación – Acción Participativa

“La investigación-acción es una investigación sobre la práctica, realizada por y para los prácticos, en este caso por el profesorado. Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales, y deben implicarse en cada una de las fases de la investigación. La

implicación es de tipo colaborativo. Requiere una clase de comunicación simétrica, que permite a todos los que participan ser socios de la comunicación en términos de igualdad, y una participación colaborativa en el discurso teórico, práctico y político es el sello de la investigación-acción” (Latorre, La Investigacion Accion , 2005, pág. 25)

El modelo de Kemmis se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo lo componen cuatro momentos:

- El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
- La definición de un acuerdo para poner el plan en práctica.
- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.
- La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos.

Para Kemmis (1988), existen las siguientes modalidades de investigación acción:

- 1. Técnica:** Su objetivo es la eficiencia de la práctica educativa o desarrollo profesional
- 2. Práctica:** Su objetivo es la comprensión de los prácticos (La transformación de la conciencia)
- 3. Emancipadora:** Su objetivo es permitir la participación libre de los participantes, transformando así la organización y el sistema educativo.

2.2 Fases de la Investigación Acción

Para Kemmís y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica, se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios. El propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. La investigación-acción es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas, los discursos. Al hilo de lo dicho, son metas de la investigación-acción: Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica. Articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación. Acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento. Hacer protagonistas de la investigación al profesorado. (Latorre, Investigación - acción, 2003, pág. 27)

De acuerdo con Latorre (2001) existen las siguientes fases de la investigación acción:

El problema o foco de investigación (ciclo 1)

Un proyecto de investigación se inicia con la búsqueda o identificación de un problema, sobre el que pueda actuarse, y que podría expresarse en la siguiente pregunta: ¿qué situación problemática de mi práctica profesional me gustaría mejorar? En realidad, toda investigación se inicia con una hipótesis latente: “Pienso que, si hago esto, tal cual cosa podría ocurrir”. En bastantes casos, lo que se quiere investigar tiene más el sentido de una preocupación que de un problema propiamente dicho. El interés de los docentes tiene que ver con lo que ocurre en las aulas y desearíamos cambiar.

Lo importante es identificar un área que se pretende investigar y estar seguros de que es posible cambiar alguna cosa (Latorre, Investigación - acción, 2003, pág. 42).

Durante el foco de la investigación una vez detectada la problemática de grupo, una de las hipótesis al laque llegue es poder encontrar la manera de integrar las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC's) al aula como apoyo de los aprendizajes cotidianos y lograr de esa manera una forma de no limitar el aprendizaje con las nuevas tecnologías y la interacción entre pares para el aprendizaje integral.

La acción (ciclo 2)

En esta fase se pone en marcha la acción estratégica o hipótesis de acción planteada en la fase anterior. Se pasa a la acción, la fase anterior supuso un esfuerzo en la reflexión. Implica la integración de un cronograma o calendario donde describe los pasos y tiempos que va a llevar implementar la acción estratégica (Latorre, Investigación - acción, 2003, pág. 47).

Una vez detectada la problemática y de haber iniciado con la hipótesis, me propuse investigar que alcances tendría, y si esto sería posible. Al inicio fue complicado ya que no conocía ningún sistema o metodología para realizarlo, únicamente la información aislada de ambas maneras de enseñanza-aprendizaje.

La observación de la acción (ciclo 3)

Incluye las directrices para llevar a cabo la tercera fase del ciclo de la investigación-acción: la observación o supervisión del plan de acción. Se proporciona una guía para supervisar la acción, y procedimientos para documentar el proceso de la investigación. Así mismo, se indican algunos principios generales sobre cómo gestionar los datos, cómo recogerlos, algunas ideas sobre documentación, y cómo implicar a otras personas (amigo crítico, colegas, etc.) en el proceso de la

observación y nos permite ver qué está ocurriendo. La investigación acción prevé una mejora de la práctica profesional (Latorre, Investigación - acción, 2003, pág. 48). Esta es la fase que más disfrute ya que al realizar la investigación conoces personas con diferentes puntos de vista, se amplía el panorama con el que iniciaste el proyecto y finalmente ves el resultado de la investigación.

También para Latorre (2003), el papel del profesor es el siguiente:

- Auto observar su acción. Necesita identificar sus intenciones y motivaciones antes de la acción y las subsiguientes reflexiones durante la acción. - Para generar información sobre sus intenciones y motivos podría hacerla a través de su diario de investigación. –
- Generar datos sobre su acción (sesiones de clase, reuniones y charlas con otras personas implicadas en la investigación) grabándolas en audio o video, o tomando notas, o invitando a unos cuantos alumnos a llevar un diario semiestructurado o a realizar observaciones de aula.
- Supervisar la acción de otras personas. Como investigador en la acción intenta persuadir a otras personas a que se involucren en su proyecto de investigación, como, por ejemplo, un «amigo crítico» o alumnado que puede llegar a colaborar con usted en la investigación. –
- Registrar las conversaciones y otro tipo de material generado por los colaboradores respecto a la investigación. Supervisar conversaciones críticas sobre la investigación.
- Realizar conversaciones críticas (charlas con otras personas sobre la investigación) tienen lugar durante todo el proceso de la investigación. Éstas generan información que puede ser útil para recoger datos sobre el proceso.
- Registre las conversaciones que tenga con otras personas sobre sus planes e intenciones.

- Compartir sus datos con otras personas para recibir retroacción (Latorre, La Investigación Accion , 2005, pág. 49).

En el esquema 1, se presentan cada uno de los ciclos descritos del modelo de investigación acción de Kemmis.

1. Esquema

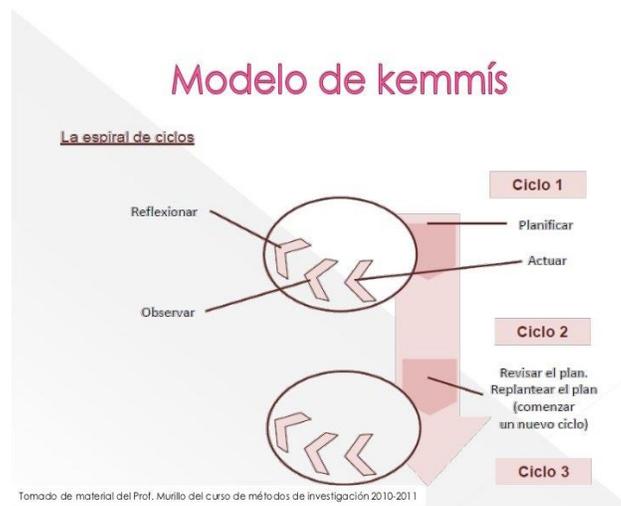


Fig. 1 Esquema del modelo de Kemmis

2.3 Aplicación de la I-A (Investigación-Acción) en el proyecto

La aplicación del modelo en Kemmis en este proyecto fue realizada mediante tres ciclos: En el primer ciclo se realiza la investigación del contexto social y cultural de la comunidad escolar y educativa para determinar el nivel de interacción con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), dentro y fuera del entorno escolar; en el segundo ciclo se llevaron a cabo las acciones que se desarrollaron para favorecer el aprendizaje de actividades lúdicas y significativas con el uso apropiado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

(TIC's); y por último, en el tercer ciclo se realizó la evaluación del modelo de trabajo puesto en práctica y las acciones para favorecer dichos aprendizajes.

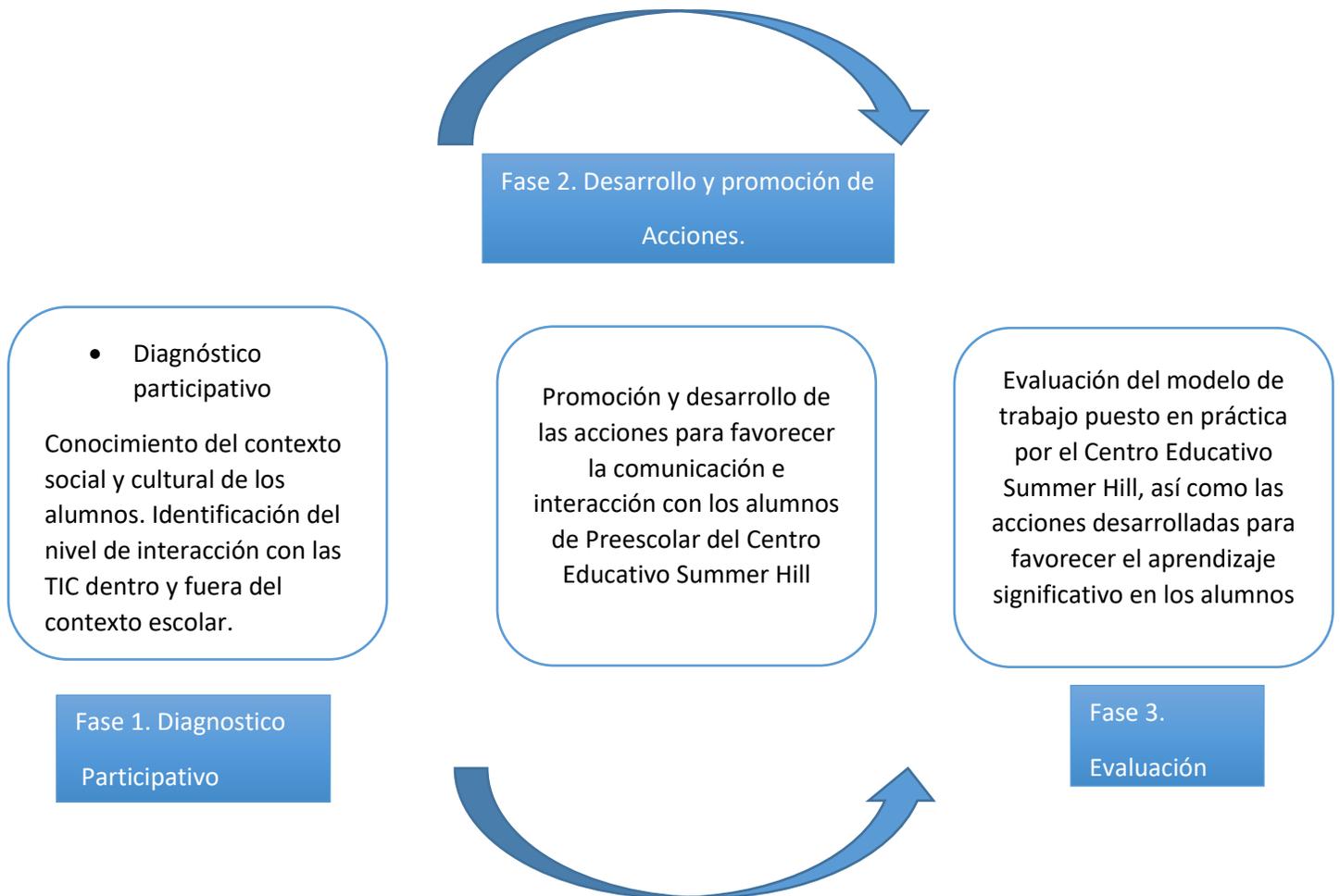


Fig. 2 Esquema del diagrama de flujo del modelo de Investigación-Acción aplicado en el proyecto.

II. Lo cotidiano: Centro Educativo Summer Hill

(cual es el contexto de lo cotidiano dentro del plantel, de una manera propia)

Todo sujeto tiene un referente significativo o un referente en su contexto.

El recorte de lo cotidiano, para el cual el sujeto particular es el referente significativo, define un primer nivel analítico posible de las actividades observables en cualquier contexto social. Para el investigador, “este conjunto de actividades cotidianas es, y debe ser, articulable desde muchos niveles analíticos. Las continuidades y discontinuidades entre las actividades (es decir, su desarrollo histórico, su vinculación o consecuencia en relación con procesos sociales) se perciben al determinar unidades y categorías analíticas que atraviesan y rebasan los límites que lo cotidiano define para cada sujeto”.

2.1 Contexto comunitario

El Centro Educativo Summer Hill se encuentra ubicado en la calle de Bokoba 221 Pedregal de San Nicolás Totolapan delegación Tlalpan C.P. 14100. Ciudad de México. Dentro de una comunidad de nivel socioeconómico medio-bajo, los padres de familia aún se basan mucho en las creencias y tradiciones de la colonia, la mayoría trabajan ambos padres y estudiaron carrera técnica o Lic. El contexto social que rodea el Centro Educativo son casas habitación y la iglesia del Santo Cristo del Pedregal que se ubica justo frente a la escuela, esta iglesia es la sede de todas las capillas de la colonia, por ello muchas personas ubican muy bien nuestro Centro Educativo ya que un qué es

laica la conocen cómo “La escuela del Cristo del pedregal”. Esto de alguna manera brinda una referencia para la información la ubicación y a las personas de nuevo ingreso.

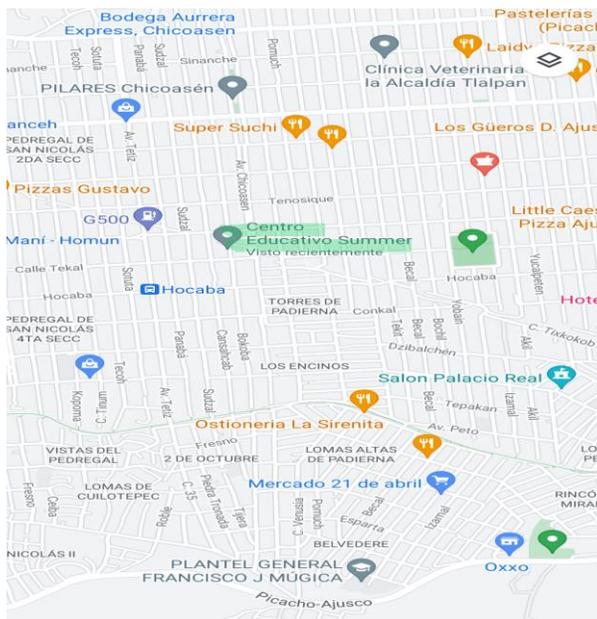


Fig. 3. Mapa de localización de Centro Educativo Summer Hill.

2.2 Contexto institucional y escolar del centro educativo Summer Hill

El Centro Educativo Summer Hill fue fundado en el año de 1983 por mi madre, la profesora Guadalupe Gloria López Montaña, el cual fue registrado bajo el nombre de Timbiriche mismo que fue fundado bajo los lineamientos del Desarrollo Integral de la Familia (DIF). En el año de 2005 se incorpora bajo los lineamientos de la Secretaría de Educación Pública (SEP) por el acuerdo 332. “En el que establecen los lineamientos a que se ajustaran los particulares que imparten educación Preescolar con reconocimiento de validez oficial de estudios” (Publica S. d., acuerdo 332 , 2004 - 2005, pág. 01) en ésta se cambia el nombre por lineamientos basados en

la teoría o metodología registrándose como “Summer Hill” bajo el mismo concepto teórico y metodológico del autor Alexander Sutherland Neill.

Summerhill es una escuela fundada por “Alexander Sutherland Neill” en 1921. Esta escuela fue una de las pioneras en cuanto al movimiento de las escuelas democráticas. Uno de los conceptos más característicos de Neill es el de **autorregulación**, es decir, al desarrollo integral del niño como individuo. Este proceso, afirma Neill, se debe empezar en el nacimiento, pero usualmente es frustrado con una educación represiva, basada en normas que poco a poco van convirtiendo al niño en una persona llena de miedos y tensiones”. (Garrido, 2014, pág. 01)

La fundadora, Guadalupe Gloria López Montaña, inició con sus dos hijas educadoras Blanca Beatriz Alfaro López, Claudia Araceli Alfaro López y su hijo Raúl Cervando Alfaro López como subdirector con una matrícula de 49 alumnos impartiendo diversas actividades artísticas, ambientales y culturales. En el año del 2008 bajo un lineamiento establecido por la SEP se incorpora por el Acuerdo 357 “[...] por el que se establecen los requisitos y procedimientos relacionados con la autorización para impartir educación preescolar” (Publica S. d., Diario Oficial , 2005, pág. 01). Al incorporarse la escuela la Fundadora, Profesora Guadalupe López Montaña realiza ajustes en la plantilla de personal contratando nuevo personal para cubrir el perfil docente que se establece por lineamientos así continuo con su hija menor Nadia Guadalupe Alfaro López como directora técnica.

En el año del 2014 falleció la fundadora y representante legal a la fecha continua la misma metodología después de una revocación de incorporación y una nueva incorporación en el 2015 bajo el nombre de Centro Educativo Summer Hill. La escuela inició como una casa adaptada. Actualmente es un edificio que cumple todos los lineamientos para impartir Educación Preescolar,

cuenta con dos pisos, 4 aulas, una oficina, un patio, baño para docentes, baños para niñas, baños para niños, área de recepción y usos múltiples, biblioteca y bodega de material.

Nuestra Misión

Somos una Institución que brinda Educación Preescolar con profesionalismo, entusiasmo y dedicación para el desarrollo integral de la niñez.

Nuestra Visión

Brindar a nuestros alumnos aprendizaje de alto nivel Educativo, Pedagógico y Socioemocional. Alumnos libres, líderes y felices como lo refiere el autor Neill. El principio fundamental de esa autodeterminación fue la sustitución de la autoridad por la libertad, con el fin de enseñar al niño sin emplear la fuerza, sino apelando a su curiosidad y a sus necesidades espontaneas, haciendo que se interese por el mundo que lo rodea. (Neill, 2018, pág. 13)

Nuestro Lema

El aprendizaje divertido es significativo. Imagina, estructura, crea y aprende.

Peronal

En la actualidad se cuenta con la siguiente matrícula de alumnos.

Grados	Hombres	Mujeres	Total
1°	3	4	7
2°	5	3	8
3°	6	5	11
Total, general	14	12	26 alumnos

Plantilla de personal

Función	Grado	Cantidad
Directora Técnica	General	1
Docente	Preescolar I	1
Docente	Preescolar II	1
Docente	Preescolar III	1

Asistente Educativo	Preescolar I, II, III	1
Profesora de Ingles	Preescolar I, II, III	1
Instructora de Yoga	Preescolar I, II, III	1
Psicóloga	Preescolar I, II, III	1
Cocinera	Preescolar I, II, III	1
Personal de limpieza	Preescolar I, II, III	1
Total		10

Como se puede observar en las tablas, el personal que trabaja en el centro educativo es casi proporcional a la matrícula de alumnos, ese facilita la atención personalizada siendo un gran beneficio para esta investigación dado que se pudo tener observaciones directas de los alumnos con apoyo del propio personal. La problemática detectada no solo se observó desde una visión sino fue el complemento de varias miradas como lo fue todo el personal.

2.3 Análisis de la Práctica Docente

En este apartado se hace referencia a la importancia del docente como parte modular del proceso enseñanza para compartir en el aula el aprendizaje que los alumnos requieren, y atender las necesidades educativas ante el mundo que los rodea de una manera reflexiva, es por ello que como docentes requerimos estar en constante actualización e indagación de las necesidades y características personales físicas y emocionales ante las nuevas formas de aprender de los alumnos como lo demanda en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's). Es precisamente el docente el responsable de brindar las herramientas necesarias para el logro de las competencias en su uso apropiado, en este sentido no sólo es suficiente contar con la infraestructura ni las herramientas para su incorporación en los espacios educativos o de vanguardia en la educación.

Como lo hace saber Tallaferro en el artículo de la revista *La formación para las Prácticas Reflexivas en los Profesionales Docentes* (2006). “Un componente de prácticas profesionales que sea el eje estructurador del currículum y les permita a los alumnos reflexionar desde sus prácticas reales de aula al participar en la realidad educativa, sino que es importante que el docente indague y analice el contexto y necesidades que sus alumnos requieren conocer y aprender conforme a sus

necesidades y características cognitivas.” (TALLAFERRO, 2006, pág. 107). Mediante esta práctica el docente evalúa y regula los tiempos de uso según las características y necesidades educativas y socioemocionales que requieran los alumnos con el uso de las Tecnologías de Información y comunicaciones (TIC's).

El docente se forma a través de la teoría adquirida, el contexto social, los valores, las necesidades y características del entorno educativo que lo rodea, para ser el agente reflexivo e indagador del conocimiento, el comportamiento e intervención dentro de los contextos escolares, así mismo los alumnos están dotados de aprendizajes previos que formula un pensamiento crítico creado por las capacidades intelectuales, como el pretexto para que el docente se convierta en el indagador de sus conocimientos, permitiéndole al alumno reflexionar su aprendizaje y con ello construir su propio conocimiento y auto regulación, relacionando al docente con sus alumnos como núcleo de la enseñanza-aprendizaje, de acuerdo con las autoras Cecilia Fierro, Fortoul y Rosas (1999), quienes sostienen que: La práctica docente trasciende una concepción técnica del rol del profesor. “El trabajo del maestro está situado en el punto en que se encuentran el sistema escolar (con una oferta curricular y organizativa determinada), y los grupos sociales particulares. En este sentido, su función es mediar el encuentro entre el proyecto político educativo, estructurado como oferta educativa, y sus destinatarios, en una labor que se realiza cara a cara” (Cecilia Fierro, Fortoul y Rosas, 1999, p 175). En este punto como lo mencionan las autoras; el rol del profesor es determinante y de gran aportación, ya que es el docente quien da seguimiento y cause al desarrollo integral de los alumnos brindando todas las herramientas necesarias mediante la curricular de niveles de logro que marca la educación básica, teniendo en cuenta el contexto social y cultural del grupo.

La práctica docente es de carácter social, objetivo e intencional. En ésta intervienen los significados, percepciones y acciones de las personas involucradas en el proceso educativo (alumnos, docentes, padres, autoridades, etc.), y también los aspectos político-institucionales, administrativos y normativos, que, en virtud del proyecto educativo de cada país, delimitan el rol del maestro. A continuación, presento una reflexión sobre mi práctica educativa con base en las dimensiones que proponen Cecilia Fierro, Fortoul y Rosas (1999). Es por ello que en este proyecto se realiza una investigación integral con el contexto social y cultural de todos los actores involucrados para conocer las características y necesidades a partir de la investigación acción.

Dimensión personal

La docencia ha sido parte de mi vida desde que tengo uso de razón, al hacer el análisis de mi vida todo ha girado en torno a la docencia. A partir de los 3 años de edad acompañaba a mi madre a tomar clases para ser educadora, recuerdo como dentro del salón de clases realizaban practicas educativas y actividades lúdicas conmigo, me ponían a hacer boleado, técnica de rasgado, entre otras. Rodeaban la mesita en la que me encontraba sentada y hacían anotaciones. Yo pensé que eso pasaría rápido, pero se quedó para toda mi vida. Tiempo después puso un kínder en la casa que construyó con mucho esfuerzo y allí trabajaban mis dos hermanas quienes también estudiaron para ejercer como educadoras, mi mamá y mi hermano mayor. Gran parte de mi niñez tuve un formación artística, a los seis años de edad ingresé a La Ollin Yoliztli ahí practicaba danza regional, expresión corporal, instrumentos folklóricos y dibujo. Por esta razón, considero que el aprendizaje artístico, creativo y social es fundamental para la educación de todo ser humano, ya que permite conjuntar las funciones de ambos hemisferios cerebrales y lograr un desarrollo integral. Recuerdo que las reuniones en la mesa eran de planeaciones y estrategias mientras yo hacia la tarea, lo único que

me gustaba de eso, era ayudarle a mi mamá a hacer manualidades, habiendo desarrollado esa habilidad desde entonces, así como la parte artística ya que en la primaria los profesores me buscaban para poner bailables en los festivales. La experiencia de dar clases era algo apasionante, ya que el ver resultados de transmitir lo aprendido entre pares es muy gratificante.

La docencia ha sido una profesión muy satisfactoria ya que me ha permitido ver resultados concretos en mis alumnos. Eso me motiva a indagar y aprender más cada día. Me permitía modificar aspectos que yo veía que podrían funcionar como el escuchar a los alumnos, que las clases fueran más divertidas para lograr un aprendizaje significativo, no limitar su opinión y su aprendizaje. Considero que el estar en grupo tiene una gran responsabilidad no solo en aprendizaje cognitivo, sino también en la comunicación y desarrollo emocional y afectivo de mis alumnos.

Al iniciar mis prácticas en aula, ya como titular de grupo comencé a trabajar bajo las necesidades e inquietudes de los alumnos, realizando actividades lúdicas para lograr un aprendizaje significativo a largo plazo mediante la integración de información percibida por los 5 sentidos. En ese entonces no planeaba por competencias el aprendizaje era por temas, planteaba el tema con una introducción y me guiaba por las inquietudes que a los alumnos les generaba. Les hacía disfraces y ellos elegían disfrazarse de lo que más les había gustado después comenzaba la actividad como un cuento o una historia como incentivo para propiciar el aprendizaje lúdico a través del juego, al término de la actividad realizaba la evaluación por medio de la indagación grupal y personal, conociendo los niveles de logro con materiales o actividades extras y reforzando lo que hacía falta consolidar. En esas actividades puede darme cuenta cuáles son las habilidades e intereses de cada alumno y utilizarlas como herramientas de aprendizaje.

Personal docente

Los docentes ante todo son seres humanos, por tanto, la práctica docente es una práctica humana. El docente debe ser entendido como un individuo con cualidades, características y dificultades; con ideales, proyectos, motivaciones, imperfecciones. Dada su individualidad, las decisiones que toma en su quehacer profesional adquieren un carácter particular y único. Así muchos aspectos personales en mi vida han influido en lo laboral como docente, definitivamente uno de estos aspectos personales es el haber nacido en una familia dedicada a la labor docente y que ha aportado grandes herramientas a la educación, ello me ha llevado a tomar en muchas ocasiones la decisión de volver a elegir mi vocación y brindar herramientas a la niñez, y mucho de ello de manera autodidacta, descubrir las necesidades e inquietudes de los alumnos, y partir de ahí para modificar la enseñanza-aprendizaje de acuerdo a las necesidades, e inquietudes de los alumnos, fundamentales para el logro de los aprendizajes.

En algunas ocasiones parto de ese gusto y pasión por la docencia para tomar decisiones en mi vida personal, ya que se requiere de mucho esfuerzo, dedicación, preparación constante y resiliencia ser directora y representante legal de Centro Educativo Summer Hill. La Universidad Pedagógica Nacional me ha brindado todas las herramientas pedagógicas para fortalecer mi práctica docente y cuestionar, así como enriquecer mi intervención en el aula y el contexto educativo en su completud logrando una educación de calidad.

Institucional

Centro Educativo Summer Hill para mí tiene gran valor emocional y aporte académico ya que durante prácticamente toda mi vida me he dedicado a transformar la educación de la niñez en este espacio, sé y estoy consciente que si bien no podré cambiar el mundo desde este lugar, sí podré hacerlo con los alumnos que lleguen aquí, brindarles nuevas oportunidades de pensamiento creativo, aprendizaje significativo, evitando el típico modelo del alumno condicionado, reprimido, niños sin libertad, sentados en un pupitre, moldeado al igual que todos y aburrido. La transformación de la escuela y en especial de mi institución es mejorar la educación con alumnos seguros, autónomos, decididos, críticos, reflexivos, capaces de creer y lograr sus ideales personales, sociales, culturales, socioemocionales y económicos, sin miedo a la crítica, sin límites, seres humanos dotados de habilidades y experiencias que les brinden las competencias necesarias para su vida presente y futura.

Interpersonal

La práctica docente se fundamenta en las relaciones de los actores que intervienen en el quehacer educativo: alumnos, docentes, directores, madres y padres de familia, y comunidad en general; estas relaciones son complejas, pues los distintos actores educativos poseen una gran diversidad de características, metas, intereses y creencias. Los docentes del Centro Educativo Summer Hill tenemos una relación estrecha y de apoyo mutuo, ya que consideramos que la comunicación entre todos es fundamental y estamos abiertos a escuchar las críticas constructivas que favorezca nuestra práctica educativa. Aunque la carga administrativa y el tiempo que ocupamos para realizar actividades no siempre permite tener espacios para la interacción social. Sin embargo, nos

apoyamos en lo personal y laboral. Mi función en el área directiva es el acompañamiento y seguimiento al equipo de trabajo y padres de familia, considero que el desarrollo y desempeño de las docentes dependerá en gran parte de la confianza que exista entre ellas, el vínculo afectivo entre docentes y directivo es fundamental para el crecimiento y aprendizaje de ambo roles educativos, dando como resultado un aprendizaje significativo y desempeño laboral acorde a las necesidades de los alumnos con aprendizajes situados, autorregulados y colaborativos.

Social

El análisis de esta dimensión implica la reflexión sobre el sentido del quehacer docente, en el momento histórico en que vive y desde su entorno de desempeño. También, es necesario reflexionar sobre las propias expectativas y las que recaen en la figura del docente, junto con las presiones desde el sistema y las familias. El contexto social que demanda la educación preescolar actualmente, son evidentemente vínculos familiares mucho más abiertos a nuevas formas de adaptación social pero también más despreocupados en el área socioemocional y despegados de los vínculos afectivos familiares, las madres de familia son menos afectivas, más prácticas y ocupadas en aspectos laborales, las tecnologías se van apropiando de las conductas favorables o desfavorables de los niños, se podría decir que las tecnologías han formado nuevas generaciones brindando y dotando de información al azar. Generaciones con poco sentido de pertenencia, poco contacto físico y afectivo, muchos estímulos visuales y aprendizajes aislados sin acompañamiento u orientación. Esto ocupa a las docentes o a los entornos escolares a retomar prácticas y estrategias con alto contenido afectivo de interacción y movimiento, que facilite a los estudiantes retomar el contacto con sus pares, la naturaleza, el medio ambiente y se reconozcan a sí mismos como seres

humanos capaces de aprender compartiendo y socializando, mediante actividades lúdicas y significativas acompañadas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's).

Este sentido de visión educativa nos es reconocido por los padres de familia que integran nuestra comunidad, ya que la mayoría de la población son hijos de exalumnos o familiares que comentan y hacen hincapié en que la escuela brinda una educación integral y de alto nivel educativo. En gran parte destaca la calidez y calidad en la atención cualitativa que se brinda a los alumnos dotándolos de las herramientas y competencias necesarias para ingresar a la educación primaria.

Didáctica

Esta dimensión se relaciona con la reflexión sobre la forma en que el conocimiento es presentado a los estudiantes para que lo recreen, y con las formas de enseñar y consolidar el proceso educativo. La didáctica con la que desarrollo mi práctica docente para este proyecto se centra básicamente en la interacción entre pares, el juego y aprendizaje vivencial logrando en los alumnos el movimiento de su cuerpo e integración de los cinco sentidos generando un aprendizaje significativo. Es decir, cada ser humano está dotado de diferentes capacidades que le permite desarrollar cualidades únicas, y llevadas a cabo en equipo se genera un aprendizaje grupal integral. Cada uno a su ritmo y nivel de logro. El observar como se integran los alumnos con sus cualidades y habilidades es realmente maravilloso, identificar como los alumnos al inicio del ciclo escolar se ven prácticamente con las mismas características de edad, estatura y corporalidad y a manera que se van llevando a cabo las estrategias de aprendizaje descubren su propia personalidad, capacidades y características individuales, permitiendo que el grupo desarrolle su propia identidad. La didáctica

que se lleva a cabo en Centro Educativo Summer Hill va enfocada a un sistema adaptado de la metodología SUMERHILL y un sistema personalizado bajo la experiencia lúdica, significativa y vivencial con la experiencia de la misma institución.

Valoral

El análisis de esta dimensión enfatiza en la reflexión sobre los valores y conductas de la comunidad escolar, las maneras de resolver conflictos y las opiniones sobre diversos temas, así como los elementos que el maestro transmite a los estudiantes. Implica reflexionar sobre los valores personales, especialmente sobre aquellos relacionados con la profesión docente, y analizar como la propia práctica da cuenta de esos valores. Los valores en el área educativa son básicos para el aprendizaje si de enseñar se trata, son el vínculo para lograr el aprendizaje integral en los alumnos. La incorporación sistemática de los valores da como resultado una educación de calidad para esto es necesario contar con profesores que tengan integrados los valores en el desarrollo de sus vidas y los transmitan en sus acciones.

Las instituciones educativas deben fomentar que los docentes se apropien de manera personal y comprometida de los valores que la misma institución fomenta y tomar las riendas de la incorporación de los valores en sus estrategias educativas, si quieren logros en sus estudiantes. Los valores más importantes en nivel preescolar son sin duda la solidaridad, respeto y empatía para el trabajo entre pares, así como se implementa en nuestra institución educativa Summer Hill, a través de la colaboración grupal, ya que sin ello poco podríamos lograr a nivel personal e interpersonal con el alumnado.

Es importante mencionar que un problema para las nuevas generaciones de infantes que llegan al preescolar es el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) ya que no son monitoreados o regulados por los padres por lo que es necesario rescatar el uso de los mismos con fines educativos y no solamente de entretenimiento.

III Diagnóstico

3.1 Definición del Diagnóstico Participativo

El Diagnóstico Participativo del contexto o la comunidad objeto de intervención se define como una oportunidad de construir relaciones y propuestas integrales para dar respuesta a las necesidades; se presentan las características generales de la investigación (Folgueiras-Bertomeu, 2018, pág. 20). Durante el proceso del diagnóstico se observa que los alumnos realizan el uso permanente y continuo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) sin un acompañamiento o asesoría de los padres o tutores. El primer paso que seguí en el proyecto fue el acercamiento a los padres de familia para diagnosticar el uso que le daban a las tecnologías dentro de los hogares y de ahí partir a la investigación y dar seguimiento a las actividades que nos apoyarían al diagnóstico.

Las aplicaciones más comunes son YouTube y TikTok, sin contenido apropiado a las edades de los alumnos, y teniendo en cuenta que las tecnologías avanzan a pasos agigantados en cuanto a la forma de acceder, aprender e interactuar con la información, provocando así cambios radicales en el proceso de aprendizaje en las décadas venideras se considera llevar a cabo una introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el terreno educativo con estrategias apropiadas y analizar qué uso les dan las y los estudiantes de nuestro Centro Educativo.

La finalidad de introducir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el aprendizaje dentro de aulas es formar a un alumno capaz de analizar, profundizar, buscar y encontrar información ante sus inquietudes; y la labor del docente es ofrecer conocimiento abierto al cambio de su práctica docente, desde la reflexión y adaptarse al cambio de la enseñanza-

aprendizaje; pues representa desaprender para aprender diversas habilidades, destrezas y capacidades cognoscitivas, reconociendo que es la guía y acompañante del aprendizaje de sus alumnos; integrando vías alternas para facilitar el aprendizaje de las tecnologías con una iniciación académica sin dejar de lado la importancia de la interacción social, integral y lúdica entre pares.

Poniendo al centro de la educación, nuevas generaciones de niños y niñas creativos, innovadores, eficientes y pertinentes al mundo en el que viven con la incorporación y adaptación de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC's) para modernizar las prácticas educativas fomentando el trabajo colaborativo con la integración gradual de las mismas adaptando el aspecto lúdico en situaciones de aprendizaje, se requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base en estrategias didácticas para valorar el placer de jugar y aprender.

En este sentido, los docentes se colocan como mediadores del aprendizaje para propiciar escenarios de juego entre pares para garantizar la interacción en los alumnos y alumnas; así como la comunicación y expresión oral, artística y creativa en un ambiente tecnológico que fomente la confianza y la creación de un aprendizaje innovador y divertido. Para los alumnos es de vital importancia integrar la pantalla con el fin de apoyar los temas en el aula ha sido de gran interés ya que es un instrumento en su vida cotidiana y los estímulos visuales y auditivos generan en ellos gran atención y complementan los contenidos de aprendizaje.

A modo de conclusión en cuanto a nuestro modelo educativo buscamos que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) sean un medio y no un fin, es decir; son herramientas y materiales de construcción para facilitar el aprendizaje y no un entretenimiento con aprendizajes aislados.

El diagnóstico participativo es la integración de todos los actores que forman parte dentro del diagnóstico de una determinada problemática, para así dar seguimiento y acompañamiento a la

mejora de la misma. En este proyecto se integra a los padres de familia, alumnos y docentes llegando a un fin y conclusión satisfactoria.

El diagnóstico tiene un diseño mixto ya que se utilizaron técnicas de recogida de información cuantitativas, cualitativas y participativas, para lograr un mayor entendimiento al problema de agresividad, estas técnicas de información cuantitativa y cualitativo son integradas para la sistematización y obtener resultados más completos, también se pueden conservar sus estructuras y procedimientos originales o pueden ser adaptados, alterados o sintetizados.

En el diseño mixto realizado se recabaron los resultados de manera cuantitativa, se tomaron en cuenta las características cualitativas y de habilidades con las que cuentan los alumnos. Se contó con la participación de todo el personal de la comunidad educativa involucrada en los entornos de la problemática detectada.

3.2 Técnicas e instrumentos utilizados

En el presente diagnóstico se utilizaron los siguientes instrumentos:

Cuestionario: Definido como un conjunto de preguntas que se crean con el objetivo de recaudar información acerca de algún tema específico. En este caso, el cuestionario de evaluación es un mecanismo elegido para evaluar si el problema de abuso en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) existe o no, en mi grupo.

- **Cuestionario de evaluación para los padres de familia:** Dirigido a los padres de familia, consta de datos generales y once preguntas relacionadas con el conocimiento de instrumentos tecnológicos que se usan en casa, el tiempo que invierte en su uso, las

personas con quienes se comparten estos momentos, así como, si existen o no en casa reglas y límites para usarlo. El principal objetivo de este instrumento, es identificar las dinámicas familiares, y si estas son o no un referente para la identificación del problema.

- **Lista de cotejo:** Es considerada un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo. Generalmente se organiza en una tabla en las que se incluyen los aspectos más relevantes de un proceso, mismos que se integran en orden, de acuerdo con su secuencia de realización. Es un instrumento de evaluación útil para la observación y verificación, permite apreciar conocimientos, habilidades, actitudes y valores en consonancia con la naturaleza del aprendizaje esperado o de los aspectos que se trabajen, así como aquello que el estudiante necesite poner en juego para lograrlo. Por los aspectos considerados para su construcción, están involucrados los procesos de valorar y evaluar, pues generalmente los elementos propuestos incluirán tareas en las que se observen algunos de los siguientes elementos: Evaluar cursos de acción, planear soluciones, proponer explicaciones o argumentos, tomar decisiones, llevar a cabo los pasos de un procedimiento, formular conclusiones, entre otros. Es un instrumento que suele aplicarse en la evaluación final, debido a que arroja información puntual sobre el nivel de logro de los estudiantes en relación con los aspectos que el docente consideró más relevantes de la situación de aprendizaje. Aunque, si el docente lo desea, puede proponer puntos de corte durante el proceso de aprendizaje y aplicar listas de cotejo intermedias que le permitan observar estados de avance para identificar las dificultades y proponer estrategias de intervención, así como definir las tareas pendientes.

A continuación, se presentan las características de la lista de cotejo utilizada en el proyecto:

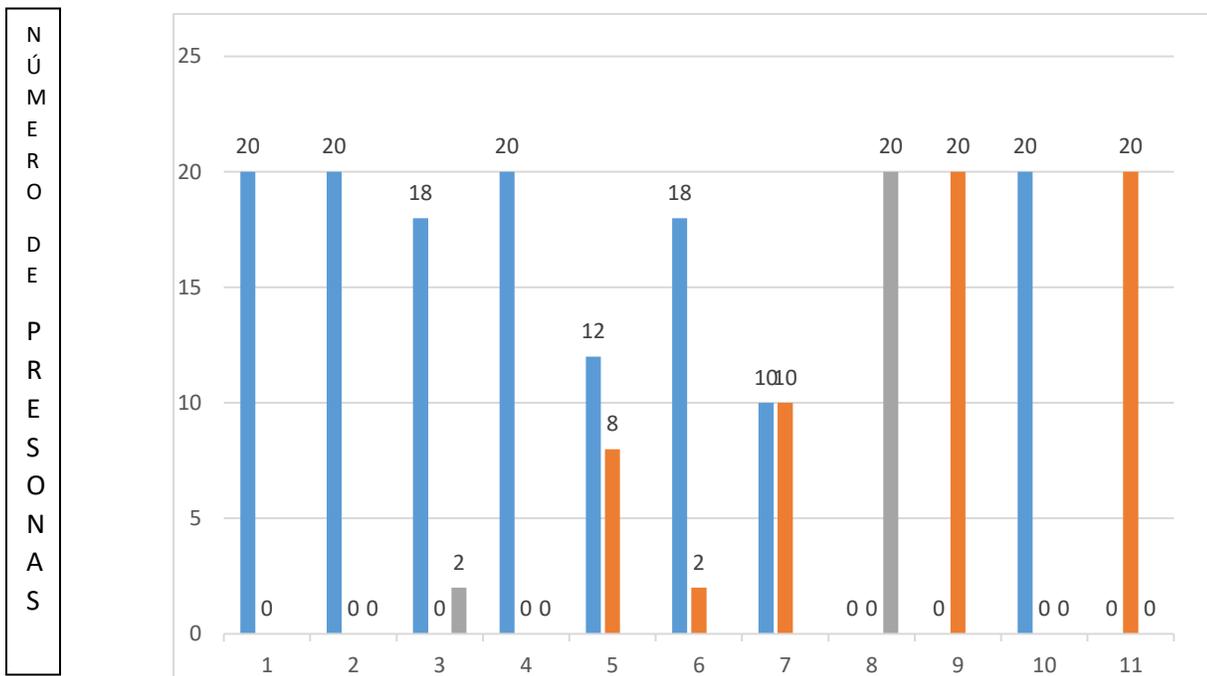
La lista de cotejo para docentes se diseñó con el propósito de evaluar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) del docente en preescolar. Consta de nueve criterios generales de evaluación, ocho competencias comunicativas, cinco competencias ciudadanas, ocho competencias matemáticas y cuatro competencias científicas.

El objetivo general de este instrumento es detectar el uso apropiado de las TIC's en las actividades lúdicas y significativas dentro del aula en la práctica docente.

3.3 Resultados

El cuestionario fue aplicado a 20 madres y padres de familia de preescolar del centro educativo Summer Hill en el mes de septiembre del año 2018. En la gráfica 1 se presentan los resultados del cuestionario.

Gráfica 1. Resultados de encuesta a padres de familia TICS



En el ítem 1. Relacionado con el acceso a internet en su hogar: el 100% respondió que sí.

En el ítem 2. ¿cuál de estos equipos comparte o permite utilizar a sus hijos? el 100% respondió que el celular es utilizado por sus hijos.

En el ítem 3. ¿cómo aprendió a utilizar sus hijos estas tecnologías? el 80% respondió que por sí solo.

En el ítem 4. ¿con que frecuencia las utiliza? el 100% respondió que lo usan diario

En el ítem 5. ¿Cuánto tiempo le permite disponer de su uso? el 60% respondió de una a dos horas y el 40 % más de dos horas diarias.

En el ítem 6.- ¿Qué páginas visita? el 80% respondió YouTube y el 2% programas infantiles.

En el ítem 7. ¿Qué mensaje le transmite estos programas? el 50% respondió juegos interactivos y el otro 50% videos infantiles.

En el ítem 8. ¿con qué frecuencia da acompañamiento a su hijo@ cuando utiliza las TIC? El 100% contesto siempre.

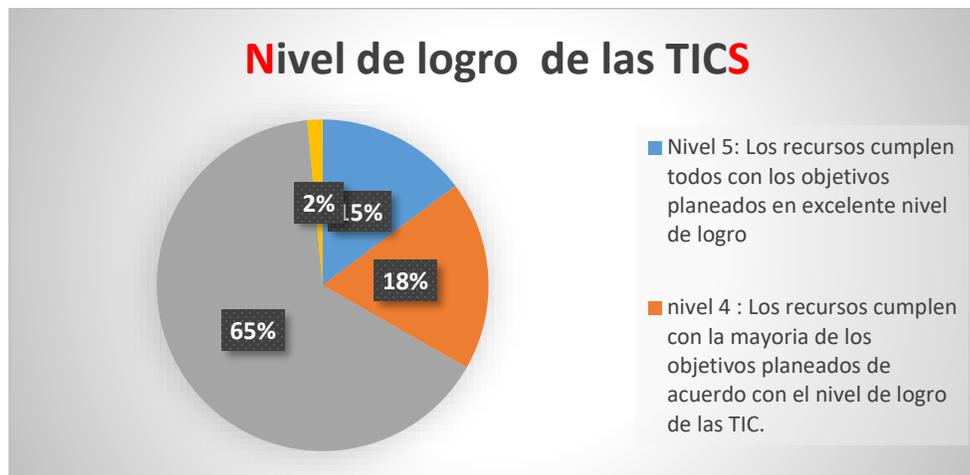
En el ítem 9. Considera que su hijo a adquirido contenidos apropiados que le han brindado herramientas para favorecer su desarrollo social y emocional: el 100% contesto que sí.

En el ítem 10. Considera que las TIC's son herramientas: el 100% contesto que es de entretenimiento.

En el ítem 11.- ¿Que tan indispensable en su entorno familiar son las TIC? el 100% respondió muy indispensable es decir los 20 padres y madres utiliza las Tecnologías dentro de su entorno familiar.

Gráfica 2: Lista de cotejo para docentes.

La lista de cotejo se aplicó en el mes de noviembre del 2018 a 3 docentes de grupo del Centro Educativo Summer Hill.



Ítems

Nivel 5: Los recursos cumplen todos con los objetivos planteados en excelente nivel de logro: solamente el 15% de los recursos cumple con todos los objetivos

Nivel 4: Los recursos cumplen con la mayoría del nivel de logro con los objetivos planteados: solamente el 18% de los recursos cumple con los objetivos planteados.

Nivel 3: Los recursos cumplen con algunos de los objetivos planteados del nivel de logro: el 65% de los recursos cumple con algunos de los objetivos.

Nivel 2: Los recursos cumplen muy pocos objetivos para el nivel de logro: solamente el 2% de los recursos cumple muy pocos objetivos.

Estos datos obtenidos nos arrojan claramente como la hipótesis que se aplicó al inicio de la investigación es acertada, los alumnos usan las Tecnologías de Información y Comunicación de una forma desmedida y sin ningún acompañamiento.

3.4 Planteamiento del Problema

Con base a los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en el Centro Educativo Summer Hill, con los alumnos de Preescolar I, II, III; se puede concluir que:

- El 100% de los alumnos cuenta con un instrumento tecnológico en el hogar
- El 100% de los alumnos los utiliza diariamente
- Solo el 20% lo utiliza para actividades educativas, sólo 4 padres de familia
- El 50% de los alumnos los utiliza con acompañamiento de un adulto. 10 padres de familia
- El 80% las utiliza para el acompañamiento y el entretenimiento 16 padres de familia

El agregar los datos anteriores me permitió detectar que todos los alumnos, interactúan diariamente con diversas tecnologías, entre ellas, tabletas, dispositivos inteligentes, video juegos y pantallas ya sea de los mismos padres de familia o compartidas dentro o fuera del hogar, y la mayoría de los padres de familia no brinda acompañamiento a sus hijos al navegar en estos instrumentos tecnológicos, por lo que los padres de familia comentan que no les brinda ningún aprendizaje significativo o social a sus hijos únicamente acompañamiento o distracción mientras los mismos padres realizan labores del hogar, trabajo o entretenimiento en redes sociales.

Después de las encuestas realizadas doy seguimiento a la investigación dentro de mi entorno de trabajo Centro Educativo Summer Hill, con respecto al tema y se da seguimiento con información que le permita a los padres de familia conocer más acerca del tema y hacer conciencia de las limitantes y afectaciones con las que los alumnos se enfrentan con respecto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's). Así como brindar asesoría y brindarles herramientas apropiadas a su edad, tiempos y uso enfocado al aprendizaje.

Problema

A pesar de que el 100% del estudiantado cuenta con acceso a la Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en sus hogares, solamente el 25 alumno las utiliza para fines educativos.

IV Propuesta: Actividades lúdicas mediante el uso de TIC's en el aula para el aprendizaje significativo

4.1 El juego y el desarrollo integral en el PEP (Programa de Educación Preescolar) 2011.

Durante los primeros años de vida, el juego se transforma en una actividad crucial que contribuye al pensamiento, desarrollo del lenguaje y habilidades sociales.

En el Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP) sustenta que la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) presenta áreas de oportunidad que es importante identificar y aprovechar, para dar sentido a los esfuerzos acumulados y encauzar positivamente el ánimo de cambio y de mejora continua con el que convergen en la educación las maestras y los maestros, las madres y los padres de familia, las y los estudiantes, y una comunidad académica y social realmente interesada en la Educación Básica. Con el propósito de consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país, durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria; coloca en el centro del acto educativo al alumno, al logro de los aprendizajes, a los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que les permitirán alcanzar el perfil de egreso de la Educación Básica.

Así mismo se plantea que en el trabajo educativo deberá tenerse presente, que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve. En virtud de su carácter fundamental, un propósito de la educación preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias (por

ejemplo, que los alumnos se desempeñen cada vez mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas), pero también lo es de la educación primaria y de la secundaria; al ser aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros. Centrar el trabajo en el desarrollo de competencias implica que la educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera.

El programa tiene carácter abierto La naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje, así como la diversidad social y cultural del país, hace sumamente difícil establecer una secuencia detallada de situaciones didácticas o tópicos de enseñanza, por lo cual el programa no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con las niñas y los niños.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados. Asimismo, tiene libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje. De esta manera, serán relevantes en relación con las competencias a favorecer y pertinentes en los diversos contextos socioculturales y lingüísticos (Publica S. d., 2011, pág. 15)

La SEP en el PEP 2011 plantea la importancia de que las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares en la educación preescolar suelen darse formas de intervención que

parten de concepciones en que se asume que la educación es producto de una relación entre los adultos que saben y las niñas y los niños que no saben; sin embargo, hoy se reconoce el papel relevante que tienen las relaciones entre iguales en el aprendizaje. Al respecto se señalan dos nociones: los procesos mentales como producto del intercambio y de la relación con otros, y el desarrollo como un proceso interpretativo y colectivo en el cual las niñas y los niños participan activamente en un mundo social en que se desenvuelven y que está lleno de significados definidos por la cultura.

El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias. En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados).

Las niñas y los niños recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada. En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. Mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan

libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.

Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo. En la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones, las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente. (Publica S. d., 2011, pág. 21)

En las actividades que llevo a cabo durante la jornada educativa es común iniciar con un juego dirigido para que una vez que los alumnos se integren a la actividad logren interactuar entre pares, les permito que sean ellos mismos los que den continuidad al juego con su propia creatividad e imaginación, de esa manera surgen de manera espontánea diversas dudas e inquietudes que posteriormente les doy seguimiento a nuevos aprendizajes, por medio de la indagación.

El nuevo modelo educativo plantea que la tecnología es un medio, no un fin. Su gran difusión en la sociedad actual no excluye a la escuela; por el contrario, el egresado de educación básica ha de mostrar habilidades digitales, que desarrollará en la escuela en las asignaturas de los tres Campos

de Formación Académica. Por ello la escuela debe crear las condiciones para que los alumnos desarrollen las habilidades de pensamiento cruciales para el manejo y el procesamiento de la información, así como para el uso consciente y responsable de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's). El currículo las considera no solo desde la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino, más importante que eso, su utilización con fines educativos.

En este sentido la SEP sugiere que, el profesor debe aprovechar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente, por medio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) y para utilizarlas. Las restricciones en el acceso a la tecnología en algunas escuelas o zonas del país no debe ser obstáculo para la implementación del currículo, donde las condiciones existan para potenciar el aprendizaje con estas herramientas será importante hacerlo. Al mismo tiempo, deberán asignarse los recursos para que cada vez más escuelas cuenten con la infraestructura y el equipamiento.

4.2 Fundamentación Teórica

4.2.1 La propuesta sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la UNESCO

En esta propuesta se promueve que la atención se centrará en los alumnos y en sus procesos de aprendizaje, los docentes deben promover en los niños de los tres grados de preescolar: su disposición y capacidades para aprender; el desarrollo de sus habilidades superiores del

pensamiento para resolver problemas; su comprensión y búsqueda de explicaciones de situaciones desde diferentes áreas del saber; el manejo de información, la innovación y creación en distintos ámbitos de la vida. Esto compromete a los maestros a conocer a sus alumnos, con el fin de reflexionar y generar propuestas didácticas orientadas a privilegiar sus aprendizajes.

Esta propuesta que marca la UNESCO es realmente valiosa e importante dentro del área laboral en el ámbito educativo, ya que la comunicación entre docentes y alumnos es básica para su formación y desarrollo personal y social, sino existe este vínculo de comunicación los alumnos no tendrían la confianza de manifestar sus inquietudes y aprendizajes adquiridos a la docente para que a su vez ella sea capaz de diagnosticar y evaluar su desempeño y nivel de logro.

Así como proponer ideas para el diseño de este nuevo paradigma educacional, que ponga en el centro de su quehacer el aprendizaje de cada estudiante, el desarrollo de su máximo potencial, de manera que cada uno pueda hacerse parte y contribuir al desarrollo de sociedades más justas, democráticas e integradas mediante actividades previas al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en área preescolar

La omnipresencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) es al mismo tiempo una oportunidad y un desafío, y nos impone la tarea urgente de encontrar para ellas un sentido y uso que permita desarrollar sociedades más democráticas e inclusivas, que fortalezca la colaboración, la creatividad y la distribución más justa del conocimiento científico y que contribuya a una educación más equitativa y de calidad para todos. “El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo. La capacidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera

vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo”

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), América Latina y el Caribe han ocupado un lugar de vanguardia en los últimos años, presentando el crecimiento más rápido del mundo en las tasas de incorporación de tecnología y conectividad aun cuando todavía le queda un largo camino que recorrer para asegurar un acceso equitativo y universal. Hasta ahora, no ha sido sencillo conectar esta enorme inversión y avance con un mayor y más justo desarrollo o, en el caso los sistemas educativos, con mejores resultados de aprendizaje de sus estudiantes.

La UNESCO ha recibido el mandato de sus Estados Miembros para abordar los temas clave, las tensiones y las posibilidades al alcance de las políticas públicas que permitan aprovechar el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) a favor de la educación y el desarrollo. En esta línea, la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y El Caribe -OREALC/UNESCO Santiago- ha identificado dos áreas de desarrollo prioritario, con el objetivo de que estas tecnologías contribuyan al mejoramiento sistémico de los sistemas educativos a favor de la Educación para Todos:

- a) Nuevas prácticas educativas y
- b) Medición de aprendizajes (UNESCO, 2013, págs. 36-72).

Se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimedia

les y al parecer, aprenden de manera diferente. Las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes.

En esta oportunidad de cambio cultural, los docentes tienen un rol central. Son los motores porque tienen la función de acompañar a los y las estudiantes en el proceso de aprender a aprender. Sabemos que los docentes determinan 30% de la varianza en logro de aprendizaje, el factor de la varianza más alto después de aptitud intrínseca. Los docentes son gestores de aprendizajes que construyen posibilidades de desarrollo a partir de las particularidades de las niñas, niños y jóvenes con los que trabajan. En esta lógica, hablar de educación y las TIC's es más que pensar en equipos, computadoras, dispositivos y/o programas, es la oportunidad de reflexionar acerca de cómo estamos pensando la educación y cómo las personas jóvenes y los docentes aprenden y enseñan.

4.2.2 El juego y el aprendizaje significativo

Dominguez & Castillo Ortega (2020) sostienen que algunos autores se centran en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de Piaget), pero para todo el foco de interés se ubica en el desarrollo de dominios de origen social (como el constructivismo social de Vigotsky y la escuela sociocultural o socio histórica). Mientras que para otros más, ambos aspectos son indisociables y perfectamente conciliables. También es posible identificar un constructivismo radical, el planteado por autores como Von Glasefeld o Maturana, quienes postulan que la construcción del conocimiento es enteramente subjetiva, por lo que no es posible formar representaciones objetivas ni verdaderas de la realidad, sólo existen formas viables o efectivas de actuar sobre la misma. Entre estas diversas

corrientes ubicamos algunos de los debates actuales del constructivismo: ¿Está la mente en la cabeza o en la sociedad?, ¿es un proceso de autoorganización cognitiva el desarrollo o más bien de aprendizaje cultural dentro de una comunidad de práctica?, ¿qué papel juega la interacción mediada por el lenguaje o interacción comunicativa en comparación con la actividad autoestructurada del individuo?

Para Vigotsky (2010); López y Delgado (2013) en la edad preescolar la actividad rectora es el juego y por ende este se convierte en un medio esencial a través del cual los infantes pueden poner en marcha diversos signos, posibilitando con ello el desarrollo progresivo de su pensamiento. (Dominguez & Castillo Ortega, 2020, pág. 3). El juego infantil y las actividades lúdicas son pertinentes para repensar la educación infantil y la práctica escolar. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y

tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.

De acuerdo con Piaget (1945/1962), el juego tiene un papel fundamental en las habilidades mentales en desarrollo del niño. Piaget describe diversas etapas en la evolución del juego. La primera, llamada práctica o juego funcional, es característica del periodo sensomotor. En el juego funcional el niño repite esquemas conocidos de acciones y del uso de los objetos; por ejemplo, el niño bebe de una taza vacía o hace como que se peina con la mano. El juego simbólico, la segunda etapa, aparece en el periodo preoperacional. Incluye el uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos. En el juego simbólico, un bloque podría ser un teléfono, un barco, un plátano, un perro o una nave espacial. Piaget distinguió entre el juego constructivo y el dramático. En el juego constructivo, los objetos concretos se usan para construir y crear otros objetos; por ejemplo, el juego de cubos de madera puede usarse para construir una ciudad para coches y camiones de juguete.

En el juego dramático, los niños crean situaciones y papeles ficticios con gestos y lenguaje; crean el papel de cada niño y lo negocian, y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. El juego dramático suele aparecer después de la aparición del juego constructivo. Piaget (1945/1962) ve la naturaleza ficticia del juego durante este periodo como reflejo del pensamiento egocéntrico del niño. El juego simbólico desaparece, según Piaget, al principio del periodo operacional concreto, alrededor de los siete años. La etapa final del juego es la de los juegos con reglas, que culmina durante el periodo operacional concreto. Esta etapa se caracteriza por el uso de reglas exteriores para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social. Algunas reglas son formales, establecidas y transmitidas por otros, y otras reglas son generadas y negociadas durante el juego, conforme los niños lo inventan.

La aplicación de la teoría de Vigotsky en la clase será aún más radical al proponer dentro de su teoría al juego como la actividad rectora mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos. Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras, la solución de problemas y el pensamiento lógico matemático. (Dominguez & Castillo Ortega, 2020, pág. 4)

Sin embargo, Smilansky y Shefatya disienten de la idea de Piaget de que el juego es un producto natural del paso de la progresión de la etapa sensomotora a las de preoperaciones y operaciones concretas. Estos autores también sostienen que el desarrollo del juego depende del contexto social y la guía de los adultos, y que a ciertos niños hay que entrenarlos para el juego. Sus investigaciones demostraron que los adultos pueden elevar el nivel del juego de los niños, lo que tiene un efecto positivo en otras habilidades cognitivas

La actividad compartida constituye un significativo contexto social para el aprendizaje. Cuando un niño comienza a aprender una habilidad, el contexto social puede ser lo único que haga significativo el aprendizaje; el niño puede tratar de aprender simplemente porque la interacción con el maestro es muy agradable. La interacción social constituye un apoyo físico y motivacional: un lector principiante puede resistirse a leer un par de páginas cuando la maestra asigna esa tarea, pero ese mismo niño puede estar deseoso de leer un libro completo a su hermanita. Así, la actividad compartida —leer a otro— apoya la adquisición de las habilidades de un modo en que la simple asignación de la lectura individual no puede hacerlo. La motivación del niño se hace mucho más fuerte y la interacción da lugar a una práctica real y crea un contexto social apropiado para la adquisición de la habilidad.

Entonces bien, si el niño aprende habilidades por medio de la interacción social y lo que sucede en su entorno esto me lleva a la conclusión de pensar ¿Qué sucede con los nuevos entornos y contextos familiares y escolares con instrumentos tecnológicos? Me llama mucho la atención ver como la tecnología ha entrado a nuestras vidas y como ha cambiado nuestras tradiciones. La forma de jugar está cambiando y transformando, por ello la importancia de brindar todas las herramientas de aprendizaje a las nuevas generaciones integrando el juego y la interacción social acompañadas de las nuevas tecnologías de la Información y las comunicaciones (TIC's), con la intención de realizar un nuevo aprendizaje y regulación entre lo que hoy en día es inevitable parar o eliminar, es un hecho que estas nuevas tecnologías seguirán avanzando y siendo parte de la vida moderna y avanzada en nuevas formas de aprender, sin dejar de lado un entorno socialmente adaptado a las tecnologías y relaciones socialmente sanas a acompañadas por actividades lúdicas que brinden todo tipo de herramientas sociales y de interacción.

4.2.3 El uso educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's)

La idea y la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) desde la primera infancia han provocado innumerables reacciones por parte de especialistas con posiciones bien demarcadas y opuestas. Por un lado, encontramos concepciones teóricas que nos fascinan y nos hacen creer que las ventajas de las tecnologías ofuscan completamente sus desventajas, pareciendo que todo lo que es producto de la Sociedad de la Información y del Conocimiento puede ser consumible, pues sus potencialidades nos transportan a una realidad y calidad de vida sin igual. Por otro lado, somos confrontados con el juicio de aquellos que entrevén el fin de la educación y de la infancia, influenciada por las transformaciones que se viven en tan corto espacio de tiempo y en todas las dimensiones de nuestras vidas. Todavía, a la par de estas ideas tan

opuestas, aparecen concepciones que nos muestran que es necesario encontrar el equilibrio y saber recapacitar sobre lo que nos dicen los pensamientos positivos y negativos para que seamos capaces de consumir críticamente las TIC's.

Como resultado de la cultura digital, en que los niños de nuestra sociedad son considerados nativos digitales y de que es necesario prepararlos para que sepan aprovechar las potencialidades de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para su desarrollo, nos parece que esta formación y orientación debe hacer parte desde la primera infancia, desde su ambiente familiar, como también en la escuela. En busca de un camino para la autoformación en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para educadores y su consecuente integración en los jardines de infantes, idealizamos y creamos un ambiente virtual colaborativo propicio para este fin, con la intención de integrar participantes de todos los países iberoamericanos. El objetivo principal es acompañar el desarrollo tecnológico, particularmente el que Internet nos ha ofrecido, para establecer un enlace dinámico entre profesionales de educación de infancia. (Pinto & Osorio , 2008, pág. 1)

Las computadoras son, según Haugland (2000), una valiosa herramienta para el aprendizaje de los niños en edad preescolar, pero es necesario darles tiempo a los niños de explorar y experimentar. Todavía los niños necesitan sentir que el adulto, así sea el educador o sus padres, están disponibles para darles apoyo. De esta manera, su experiencia puede operar a diversos niveles de áreas de desarrollo. Además de este factor, Haugland (2000), realza que la observación, por parte de sus educadores y padres, de las actividades de los niños con la computadora, es fundamental para provocar nuevas interacciones, interrogar a los niños, proponer nuevos problemas para mejorar y expandir las experiencias de los niños con las tecnologías.

Gros-Salvat (2004), parte del principio de que la vida de las nuevas generaciones y los significados que son habitualmente atribuidos a la infancia se han alterado notoriamente. Existe, de hecho, una cierta continuidad en el crecimiento de ciertos cambios provocados por las tecnologías, pero estas pueden no ser necesariamente determinantes o que intervengan en el desarrollo de los niños. Pensamos que, en ambiente de jardín de infancia, las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC's) representan y se vuelven aliadas de aprendizajes de calidad, por la motivación e implicación que envuelve a los niños en experiencias significativas y de acuerdo con sus reales necesidades. Las TIC's proporcionan el contacto con nuevas formas de descubrir, experimentar y crear proyectos, no limitados al espacio físico donde se encuentran, pero también siendo posible recurrir a los recursos y comunidades disponibles a través de Internet (Pinto & Osorio , 2008, pág. 3)

Dentro de lo citado fue muy importante la indagación hacia la investigación e indagación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones ya que de esta manera podría brindar las herramientas que utilizaría en el aula y saber cuáles son apropiadas a las edades de los alumnos con los que trabajaría. El poder adecuar las actividades lúdicas con apoyo de las tecnologías me permitió indagar en las ligas educativas para el fortalecimiento de los temas. Tenía claro que el alumno de preescolar está en pleno desarrollo y todas las habilidades que puedan brindarse dentro de los espacios educativo sería una información directa y plena a su desarrollo. Por ello fue muy importante la indagación desde la perspectiva de mi práctica docente y la integración de las nuevas tecnologías para adquirí los recursos que sean apropiados al entorno escolar, teniendo claridad del equilibrio entre ambas dinámicas educativas y una motivación por un cambio en los modelos de enseñanza y organización escolar, ya que los ambientes de aprendizaje también deben replantear una nueva forma de enseñar, teniendo claro el uso correcto y adecuado de las Tecnologías de

Información y comunicaciones TIC'S, sin dejar de lado la importancia de la interacción y el aprendizaje entre pares.

Es muy reciente la problemática en torno de la infancia y de la intervención que la revolución tecnológica puede causar en la vida de los niños para su preparación como futuros adultos. Niños y jóvenes son cada vez más centro de los discursos políticos a nivel nacional e internacional, en lo que se refiere a la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC'S) en sus vidas. En este paradigma encontramos especialistas como Giddens (2000), que nos dice, sin vacilar, que este fenómeno revolucionario no será totalmente comprendido por sépticos, ni fervorosos, ni sabremos cuáles serán los verdaderos efectos en nuestras vidas. Es un fenómeno generado por los grandes grupos económicos que permitieron el desarrollo de los sistemas de comunicación. las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), desde la primera infancia, es algo inevitable, pero esta utilización puede ser orientada si los adultos asumen esta responsabilidad como parte de la educación. (Pinto & Osorio , 2008).

Teniendo claro la citas antes mencionadas es muy importante apuntalar que las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC's) son parte eminente de los entornos sociales, familiares y ahora también entornos escolares, por ello la importancia de dar seguimiento y un acompañamiento favorable a las propias características de los alumnos de nuestra comunidad educativa, el planteamiento para este proyecto, es integrar pantallas inteligentes que nos permitan apoyar los temas para un aprendizaje de calidad, y cumpla con las características de las habilidades y estímulos visuales y auditivos con los que los alumnos ha crecido en su entorno familiar, pero de una manera equilibrada, acompañada y dirigida a los aprendizajes.

4.3 Diseño de la Propuesta de actividades lúdicas

La propuesta que propongo para este proyecto es un programa de enseñanza con alto nivel educativo, dinámico e interactivo que brinde a los alumnos de preescolar las herramientas necesarias para entornos de aprendizaje apropiados a las características de las nuevas generaciones. Niños y niñas con capacidades y habilidades tecnológicas con los que han sido estimulados desde antes de su nacimiento, son generaciones estimuladas desde el vientre materno con sonidos y vibraciones de dispositivos inteligentes que las madres usan de manera permanente y cotidiana, es por ello que considero que las nuevas generaciones adquieren habilidades tecnológicas que les permiten aprender con estímulos auditivos, visuales y kinestésicos diferentes a nuestras generaciones, integrando la parte fundamental del ser humano que es la interacción entre pares también muy importante para un desarrollo afectivo y efectivo. Permittedole a los y las alumnas desarrollar sus capacidades sociales y socioemocionales también muy importantes, mediante las actividades lúdicas y significativas de manera grupal desarrollando habilidades físicas, sociales y tecnológicas. Durante la investigación fui desarrollando actividades lúdicas acompañadas por ligas educativas auditivas y visuales que me aportaban aprendizaje a las clases, y noté un gran avance en los aprendizajes de los alumnos, esto me permitió seguir indagando para incorporar las actividades de manera cotidiana. Cabe mencionar que las herramientas tecnológicas no sustituyen de ninguna manera al profesor, son un instrumento de apoyo para el aprendizaje. Durante la pandemia del Sars Covid 19, estos instrumentos tecnológicos fueron clave fundamental para el apoyo de los aprendizajes a distancia. Las aulas presenciales fueron modificadas de manera contundente por aulas virtuales que nos permitieron indagar, aprender y desaprender nuevas formas de enseñar y abrir paso a las herramientas tecnológicas y si bien este proyecto que veía venir

en un futuro a un tiempo mayor, llegó de un momento a otro a modificar y a corroborar que la investigación realizada para este proyecto fue de mayor apoyo de forma asertiva.

Pinto & Osorio (2008) sostienen que reconocer el papel protagónico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC's a nivel relacional y con fines educativos como plataforma para la masificación de su uso e incorporación en las dinámicas de vida, requiere pensar estrategias educativas a la medida de cada individuo, propuestas que estén al alcance cognitivo de quien interactúa con ellas para que, de acuerdo a su participación, logre desarrollar habilidades y adquirir conocimientos que beneficien su diario vivir y faciliten los niveles de accesibilidad al medio digital. Teniendo presente el aprendizaje como proceso activo y la pedagogía como el conjunto de prácticas y técnicas que buscan generar procesos de enseñanza aprendizaje, se requiere de la pedagogía activa para provocar la experiencia como escenario de aprendizaje, en el cual el hacer, el resolver y el construir promuevan el aprendizaje en el individuo, este ejercicio requiere de la adecuación de escenarios en los cuales se estimule el desarrollo mental, es un instrumento de referencia práctico, dirigido a padres, madres, alumnos, profesionales de la enseñanza y, en general, a cualquier persona relacionada con la educación.

Propósito

- Diseñar y llevar a la práctica actividades lúdicas a población de nivel preescolar que incluyan el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) y medien el logro de aprendizajes significativos.

4.3.1 Planeaciones didácticas de la intervención

Este apartado está conformado por dos fases, la primera fase está conformada por dos sesiones de talleres en los que se pone a prueba el proyecto como continuación se detalla:

V. Resultados

Sesión 1: Taller “Magia en la biblioteca” la intención del taller es brindar las herramientas a los y las alumnas para visitar una biblioteca y culminar con una visita guiada y la interacción directa en la biblioteca Infantil de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

Sesión 2: Taller “Entre Orugas y Mariposas” En este taller se trabaja el aprendizaje de la metamorfosis de la mariposa y se culmina con la vivencia del nacimiento de una mariposa que se entrega a cada alumno.

En el segundo apartado: Está integrada por 3 planeaciones semanales

Planeación 1: Aprendo Jugando

Planeación 2: Me gusta aprender nuevas cosas

Planeación 3: Me divierto y aprendo



Nombre de la situación		Propósito	
Magia en la Biblioteca		<ol style="list-style-type: none"> 1. Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas. 2. Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos. 3. Reflexionar sobre la forma, la función y el significado del lenguaje para planear, escribir y revisar sus producciones, así como para mejorar su comprensión de los mensajes. 4. Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y su comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales. 	
Tiempo		Organización	
Un día		Grupal, en binas e individual	
Componente curricular	Campo	Organizador curricular 1	
Campo de formación académica	Lenguaje y comunicación	Oralidad Estudio Literatura Participación social	
Área de desarrollo personal y social	Educación Socioemocional	Colaboración	
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados		
Oralidad	Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.		
Empleo de acervos impresos y digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos. • Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona. 		
Búsqueda, análisis y registro de información	<ul style="list-style-type: none"> • Explica al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, apoyándose en materiales consultados. 		
Desarrollo de la motricidad	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.		
Tipo de experiencia		Recursos	
<p>Para aprender: Propicie experiencias en las que se tengan motivos para hablar, indagar, consultar, organizar y comunicar información</p> <p>Recibir, dar, consultar y relacionar información de diversas fuentes. Compartir lo que conocen Lo anterior da motivos para usar fuentes de información: textos impresos, consulta con familiares y expertos, videos, etcétera. En algunas ocasiones puede ser conveniente (y accesible) usar varias fuentes de información como el uso de las tecnologías que apoyen en la búsqueda de los</p>		<p>Carteles de reglas para visitar una biblioteca.</p> <p>Fichas de registro para el préstamo de libros.</p> <p>Chichas de registro de lectura</p> <p>Crayolas y lápices</p>	

<p>libros en la biblioteca. Cuando se consulta información, es necesario hacer registros relacionados con lo que motivó la consulta y dejar de lado la información no relacionada con ello. Esto favorece, además del acercamiento a un tema desconocido o poco conocido, el conocimiento de vocabulario específico o especializado y de variadas formas de expresión según el texto consultado</p>	<p>Libros literarios e informativos</p> <p>Cartel de las partes de un libro.</p> <p>Videos: búsqueda concepto búsqueda.</p>
---	---

INICIO

- Conformados en asamblea comenzare por cuestionar a los alumnos acerca de la biblioteca de su escuela. ¿saben que es una biblioteca?, ¿Cuál es su función?, ¿Saben cómo están dividido el acervo de libros de nuestra biblioteca? ¿Para qué nos sirven los libros literarios y los informativos? Se indaga con los alumnos, si reconocen algunos libros dañados por el tiempo de la biblioteca escolar.

DESARROLLO

Actividad 1.

- Se les pide a los a los alumnos que se acomoden en la biblioteca de la escuela y se sienten como ellos prefieran y se sientan cómodos. Se hace uso de las TIC´S como recurso para ver un video de la biblioteca y las reglas de la biblioteca. Al finalizar el video se indaga que aprendieron y a manera de lluvia de ideas se da seguimiento al tema.
- Se les pide que en grupos de 4 acomoden sus sillas frente a las mesas, se les muestran fichas con las reglas de la biblioteca y por equipos se entrega una regla a cada mesa, se les pregunta que regla les toco para que en grupo la expliquen a sus compañeros.
- Cada grupo deberá acomodar las reglas en el espacio para ello en la biblioteca de la escuela, para que se queden permanentemente en ella y las reglas sean respetadas por los alumnos, después de haber indagado con cada grupo la importancia de su regla.
- Acomodados por grupos en las mesas se le pedirá que tomen un libro y con ayuda de las docentes identificaran que tipo de libro eligieron para acomodarlo en la biblioteca por categorías, al término de la actividad los libros que se hayan detectados en mal estado podrán llevarlo a casa para ser restaurado por los alumnos y apoyo de sus papás.
- Se les muestra las partes del libro en una lámina y como recurso de las TIC´S el video de las partes del libro.
- Se les explica que para poder llevar un libro a casita se tienen que registrar en una ficha de registro la cual contiene fecha y hora de entrega, con el fin de ter control de los libros con los que cuenta la biblioteca escolar. Los alumnos se van registrando en orden para hacer referencia del libro que llevaran a casa para ser restaurado, se indaga por que eligieron ese libro, que le llamó la atención, se llena la ficha pidiendo que den su nombre completo, título del libro, fecha de entrega de libro y fecha de entrega.

Actividad 2. Jugando a ser bibliotecaria.

- Llegando al salón de clases se indaga si les gusto la clase de un día antes y que alumnos lograron restaurar su libro. Se les pide que compartan los libros restaurados y que mencionen que hicieron para dejarlo en buen estado.
- Se les pregunta si recuerdan las partes del libro y se les pedirá a los alumnos que lo recuerdan lo compartan a los demás o, a los que no pudieron asistir un día anterior.

- Jugaremos por grupos a la biblioteca, se les mostrara los roles de cada personal de la biblioteca y ellos elegirán quien quiere ser y cuál es su función. Se acomodará la biblioteca poniendo mesitas en el salón representando la recepción de libros y la oficina. También se les darán dichas bibliográficas de registro para que anoten los títulos del libro, autor, editorial y reporte de lectura con un dibujo.

Actividad 3. Visitando la biblioteca.

- al llegar al salón de clases se les cuestiona si quieren visitar la biblioteca de la UPN. Se les hace entrega de sus gafetes y se les informa la importancia de traerlo colgado en todo momento cuando salgamos de la escuela, se da indicaciones de las reglas de seguridad para poder realizar una visita a la biblioteca.
- Al llegar a la biblioteca Gregorio Torres Quintero se espera la bienvenida por parte de la jefa de departamento de visitas guiadas a escuelas.
Se pretende aplicar las actividades aprendidas en las aulas escolares en un espacio de manera vivencial y acomodar los aprendizajes esperados a las actividades que nos ofrezcan en la biblioteca.
- Se pretende realizar una visita guiada a la biblioteca infantil y general de la Universidad Pedagógica Nacional.
- Que los alumnos elijan los libros que les llama la atención y con apoyo de las docentes ayudarles a llenar las fichas de registro de los libros que eligieron.
- Desayunar en las áreas verdes y jugar con los alumnos en los jardines de la universidad.
- La visita durará 4 horas de las 9:00 a la 13:00 hrs.

CIERRE

Retomaremos el tema al llegar a las aulas regresando de la biblioteca Gregoria Torres Quintero.

Indagando los temas aprendidos. Las partes del libro, las reglas para visitar una biblioteca y su importancia, tipos de libros, la importancia de la lectura y la importancia de la correcta utilización de las TIC's.

Sesión 2



Planeación: Situación didáctica

Centro Educativo Summer hill

Clave Centro de Trabajo: 09PJN6195U

Docente: Nadia Guadalupe Alfaro López

Grado: Preescolar I, II y III

Nombre de la situación		Propósito	
<p>“Entre orugas y mariposas”</p> <p>La metamorfosis</p>		<p>1.- interesarse en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten.</p> <p>2.-Adquirir actitudes favorables hacia el cuidado del medio ambiente.</p> <p>3.- Desarrollar la curiosidad e interés por explorar las características naturales y sociales de su entorno y sus cambios en el tiempo.</p> <p>4.- usar la imaginación y fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (arte visual, danza, música, y teatro).</p>	
Tiempo		Organización	
Un día		Grupal, en binas e individual	
Componente curricular	Campo	Organizador curricular 1	
Campo de formación académica	Exploración y comprensión del mundo natural y social.	Mundo natural Colaboración	
	Educación socioemocional en preescolar	Colaboración	
Área de desarrollo personal y social	Arte en preescolar	Expresión artística	
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados		
Exploración de la naturaleza Cuidado del medio ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos. Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. 		

	<ul style="list-style-type: none"> Indaga acciones que favorecen el cuidado del medio ambiente.
Comunicación asertiva	Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
Familiarización con los elementos básicos de las artes.	<ul style="list-style-type: none"> Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros. Comunica emociones mediante la expresión corporal.

Tipo de experiencia	Recursos
Exploración de la naturaleza. Identifiquen las características del medio ambiente. Juego simbólico Creación de objetos o representación de situaciones con recursos de las artes. Autorregulación Empatía.	Carteles de la metamorfosis Mantas de diferentes texturas y colores Música clásica Obleas Rocas de río Acuarelas Pinceles Orugas Hojas de mastuerzo Recipiente con tapa Hoja de registro Videos: transformación de una oruga en crisálida (mariposa monarca YouTube).

INICIO

- Conformados en asamblea comenzare por cuestionar a los alumnos acerca de la metamorfosis. Acerca de algunos aprendizajes previos con los que cuentan los alumnos. ¿Quién conoce las mariposas?, ¿Han visto algunas orugas?, ¿Quién sabe cómo nacen las mariposas? ¿sabían que las orugas se transforman en mariposas? ¿Les gustaría aprender un poco más de como sucede este procedimiento?

DESARROLLO

Actividad 1

Sentados todos en círculo en el piso realizare las preguntas de inicio y al termino de todas las respuestas y de conocer un poco más de los aprendizajes previos con los que cuentan los alumnos, les mostrare las 5 láminas de la metamorfosis de la mariposa con las imágenes de la misma y el tiempo aproximado en cada paso de la metamorfosis. Una vez terminada la explicación les pediré que por equipos coloquen las láminas en el orden que corresponde cada ficha, reforzando el aprendizaje de cada uno y cuestionando lo aprendido.

Les mostrare un video en la pantalla de (transformación de una oruga en crisálida (mariposa monarca YouTube). Indagare si tienen alguna duda y los motivare para expresar sus inquietudes. Les preguntare si quisieran representar la metamorfosis de la naturaleza. En medio del círculo sentados en el suelo coloco una manta de diferentes texturas y texturas, les pediré que elijan la que más les guste, pondré una chalina grande a manera de alas en mis brazos y les explicare que yo seré la mariposa que pondré los huevecillos debajo de las hojas, sentados en el piso comenzare corriendo con la chalina en forma de alas y tapare a cada uno con la chalina que eligieron al cambio de música ya todos cubiertos con las chalinatas les repartiré una oblea comentando que la oblea es hoja que comen las arruguitas para crecer y crecer, estando muy atenta de este paso me asegurare que todos hayan terminado su hojita antes de continuar con la dinámica. Con ayuda de música cada alumno cubrirá todo su cuerpo y cabeza en la chalina en forma de pupa o crisálida, dando las indicaciones con música clásica de fondo muy tranquila y de arrullo como las orugas están dentro de su crisálida esperando el momento de la metamorfosis, al cambio de música un poco más rápida les pediré que comiencen a nacer que no importa el tiempo que tarden en nacer unas nacen antes y otras después, conforme vayan naciendo abrirán poco a poco sus alitas y comenzaran a correr moviendo su manta con sus brazos en forma de alas de mariposa. Daré tiempo para que cada alumno exprese su propia creatividad e imaginación en esta parte de la actividad y que interactúen de manera grupal y entre pares. Una vez lograda la dinámica, me sentare en el piso hasta lograr llamar la atención de los alumnos sin realizar ninguna indicación, uno a uno se irá integrando al ver que realizare otra actividad, logrando que cada alumno se integre por su propio interés. Al lograr la mayor parte del grupo les realizare preguntas que logren evaluar el aprendizaje adquirido de cada alumno y su propia experiencia al vivir la actividad. Les mostrare la actividad que realizaremos al día siguiente para lograr su atención, interés y tolerancia al esperar a realizar la actividad.

Actividad 2. Cuentos en roca.

Les pediré que lleguen al salón volando como mariposas y que imaginen de qué color son sus alas, tamaño y forma, al entrar se sentaran en el piso juntos en forma de círculo. Les mostrare el material y les pediré elijan cuatro rocas de río para realizar sus dibujos de la metamorfosis con pinceles y pintura de colores, les mostrare las rocas de ejemplo con los dibujos previamente hechos y les pediré que en equipos las acomoden en el orden del proceso de la metamorfosis una vez realizada la actividad ellos harán su propio cuento en roca. Con música de fondo utilizada en la dinámica anterior para ayudarles a recordar un poco los pasos de la metamorfosis indagaré al respecto con preguntas como ¿qué planta comen las orugas?, ¿Cuántos días viven comiendo mastuerzo? etc.

Esta actividad me permitirá evaluar a los alumnos y saber si ya están listos para cuidar, alimentar y vivir el proceso de la metamorfosis con oruguitas de verdad. Les preguntare si les gustaría cuidar a una oruga de verdad y se comprometen a que logre convertirse en mariposa. Les mostrare las orugas y les pediré que platiquen en familia para realizar este reto tomando en cuenta la responsabilidad y cuidado de todos, les hare entrega de una carta de adopción familiar para los alumnos que hayan aceptado el reto.

Actividad 3. Pequeño Científico

Al llegar al salón los alumnos serán recibidos con la misma música de las actividades y les preguntare si traen su hoja de adopción y a que se comprometen. Les mostrare cada uno de los pasos que pasa una oruga antes de ser mariposa, pero esta vez con orugas y pupas vivas para que ellos tengan mayor conocimiento de su actividad. Les entregare una oruga a cada alumno y suficiente alimento. Les indicare el cuidado y el número de semanas del ciclo. Cada alumno pondrá su huella digital de firma de compromiso o firma si cuenta con ella en la carta de adopción.

CIERRE

Los alumnos al liberar la mariposa deberán liberarla pidiendo un deseo para que este mundo sea mejor y qué harán ellos para aportar a ese deseo. La evaluación es continua en cada actividad y visual.

Apartado 2: Planeaciones semanales

Nombre de la situación		Propósitos	
Aprendo jugando		Identificar las características personales de cada niño y niña a través de actividades de exploración y así reconocer qué saben y que pueden hacer los alumnos, y serán un referente para organizar el trabajo escolar	
Tiempo		Organización	
Del 6 al 10 septiembre de 2021.		Grupal, en binas e individual	
Componente curricular	Campo	Organizador curricular 1	
Campo de formación académica	Lenguaje y comunicación	Oralidad	
	Pensamiento matemático	Número, algebra y variación.	
Áreas de desarrollo personal y social	Educación Socioemocional	Autoconocimiento	
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados		
Conversación	Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros. Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.		
Número	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		
Autoestima	Reconoce y expresa características personales: su nombre, como es físicamente, qué le gusta, qué se le facilita, y qué se le dificulta.		
Actividades permanentes			
*Saludo *Honores a la bandera *Lavado de manos *Lunch *Limpieza personal * Despedida *Educación financiera			
Actividades Didácticas			
Día Lunes 6			
*Se dará inicio con la canción de los buenos días “Hola ¿Qué tal? Canciones Infantiles Super Simple Español”. (https://www.youtube.com/watch?v=ieeVRAsaal0) en la que todos los alumnos realizan movimientos de psicomotricidad gruesa con su cuerpo y comienzan la jornada de clases activando las diferentes partes del cuerpo integrándolos activa y emocionalmente con sus compañeros, logrando así la comunicación entre pares. La actividad se apoya con la liga de YouTube que muestra los movimientos, ritmos y música de la actividad.			
*Se compartirá la alcancía que cada alumno fabricó con material reciclado para ahorrar durante el ciclo escolar. (diariamente depositaran una moneda la cual se les preguntara la denominación que es, indagando con los alumnos ¿cuántos pesos ahorraste hoy?			
*Se le pide al alumno@ que muestre su ficha interactiva para remarcaran su nombre con plumones cuestionando, qué vocales reconoce, si su nombre es largo o corto.			

* Les recordare si vieron los videos del monstruo de las emociones, de la actividad que realizaron con anterioridad de socioemocional <https://youtu.be/oq3TcqUvEts> (material de apoyo). y se cuestiona a los niños y niñas ¿cómo te sientes hoy? se escuchan sus respuestas con atención, posteriormente se invita a los niños y niñas a cantar la canción del monstruo de colores. Realizaran su títere del monstruo con la bolsa de papel y materiales reciclados, la maestra les muestra su títere y les pregunta cómo se sienten y caracterizan con los títeres sus emociones, incentivándolos a realizar una historia con ellos haciendo uso de su imaginación y creatividad.

*Veremos la vocal “A” mayúscula y “a” minúscula de manera fonética y su trazo.

Se les muestra el video de la vocal a <https://youtu.be/Bjn23fRGEbS>. (material de apoyo)

Se indaga con los alumnos

Cuestionamiento previo: ¿La habían visto en algún lado?, ¿En dónde podemos encontrar la letra A-a?, ¿Qué características tiene?, ¿Sabes cuál es su sonido?

Se pide a los alumnos que la imaginen y la tracen en el aire con su dedo índice ¿Qué objetos inician fonéticamente con la vocal con A-a?, se muestran imágenes con objetos que inicial su nombre con la vocal “A” y la maestra canta” yo veo, que vez, una cosita y que cosita es”. Se pide que realicen el trazo en la hoja de la vocal A para conocer sus características de trazo.

Pensamiento Matemático

* Ahora se les proyectara el siguiente video “Cinco Dedos | Números | Pinkfong Canciones Infantiles”

<https://www.youtube.com/watch?v=ECxsXHItBZA> (material de apoyo)

* Se muestran los números del 1 al 5, se pide hacer los números del 1 al 5 en el aire, se realizan actividades de juego con números para reconocer de manera grafica cantidad y numero, formando las cantidades con los dedos de su mano y trabajando entre pares adivinanzas de cantidades de números y cantidades, hasta lograr que reconozcan la cantidad con el número que le corresponde. posteriormente se pide a los alumnos que recorte papelitos de colores y rellene los números que tiene en las hojas.

* Se da la despedida a los alumnos con la canción de “Adiós carita de arroz” se les pregunta si les gustó su clase y que fue lo que aprendieron en este día.

<https://www.youtube.com/watch?v=ibT5tMwKmqo> (material de apoyo)

Día Martes 7

* Se da inicio con el saludo y se cuestiona a los alumnos ¿cómo te sientes hoy?, ¿Por qué? y que muestren sus emociones con el títere que hicieron la clase pasada.

*Cantaremos juntos la canción del monstruo de las emociones <https://youtu.be/oq3TcqUvEts> (material de apoyo) incentivando a los alumnos para gesticular las emociones que se mencionan en el video. Y compartiendo entre pares las emociones que más les gusta y porqué.

*Se lee el cuento de maromera de las vocales, se marca en el cuaderno las líneas para que los alumnos las remarque trazando la vocal “A” con 2 colores. Cantaremos la canción de los dedos de mi mano para relacionar

cantidad y número para aprender la numeración del 1 al 5 y la relación de cantidad de dedos con el número que le corresponda.

*Cantaremos la canción de “Cinco Dedos | Números | Pinkfong Canciones Infantiles”

<https://www.youtube.com/watch?v=ECxsXHIItBZA>

*Usaremos la ficha interactiva de pensamiento matemático para evaluar por observación si todos los alumnos reconocen la relación entre cantidad y número del 1 al 5. En caso de detectar que el aprendizaje no ha sido logrado, jugaremos con los números y las fichas con las cantidades marcadas. La docente esconderá las fichas de números y cantidades en lugares estratégicos como debajo de las mesas, atrás de los cestos de basura etc., para que los alumnos las encuentren y busquen la cantidad de fichas que marquen los números encontrados.

*Hora de bailar y cantar (pausa activa) “Abre Cierra #2 | Canciones Infantiles”

<https://www.youtube.com/watch?v=0ZDIQKTFYdk> (material de apoyo)

* Se da la despedida a los alumnos con la canción de “Adiós carita de arroz”

<https://www.youtube.com/watch?v=ibT5tMwKmqo>

Día Miércoles 8

*Se dará inicio con nuestro saludo de los buenos días “Hola ¿Qué tal? | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=ieeVRAsaal0>

Indagare con los alumnos ¿cómo están?, ¿qué día es hoy?, ¿Cómo se sienten?, ¿cuantos años tienen?

*Se le pide al alumno que muestre su tapete para remarcaran su nombre con plumones. Encerrara las vocales A que encuentre en la ficha interactiva de lenguaje y comunicación. también leeré el cuento del “El mundo de las letras con Elmo”. Les preguntare a cerca de la historia del cuento. Y lo que más les gusto. Les daré a cada alumno una ficha con A o a. ellos deberán encontrar entre compañeros su par para completar 3 equipos de pares de A y a. con tiempo, al término de la canción ya deben haber encontrado su par. Cuando hayan encontrado su par, buscaran por equipo palabras que inicien con A-a. cada palabra que encuentre un equipo cuenta un punto. El equipo que logre 5 puntos en la gráfica será el ganador.

Aprenderemos las figuras geométricas jugando con el tangan de madera y los círculos de diferentes colores.

*Recuerdan los números, les proyectare el siguiente video “Formas Por Todos Lados | Formas | Pinkfong Canciones Infantiles”

<https://www.youtube.com/watch?v=sDYrHwKcVCA>

repartiré los tangram y les mostrare las diferentes figuras que se pueden formar con las figuras geométricas y por equipos intentaran realizar una de las figuras, al termino contarán cuantas figuras geométricas usaron y sus nombres.

*se le mostraran varias figuras en forma de círculo para que las identifiquen, “yo veo que vez una cosita y que costa es” como las llantas de un automóvil, la luna llena, un queso etc.

* cantaremos y bailaremos la canción de los conejos “cerquita, cerquita, cerquita, muy lejos, muy lejos”

<https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI>

Para aprender ubicación espacial, colocaremos una casa de cartón en medio del salón hecha con material de reciclaje que cada uno de los alumnos trajo de casa y que fuimos uniendo como cajas de cereal, de huevo. Cuando cantaremos cerquita, cerquita deberán acercarse a la casa y cuando diga lejos, muy lejos deberán alejarse, así consecutivamente hasta mostrar las diferentes ubicaciones en la casa.

* Se da la despedida a los alumnos con la canción de “Adiós carita de arroz”

<https://www.youtube.com/watch?v=ibT5tMwKmgo>

se indaga: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase?,

Día Jueves 10

*Se dará inicio con el saludo de los buenos días “Hola ¿Qué tal? | Canciones Infantiles | Super Simple Español”

<https://www.youtube.com/watch?v=ieeVRAsaal0>

*Como te sientes hoy, se les explicara cómo son, yo daré el ejemplo, se les dará un espejo y observa cómo eres, como es tu boca, tus ojos, indagare ¿Qué es lo que más te gusta de tí?, ¿notas algún rasgo parecido a papá o mamá?, ¿eres niño o niña?, ¿Por qué?

Socioemocional

*Se les proyectara el cuento del patito feo, se invita a los niños y niñas a participar. https://youtu.be/_IDMRcmPEKE. Les preguntare ¿porque el patito feo no se parecía a sus hermanitos?, les diré la importancia de respetar las características físicas de cada persona y lo importante que son cada un@ tal y como son, cada uno somos únicos e irrepetibles, no hay nadie igual que ellos y que por ello somos muy especiales. Les mostrare la canción de somos especiales mientras ellos se dibujan en una hoja de papel y remarcan sus características personales.

Para despedirnos cantaremos y bailaremos la siguiente canción a manera de repaso de nuestros temas vistos en este día.

* bailaremos la canción “todos quieren bailar como la bajita baila”

Indagare: ¿qué fue lo que más te gusto?, ¿por qué? Y les pediré que les digan a sus compañeros alguna característica física que les gusta de ellos.

Día Viernes 11

Este día evaluare los temas vistos en la semana con apoyo de los materiales visuales que vimos en la semana e indagare para saber si todos los temas fueron logrados, en caso que no sea así daré seguimiento con nuevas actividades lúdicas y significativas para el logro de los aprendizajes de todos los alumnos.

*Cantaremos y bailaremos la siguiente canción “Abre Cierra #2 | Canciones Infantiles”

<https://www.youtube.com/watch?v=0ZDIQKTFYdk>

*Se hace un breve recuento con los niños y niñas sobre lo que hemos visto en esta semana

* Se les proyectara un video de las emociones para que digan cómo se sienten hoy “Si Estás Feliz | Canciones Infantiles | Super Simple Español”

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

*Bailaremos la siguiente canción “ZUMBA KIDS - Electronic Son - Minions / Instagram: @dovydaszumba”
<https://www.youtube.com/watch?v=FP0wgVhUC9w>

* Se da la despedida a los alumnos con la canción de “Adiós carita de arroz”
<https://www.youtube.com/watch?v=ibT5tMwKmgo>

Técnicas de evaluación	Adecuaciones curriculares
Observación Desempeño de los alumnos (cuestionamientos) Análisis de desempeño (Observación)	*Atención especial a las necesidades de todos los alumnos. *Adecuación a la planeación y al programa del sistema híbrido zoom. *Lugares estratégicos en el aula



Planeación Situación didáctica

Jardín de niños: Summer Hill

Clave: 09PJN6195

Docente: Nadia G. Alfaro López Grupo: Preescolar I y II

Nombre de las situaciones		Propósitos	
Me gusta aprender nuevas cosas		<ul style="list-style-type: none"> *Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas. * Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números. *Interesarse en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten. *Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio del lenguaje artístico. * Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender. 	
Tiempo		Organización	
Del 4 al 8 de octubre de 2021.		Grupal, en binas e individual	
Componente curricular	Campo	Organizador curricular 1	
Campo de formación académica	Lenguaje y comunicación	Oralidad	
	Pensamiento matemático	Número, algebra y variación.	
	Exploración y comprensión del mundo natural social	Cultura y vida social	

Áreas de desarrollo personal y social	Artes	Expresión artística
	Educación Socioemocional	Autonomía
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados	
Explicación	Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.	
Número	Compara, iguala y clasifica colecciones con base a la cantidad de elementos.	
Interacciones con el entorno social	Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.	
Familiarización con los elementos básicos de las artes	Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias	
Iniciativa personal	Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando lo necesita.	
Actividades permanentes		
*Saludo *Honores a la bandera *Lavado de manos *Lunch *Limpieza personal * Despedida *Educación financiera *Mi nombre		

Nombre de situación didáctica: “Me gusta aprender nuevas cosas”
Lunes 4
*Se da inicio con honores a la bandera, se plantea la importancia del respeto a nuestra bandera mexicana.
Pase de lista: Se les muestra laminas con el nombre de cada uno de los alumnos para que ellos puedan reconocer el propio y de esa manera conozcan el sonido de las consonantes que lo conforman.

*Se da la bienvenida a los alumnos, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw> (material de apoyo)

*Se cuestiona a los alumnos ¿recuerdan en que mes estamos? después de escuchar sus respuestas, se les explica que hay mas meses durante el año con la canción de “la vaca lechera”, realizaremos conteo con los meses del año.

*Se les da una hoja con el calendario solo del mes de octubre, para que observen su estructura y que nos servirá para marcar las efemerides del mes.

*Veremos la vocal “O”, su sonido y su forma, la realizaremos con diferentes materiales, plastilina, papel y les repartiré fichas con la vocales ya vistas A-a, E-e, I-i y O-o. y en binas jugaran memorama de vocales, encontrando su par mayusculas con minusculas , los ganadores se juntarán con otro equipo hasta que los tres equipos estén juntos y el juego sea mas divertido hasta que tengamos un solo equipo ganador.

Se les muestra el video de apoyo de las vocales <https://youtu.be/Md-XtVUQHYY>

Nos despedimos con la cancion de adios mi señorita, les preguntare que fué lo que más les gusto de este día.

Elegiran una estrella del color que mas le gusta para su compañero de juego en forma de agradecimiento por compartir juntos la actividad del día.

Martes 6

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw> (material de apoyo)

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes? Poniendo mucha atención a sus emociones, se ha detectado que algunos alumnos llegan a clases enojados con sus tutores y les gusta ser escuchados y escuchar a sus compañeros que también están enojados o que muestran empatía con ellos.

Socioemocional

*¿Recuerdan que todos somos diferentes?, se pide la participación de los alumnos. Se pide que se vean nuevamente en el espejo para que se describan y comenten lo que más les gusta de ellos físicamente. Sus ojos, cabello, nariz etc. Les preguntare ¿que los hace diferentes de los demás?, ¿Que los hace ser tan especiales y diferentes unos de otros?. Les explicare la importancia de ser únicos e irrepetibles, la importancia de tener diferentes cualidades y valorar su cuerpo y respetar a sus compañeros tal y como son. Les compartiré el material de apoyo <https://youtu.be/mZbXOJwKUyo>. Les repartiré una hoja para que se dibujen así mismos, su comida favorita, lo que les gusta hacer, lo que no les gusta, su persona favorita y porque, mientras escuchan música relajante. Al terminar cada uno pasara al frente a platicar su dibujo y lo pegara en la pared junto a su lugar para diferenciar su lugar y personalizarlo, que sepan que cada uno tiene un espacio propio en el salón y pueden pegar los trabajos que más les guste o decorarlo como quieran.

Pensamiento matemático

*Se les reparten tapas de distintos colores para hacer clasificación, posteriormente se pide que observen sus tapas y si tiene la misma cantidad, donde hay más o menos, después se pedirá que observen una secuencia para seguirla con colores diferentes. Se les mostrara un patrón con fichas de colores e intentarán realizarlo, posteriormente se les pedirá que cada uno realice un patrón diferente que sus compañeros intentaran repetir. Para finalizar la actividad se juntarán todas las fichas y entre todos realizaremos un patrón por turnos pondrán el color que corresponde.

*Veremos el número 4 y realizaremos conteo con las tapas y el trazo en el cuaderno de pensamiento matemático en las hojas, realizaremos conjuntos de cuatro elementos con colores, plumas de colores. Se les dirá que escondí en la escuela fichas con números, deberán encontrarlos y recolectar solo los que sean número 4.

*colores primarios y secundarios: se les explicará que los colores que conocen hasta ahora se llaman colores primarios rojo, azul y amarillo. Se les muestra el video de apoyo <https://youtu.be/EuFzrLH-SWg> para mostrarles que de estos colores se forman los colores secundarios. Posteriormente se les entregan papelititos de papel celofán de colores primarios y formaremos círculos de colores secundarios, los pondrán a la luz para ver como juntandolos formamos nuevos colores. Así aprenderán 3 nuevos colores, verde, morado y naranja. Se dará tiempo para jugar a encontrar más colores.

Miércoles 7

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes? Dando tiempo a escuchar sus emociones

Lenguaje y comunicación

*Usaremos la ficha interactiva para marcar el nombre con los colores secundarios aprendidos, se pide que encierren la letra O mayúscula y minúscula. Posteriormente se le muestran objetos que comiencen con la vocal O, como su sonido y su trazo.

*Hoy realizaremos un fichero de vocales con material reciclado. Pintaremos un cartón de huevo y pegaremos fichas con las vocales vistas con anterioridad, se les entregara una pelotita de unicel para que la lance al fichero y los alumnos repetirán la letra en la que cayó la pelotita. Jugaremos a encontrar palabras con las vocales y cuantas pelotas cayeron en la letra o, ahora en la e, etc. Dejare juego libre con el fichero

Pensamiento matemático

*Hoy jugaremos a contar con el come galletas, realizaremos un come galletas con una caja de cartón que se entregó a los padres previamente para armar en casa junto con sus hijos. Se les repartirán 8 galletas hechas de cartón, en cuatro galletas se pegarán las fichas con números del 1 al 4 y en las otras 4 galletas se pondrá la cantidad de chispas de chocolate que corresponde al número de las fichas. Posteriormente jugaremos a darle de comer al come galletas la galleta de número y la galleta de cantidad de chispas de chocolate,

permitiéndole contar las chispas para corroborar que si corresponda el número con la cantidad. Se cuestionara ¿que galleta se quiere comer el come galletas?

Jueves 8

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Cuestionar a los alumnos si conocen a Cristóbal Colon y que fue lo que hizo, mostrar una imagen de este, se les repartirá la imagen para que la colorean.

*Leer un cuento sobre el descubrimiento de América, al terminar realizar cuestionamientos para verificar que lo entendieron. Platicar sobre lo que logro Cristóbal Colon y como eran sus carabelas, cuáles eran sus nombres.

* Elaboraremos barquitos de papel y decorarlos como si fueran las carabelas, pondremos una bandeja de agua y observar como flotan sus barcos simulando ser las carabelas. Pedir que marquen en su calendario esa fecha dibujando un barquito para que tengan presente que día se conmemora.

Viernes 9

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes?

*Se les pide ver el video “día de la raza para niños”, no hay color, no raza, para ser excluidos todos somos iguales, y merecemos respeto. <https://www.youtube.com/watch?v=BBiOlv9w0aA>

*Se pide que observen su hoja de Cristóbal Colon, para que lo reconozcan y observen su ropa y los objetos que trae en las manos, posteriormente se pide que coloren.

*repaso de la vocal O mayúscula y minúscula con tarjetas, jugaremos nuevamente con el fichero de vocales y evaluar el aprendizaje si fue logrado o no y dare seguimiento para nuevas estrategias en caso de haber logrado el objetivo con todos los alumnos.

*La figura geométrica que veremos es el rectángulo, se les mostraran objetos en forma rectangular, es rectángulo porque tiene 2 líneas cortas y 2 líneas largas.

*color verde con el monstruo de las emociones “calma”



Planeación Situación didáctica

Jardín de niños: Summer Hill

Clave: 09PJN6195

Docente: Nadia G. Alfaro López Grupo: Preescolar I y II

Nombre de las situaciones		Propósitos	
<p>“ Me divierto y aprendo”</p>		<p>*Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.</p> <p>* Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.</p> <p>*Interesarse en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten.</p> <p>*Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio del lenguaje artístico.</p> <p>* Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.</p>	
Tiempo		Organización	
Del 11 al 15 de octubre de 2021.		Grupal, en binas e individual	
Componente curricular	Campo	Organizador curricular 1	
Campo de formación académica	Lenguaje y comunicación	Oralidad	
	Pensamiento matemático	Número, algebra y variación.	
	Exploración y comprensión del mundo natural social	Cultura y vida social	

Áreas de desarrollo personal y social	Artes	Expresión artística
	Educación Socioemocional	Autonomía
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados	
Explicación	Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.	
Número	Compara, iguala y clasifica colecciones con base a la cantidad de elementos.	
Interacciones con el entorno social	Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.	
Familiarización con los elementos básicos de las artes	Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias	
Iniciativa personal	Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando lo necesita.	
Actividades permanentes		
*Saludo *Honores a la bandera *Lavado de manos *Lunch *Limpieza personal *Despedida *Educación financiera *Mi nombre		

Nombre de situación didáctica: **“Me divierto y aprendo ”**

Lunes 11

*Realizar los honores a la bandera

*Se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

Socioemocional

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes? Tomando en cuenta las emociones que muestra cada alumno o alumna para hacerles saber que es importante expresar sus emociones.

Exploracion y conocimiento del mundo

* Este día aprenderemos a cuidar nuestro planeta tierra. Se les dira la importancia de cuidar nuestra primera casa con apoyo de material virtual (El planeta tierra) <https://youtu.be/nvUqnpicSd0>. Una vez visto el video. Se les mostrara nuestros nuevos cestos de basura se les enseñara que el cesto verde colocaremos la basura organica que son los desechos que vienen de los alimentos o de la naturaleza, y en el cesto azul colocaremos los desechos hechos por el hombre como el plastico, carton etc.

Les entregaré una hoja con diferentes desechos revueltos y ellos tendran que clasificar en los dibujos de botes de basura que pegamos previamente en sus cuadros.

Nos despediremos cantando e indagando lo que mas te gustó de esta clase y por qué?

Martes 12

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes? Tomando atención a sus emociones

*Se realiza el trazo del nombre en la ficha interactiva con sus plumones.

*Se les recuerda que hoy es 12 de octubre

*Se transmite el material de apoyo del 12 de octubre, día de la raza

<https://youtu.be/UHDt2XGaomo><https://youtu.be/UHDt2XGaomo> se les entrega una hoja con la efemeride de este día para que la decoren con sus materiales favoritos y expliquen a manera de Lluvia de ideas lo que entendieron de la fecha.

*se decoran las carabelas que hicimos con el papel crepe (blanco, rojo, café y azul) se les dara diferentes materiales para realizar la decoración de las carabelas y se les dará tiempo para jugar con ellas mostrando atención a los comentarios o dialogos de su juego. Se dara tiempo necesario para escuchar y responder sus inquietudes.

* Se les mostrara la vocal U, cual es su forma, como suena, que objetos van con esa vocal, se pide realizar su hoja del trazo de la letra U u. jugaremos con el fichero de las vocales y daré gises para pintar en el patio las vocales que recuerden o que mas les guste. Preguntare por que escriben esa vocal, que características tiene. Dibujaremos las vocales muy grandes para que podamos caminar sobre sus trazos. Cual es la vocal con mas líneas?, ¿Cual es la más grande?

*se les entrega al llegar al salon un dibujo de un plato y sopa de letras. Jugaremos a hacer sopa de vocales. Los alumnos separaran todas las vocales que encuentren en la sopa de letras y las pegaran en el plato. Se indagara cuantas vocales encontraron en la sopa, ¿cuales son?

Socioemocional

*se pide que tomen sus acuarelas para pintar la emoción que les genere la canción , la maestra les pone una melodía para escucharla, se les dará el ejemplo a los alumnos, podrán elegir los colores que ellos deseen.

*Nos despedimos cantando y saltando como ranitas, changuitos, pingüinos hasta salir del salón.

Miércoles 14

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantará la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes? Tomando en cuenta su emoción

*se buscan objetos en casa que comisen con la letra u, se pide realizar el trazo en el cuaderno de lenguaje y comunicación de la U u.

*se bailará un par de canciones “en otoño las hojitas de los arboles se caen” “brincan los conejos”

Pensamiento Matemático

*Hoy veremos en numero 5, con los 5 dedos de mi mano. Preguntare cuantos dedos tengo en mi mano derecha. Los contaremos uno por uno, después cuantos, en mi mano izquierda, quitaremos nuestros zapatos y calcetines y contaremos los dedos de mi pie derecho y después el izquierdo. Haremos grupos de 5 cosas. Hojas de los arboles del patio, recolectaremos hojas, palitos, piedras y todo lo que encontremos en el salón, cuentos.

*Les repartiré las acuarelas para jugar a crear colores mágicos uniendo los colores la combinación de color rojo y amarillo para que digan que color nos da.

Nos despediremos con música y cantaremos la que ellos elijan.

Jueves 15

*Se da los buenos días con la canción “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes?

*se realiza repaso y trazo de vocales en su ficha iterativa. Con los colores secundarios aprendidos

*se realiza el trazo de los pollitos, primero con su dedo y luego con colores. <https://youtu.be/Q83RmSyUjZo> del video de material de apoyo.

*pintar de color anaranjado una hoja del cuaderno de pensamiento matemático, tareas

*con las tapas que se mandaron se realizara el conteo, se iniciara con el concepto de agradar, tengo dos tapas, le agro tres cuantas son.

*se repasan las figuras, busca objetos en casa en forma de círculo, triangúlalo, rectángulo y cuadrado. Se realiza el cohete.

*se da la despedida

Viernes 16

*Se da la bienvenida a los alumnos y alumnas, se cantara la canción para empezar bien el día. “El Señor Sol | Canciones Infantiles | Super Simple Español” <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

*Se les pregunta ¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes?

*Se realiza una lectura, se repasa el nombre y vocales

*se bailara un par de canciones “en otoño las hojitas de los arboles se caen” “brincan los conejos”

*nuevamente se piden las tapas para realizara el conteo, se iniciara con el concepto de agradar, tengo dos tapas, le agro tres cuantas son.

*se realiza la hoja de las figuras geométricas, se ve nuevamente el color anaranjado recortar y pegar en el cuaderno de pensamiento matemático.

Técnicas de evaluación		Adecuaciones curriculares
Observación Desempeño de los alumnos (cuestionamientos) Análisis de desempeño (Observación)		*Atención especial a las necesidades de todos los alumnos. *Adecuación a la planeación y al programa zoom, WhatsApp, meet. *Lugares estratégicos en el aula
Actividades Especiales	Programa escolar de mejora continua	Vinculación con las familias
Yoga infantil Tae kwondo		Enviar el material necesario Diálogos o charlas sobre avances o rezagos de los alumnos.

V. Resultados

Sesión 1. Magia en la biblioteca

Evaluación

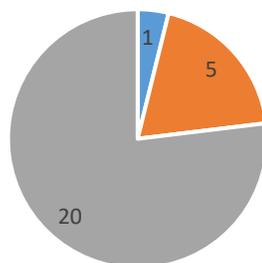
Se realizó una lista de cotejo con los alumnos para evaluar el porcentaje de los aprendizajes esperados, si han sido logrados o se encuentran en proceso.

Lista de cotejo resultados de aprendizajes

Total de alumnos evaluados 26

Aprendizajes esperados	Alumnos que requieren apoyo	Alumnos en proceso	Alumnos con aprendizaje logrado
1 Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas.	1	5	20
2. Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos.	1	5	20
3. Reflexionar sobre la forma, la función y el significado del lenguaje para planear, escribir y revisar sus producciones, así como para mejorar su comprensión de los mensajes	1	5	20
. 4. Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y su comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales.	1	5	20

Gráfica de resultados de nivel de logro de actividad lúdica
"Biblioteca"



- Alumnos que requieren apoyo
- Alumnos que están en proceso de logro de aprendizaje
- alumnos que lograron el aprendizaje
-

Magia en la Biblioteca

Tema	Conocer la biblioteca y las reglas para su visita
Fortalezas	Los alumnos lograron aprender: Que es la biblioteca Visitar una biblioteca Buscar ejemplares de su interés Seguir las reglas en la biblioteca Realizar registro de los libros revisados y reporte Reconocer las partes del libro Interacción entre pares Se utilizaron las TIC'S solo como un instrumento de aprendizaje y no como principal fuente de aprendizaje.
Debilidades	Al iniciar la actividad los alumnos se mostraron inquietos y sin interés a la actividad y los tiempos fueron más largos de lo planeado.
Mejoras	Realizar ajustes con los tiempos ya que, las actividades son muy precipitadas
Observaciones	Los alumnos lograron un gran resultado con las actividades y los padres de familia refirieron a las docentes el gran resultado de las actividades, de la misma manera los padres se integraron favorablemente.

Sesión 2. Entre orugas y mariposas

Evaluación

Se realizó una lista de cotejo con los alumnos para evaluar el porcentaje de los aprendizajes esperados, si han sido logrados o se encuentran en proceso.

Lista de cotejo resultados de aprendizajes

Total de alumnos evaluados 26

Aprendizajes esperados	alumnos que requieren apoyo	Alumnos en proceso	Alumnos con aprendizaje logrado
1 Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas.	1	5	20
2. Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos.	1	5	20
3. Reflexionar sobre la forma, la función y el significado del lenguaje para planear, escribir y revisar sus producciones, así como para mejorar su comprensión de los mensajes	1	5	20
. 4. Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y su comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales.	1	5	20

Entre orugas y Mariposas

Tema	La metamorfosis de la mariposa
Fortalezas	Los alumnos lograron aprender: Integración grupal y trabajo entre pares Aprendizaje vivencial y significativo Aprender el proceso de la metamorfosis Respeto y cuidado de los insectos, seres vivos y por la naturaleza Integración familiar

Debilidades	Tener en cuenta los tiempos de alimentación de orugas y contar con orugas extras para cualquier contratiempo.
Mejoras	Integración de padres de familia para los contratiempos.
Observaciones	Los alumnos lograron obtener el aprendizaje planeado y mostraron interés en las actividades en todo momento.

Conclusiones

El Proyecto de Intervención que aquí se ha presentado, me permitió hacer una reflexión profunda y analítica del trabajo que me compete realizar en el Jardín de Niños Centro Educativo Summer Hill como una parte fundamental del proceso de formación que he recibido en la Licenciatura en Educación Preescolar. Para esto, fue necesario en el primer apartado contextualizar la Institución Educativa donde se aplica el Proyecto de Intervención, porque solo desde la realidad en que me mueven los sujetos implícitos en el acto educativo es como se puede avanzar en la búsqueda y aplicación de estrategias que permitan un avance en aquellos aspectos que necesitan ser mejorados.

Se puede concluir que al realizar las actividades lúdicas con los alumnos de preescolar el aprendizaje significativo y vivencial logra dejar en ellos de manera muy clara las intenciones lúdicas de cada sesión, en alumnos que su nivel mas alto de aprendizaje sea por medio de la vista, tacto, oído o quinesésico, ya que el aprendizaje llega a todos los niveles de desarrollo y características de cada alumno, cumpliendo al mismo tiempo las adecuaciones para los alumnos o alumnas que tengan capacidades diferentes se realiza las adecuaciones curriculares de los alumnos con diferentes niveles de desempeño.

La metodología me permitió observar la importancia de la interacción, socialización, el aprendizaje entre pares, la enseñanza con aprendizaje lúdico-significativo y el gran compromiso que tenemos las docentes de preescolar con los alumnos y un adecuado método para el nivel de logros personal y grupal, así mismo continuar indagando y no dejar de aprender nuevas metodologías con respecto a las tecnologías, entender que las nuevas generaciones comprenden y

tienen al alcance de sus manos nuevos dispositivos que pueden ser utilizados como herramientas de aprendizaje y no sólo para el entretenimiento y peor aun como el acompañamiento de las nuevas generaciones, el adecuado uso de ellas está en nuestras manos como guías del acompañamiento educativo con los alumnos de nuestras aulas

Como se pudo leer, no se aplicaron todas las sesiones planeadas, solamente pude aplicar 3 sesiones de 4 por la contingencia ante el virus de Covid 19. En la que fuimos retirados de las aulas en aislamiento. Sin embargo, la metodología que implemente a sido la mejor oportunidad que me ha apoyando hasta la fecha en clases virtuales. Integro las tecnologías en cada una de mis clases, integrando un equilibrio entre las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC'S), y la importancia del aprendizaje lúdico y significativo. Es por ello que se integran las planeaciones que sustentan este proyecto.

El proyecto realizado fue de mucho apoyo ya que he aprendido la importancia de perderle el miedo a las nuevas tecnologías y que, si son aplicadas con un fin educativo, me fueron de mucha utilidad, siento que no le faltó nada, las teorías planteadas son apropiadas para el logro de los aprendizajes que se requieren con los alumnos de mi grupo. Me siento muy satisfecha con lo aprendido y sobre todo con la metodología que me sigue aportando día a día en mis aulas y metodología hibrida que llevamos mi centro de trabajo.

Referentes bibliográficos

- Latorre, A. (2003). *Investigación - acción*. España: Grao .
- Dominguez, J. P., & Castillo Ortega, S. B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Redalyc.org*, 17.
- Elliott, J. (2000). *La investigacion - acción en educacion*. España : Morata,S.L.
- Elsie, R., & Justa, E. (1983). La escuela: Relato de un Proceso de Construcción Teórica. *Revista Colombiana de Educación*, 14.
- Fierro, C, Fourtoul, B y Rosas, . (1999). *transformando la practica docente: una propuesta basada en la investigación- acción/*. México : Paidós.
- Folgueiras-Bertomeu, P. (2018). El diseño de la fase diagnóstica en una investigación -acción . *Reire*, 25.
- Garrido, M. P. (07 de 10 de 2014). *La Escuela de Summer hill*. Obtenido de Red Educativa Net : redsocial.rededuca.net/node/2177
- Gobierno Federal (2004 - 2005). *acuerdo 332* . ciudad de Mexico : Diario Oficial de la federación .
- Gobierno Federal (03 de 06 de 2005). Diario Oficial . *Acuerdo 357*, págs. 1-20.
- Guzman, C. S., & Belkys Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. . *Educación Laurus*, 24.
- Neil, A. S. (1994). *SUMMERHILL*. Ciudad de México : Fondo de Cultura Económica.
- Pinto, M. S., & Osorio , A. J. (2008). Las TIC en la primera infancia. *Ibero Americana de Educación*, 20.
- SEP (2010). *Aprender a Aprender con TIC*. Ciudad de Mexico: SEP.
- SEP (2011). *Programa de Estudios 201, Guía para la educadora* . Ciudad de Mexico : SEP.
- Tallaferro, D. (2006). La Formación para la Práctica Reflexiva en la Práctica Profesional Docente. *EDUCERE*, 127.
- UNESCO. (2013). *Enfoque Estratégico sobre las TIC's en Educación en América Latina y el Caribe*. Santiago : unesco .

Anexos

Anexo 1



CENTRO EDUCATIVO SUMMER HILL

Cuestionario diagnóstico del uso de las TIC en la Infancia.

Para alumnos de preescolar I,II,III.

Datos Generales

Nombre completo del alumno _____
Edad: _____
Nombre del padre, madre o tutor: _____
Edad: _____
Profesión _____

Diagnostico
1.- Dispone usted de acceso a internet en su hogar? Puede ser cualquier tipo de acceso (ordenador, teléfono móvil, televisión con internet, tabletas etc. Si _____ No _____ Si contesto si, continúe con la encuesta. Enumere los equipos antes mencionados que utiliza con regularidad? Otro especifique

2.- ¿cuál de estos equipos comparte o permite utilizar a sus hij@s?

3.- ¿cómo aprendió a utilizar su hij@s estas tecnologías?

- a) Por si sol@ ()
- b) Escuela ()
- c) Acompañamiento de padres ()

4.- ¿con que frecuencia las utiliza?

- a) Diario ()
- b) Una a dos veces por semana ()
- c) Una a tres veces al mes ()

5.- ¿Cuánto tiempo le permite disponer de su uso?

6.- ¿Qué paginas visita?

7.- ¿Qué mensaje le transmite estos programas?

8.- ¿con que frecuencia da acompañamiento a su hij@ cuando utiliza las TIC?

- a) Siempre ()
- b) Casi siempre ()
- c) Pocas veces ()
- d) Nunca ()

9.- Considera que su hijo a adquirido contenidos apropiados que le han brindado herramientas para favorecer su desarrollo social y emocional?

- a) Si ()
- b) No ()

Especifique

10.- considera que las TIC son herramientas de:

- a) Entretenimiento ()
- b) Aprendizaje ()
- c) Acompañamiento ()

Especifique

11.- ¿Que tan indispensable en su entorno familiar son las TIC?

- a) Muy indispensable
- b) Indispensable
- c) Poco indispensables
- d) Nada indispensable

Especifique

Haga mención de alguna inquietud o información que quisiera adquirir con respecto al tema.

Criterio	5	4	3	2	1	No aplica	Comentarios
En el recurso se evidencia la lúdica como principio pedagógico.							
En el recurso digital se evidencia la integralidad como principio pedagógico; es decir, el recurso propone una interacción de las diferentes dimensiones del ser (cognitiva, comunicativa, espiritual, biológica, estética, ética, etc.)							
El recurso tiene en cuenta el desarrollo de las dimensiones en las actividades propuestas (cognitiva, comunicativa, espiritual, biológica, estética, ética, etc.)							
El recurso es sensible a la pluralidad cultural y promueve la igualdad.							
El recurso incorpora estrategias, para promover la cooperación y el trabajo colaborativo que impliquen por ejemplo la utilización de redes de apoyo con otros usuarios.							
El recurso permite desarrollar actividades individuales.							
El recurso permite desarrollar actividades simultáneas.							
El recurso puede ser utilizado en diferentes contextos y con distintas finalidades educativas.							
El material lleva continuidad entre las diferentes secciones que lo integran y la presenta de manera progresiva...secuencia en el aprendizaje							
Competencias comunicativas							
El recurso estimula la habilidad de escucha (a través de cuentos, canciones, rimas, entre otros.)							
El recurso promueve en el niño la comprensión lectora.							
El recurso promueve habilidades de escritura del niño.							
El recurso presenta actividades que promueven la habilidad de expresión de diversos lenguajes expresivos en el niño: dibujo, coloreado, artes, etc.							
El recurso favorece el desarrollo de habilidades de descripción (como por ejemplo, imágenes, sucesos, personajes, emociones, entre otros)							
El recurso favorece el desarrollo de actividades narrativas (cuentos, poesías, fábulas, leyendas, entre otros)							
El recurso recrea situaciones de la vida cotidiana; es decir, que tengan que ver con la realidad del niño (escuela, familia, amistades, barrio)							
El recurso promueve escenarios para que el niño realice procesos de anticipación; es decir, para que prediga posibles acciones que realizarán los personajes							
Competencias ciudadanas							
El recurso propone actividades que se enmarcan en fortalecer la asertividad (resolución de conflictos); es decir, actuar de forma adecuada defendiendo los derechos propios y los de los demás sin utilizar la violencia.							
El recurso propone a los usuarios resolver problemas relacionados con la vida en comunidad con la ayuda de otros (interactividad)							

Continúa..

Criterio	5	4	3	2	1	No aplica	Comentarios
El recurso ayuda a orientar el desarrollo de la identidad del niño. Escenarios donde el niño de cuenta de emociones, sentimientos, creencias y deseos: suyos o de personajes.							
El recurso ayuda al reconocimiento de las normas y reglas que hay en la sociedad.							
El recurso potencializa el cumplimiento de los derechos del niño.							
Competencias matemáticas							
El recurso contribuye a la resolución de problemas con estructuras aditivas (adición y sustracción).							
El recurso permite el reconocimiento de los símbolos numéricos (escritura y lectura de cantidades).							
El recurso propone actividades de conteo.							
El recurso promueve las habilidades para clasificar o agrupar							
El recurso promueve las habilidades para ordenar.							
El recurso ayuda a enfrentarse a problemas cotidianos.							
El recurso invita al niño a ordenar números naturales.							
El recurso va dirigido al uso de notaciones numéricas convencionales y comunicación de cantidades.							
Competencias científicas							
El recurso favorece la diferenciación entre información relevante e información no relevante, lo que le permite distinguir hechos o pistas que conducen a descubrir el objeto escondido o a sacar una conclusión segura							
Promueve la clasificación o agrupamiento de elementos en función de uno o más criterios.							
El recurso favorece la formulación de hipótesis sobre situaciones planteadas.							
El recurso digital tiene en cuenta el cuidado del medio, del ambiente.							

CONCLUSIÓN

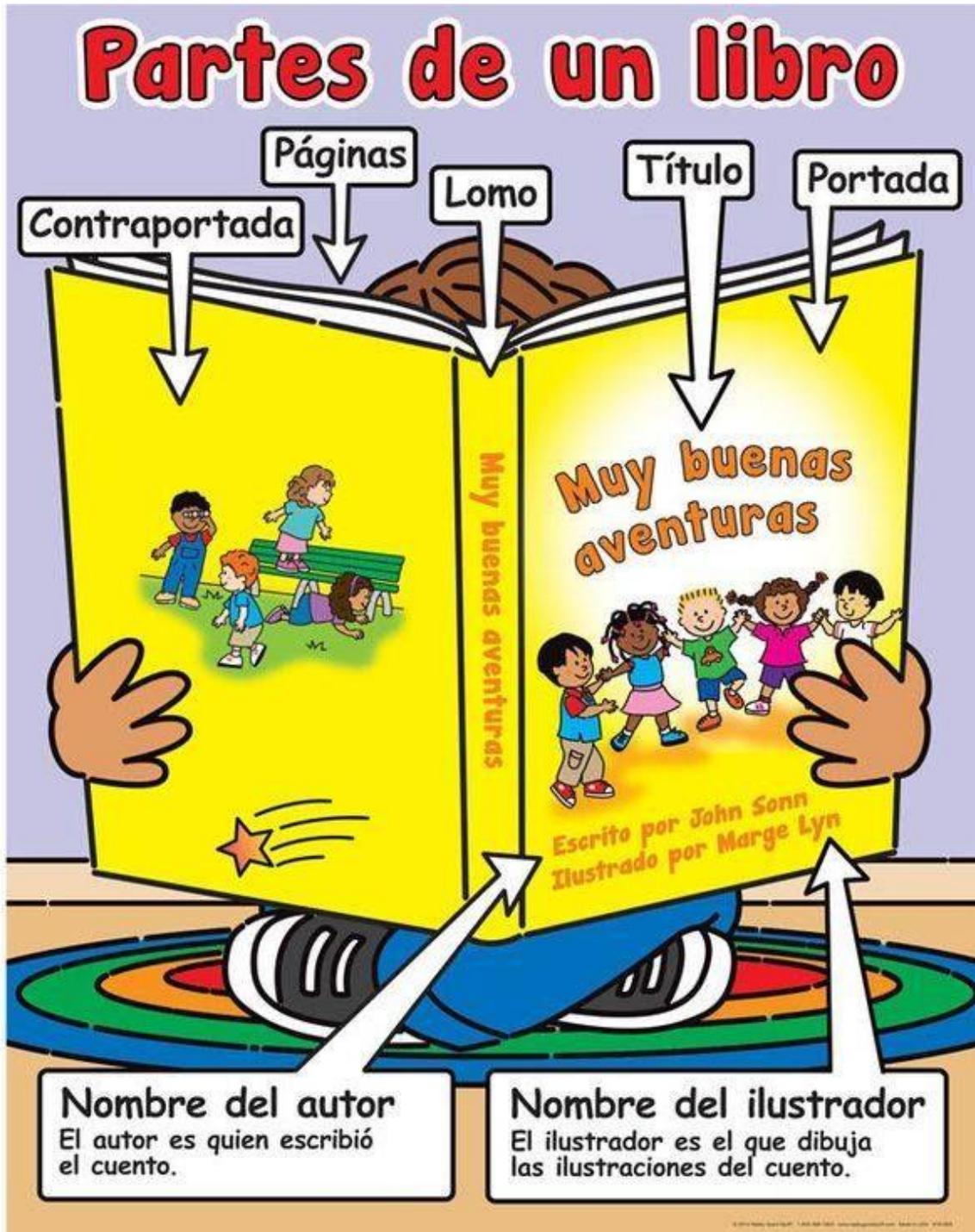
Sobre las competencias	Comunicativa	Matemática	Científica	Ciudadana
Indique la(s) competencia (s) a las que le apunta el recurso:				

Sobre las dimensiones del desarrollo	Cognitiva	Socio afectiva	Corporal	Ética	Comunicativa	Estética	Espiritual
Indique la(s) dimensión(es) a las que le apunta el recurso:							

Sobre los principios pedagógicos	Integralidad	Lúdica	Participación
Indique el o los principios a los que le apunta el recurso			

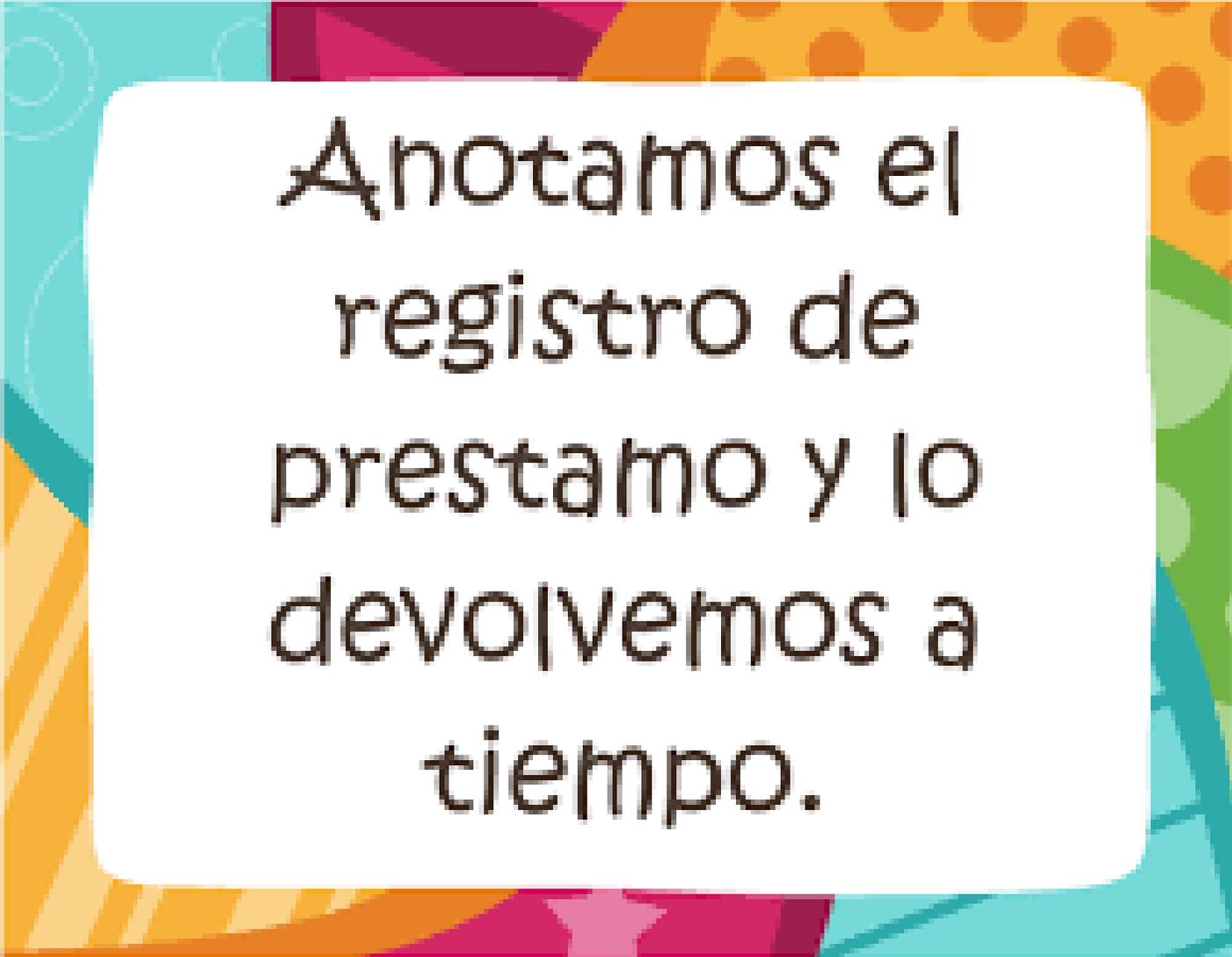
Puntuación para medición de Ítems:

Nivel	Elementos para la medición del nivel de logro con las TICS
5	Los recursos cumplen todos con los objetivos planteados en excelente nivel de logro.
4	Los recursos cumplen con la mayoría del nivel de logro con los objetivos planteados.
3	Los recursos cumplen con algunos de los objetivos planteados del nivel de logro.
2	Los recursos cumplen con muy pocos objetivos para el nivel de logro.
1	Los recursos no cumplen con los objetivos para el nivel de logro.

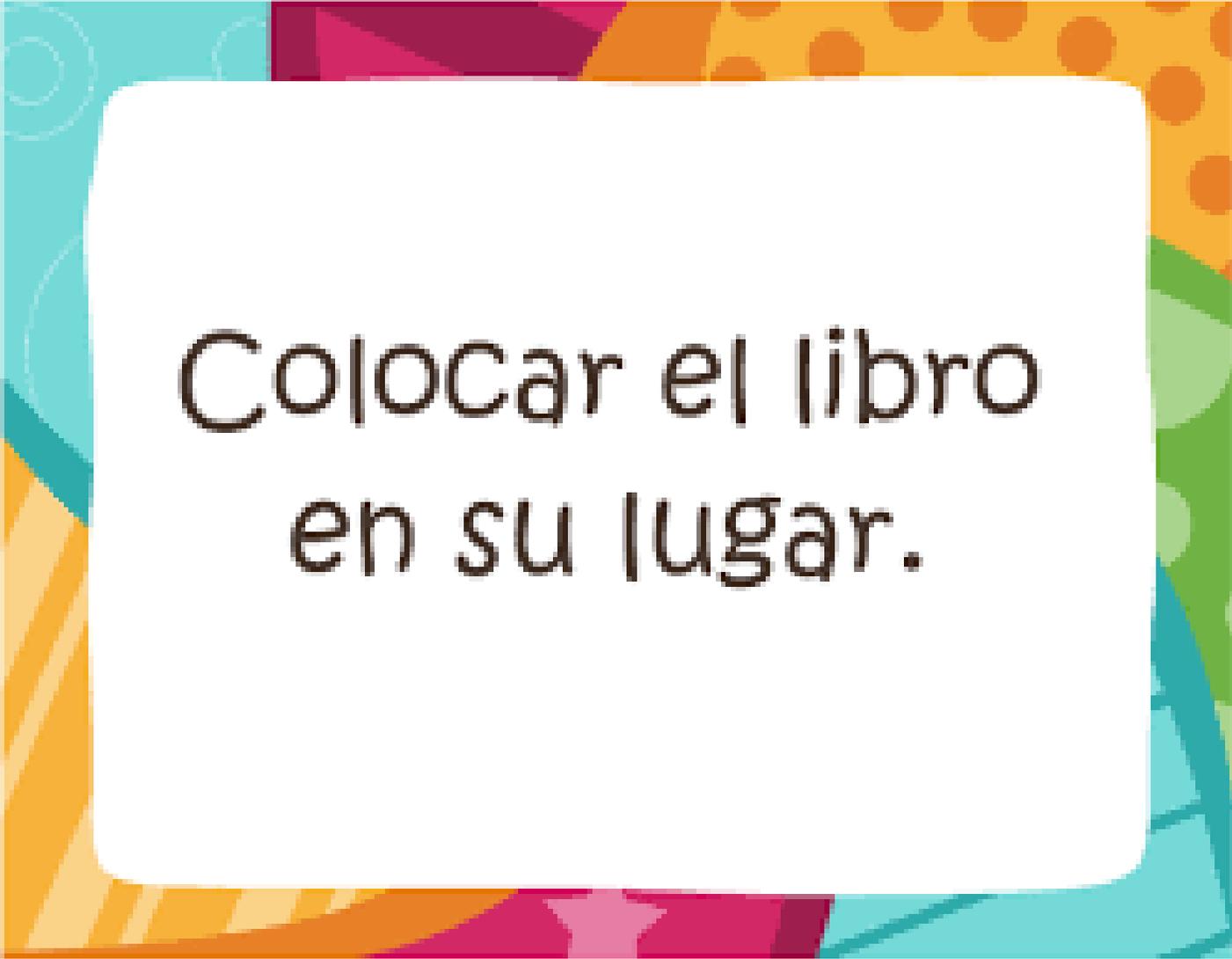




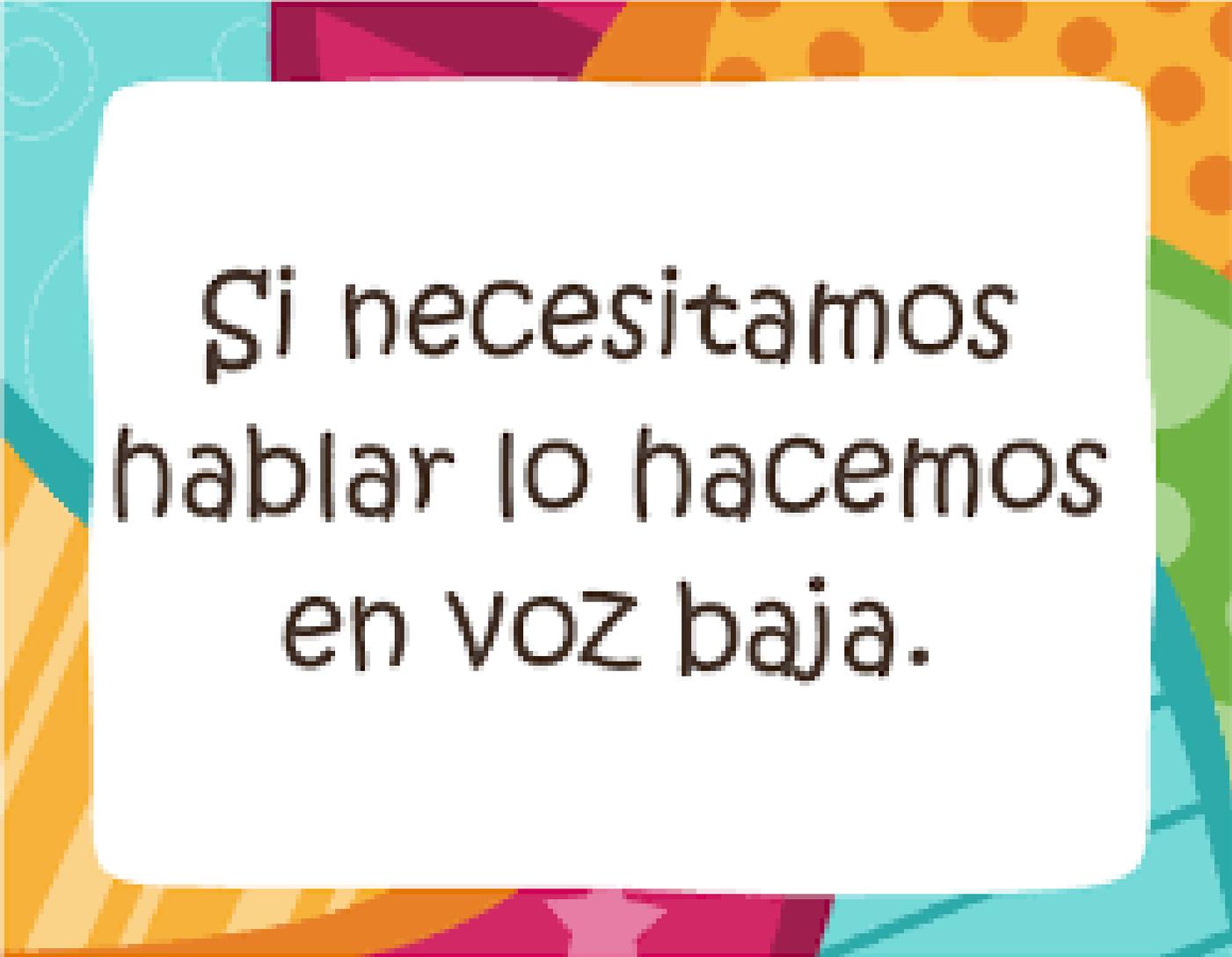




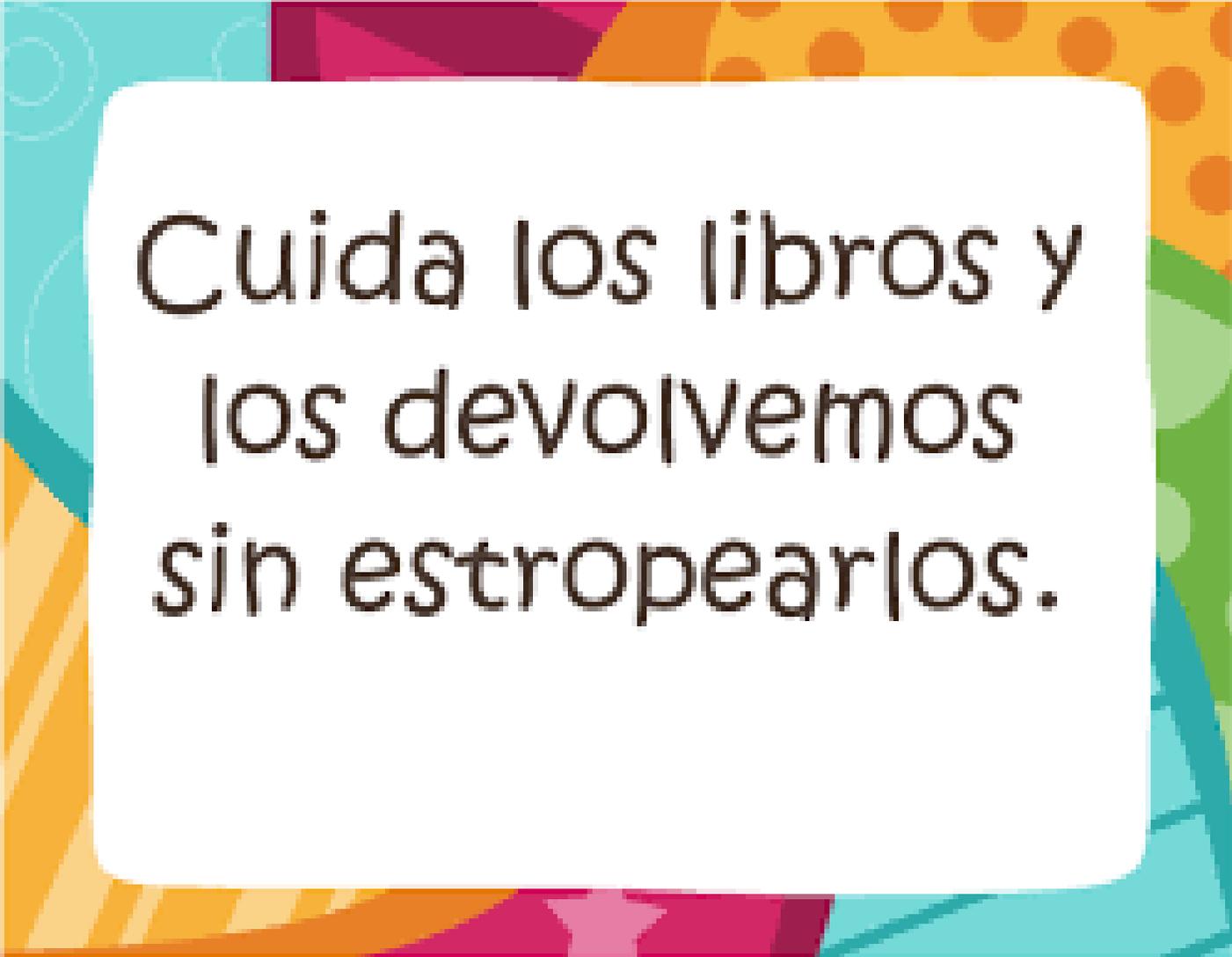
Anotamos el
registro de
prestamo y lo
devolvemos a
tiempo.



Colocar el libro
en su lugar.



Si necesitamos
hablar lo hacemos
en voz baja.



Cuida los libros y
los devolvemos
sin estropearlos.



CENTRO EDUCATIVO SUMMER HILL

Biblioteca de Aula

ALUMNO/A	TÍTULO LIBRO	FECHA ENTREGA	FECHA DEVOLUCIÓN

anexo 9



CENTRO EDUCATIVO SUMMER HILL

Bokoba 221
Pedregal de San Nicolás
C.C.T. 09PJN6195U
Acuerdo de Incorporación: SEP:PRER-0916011
Tel.: 65315362

Autorizo que mi hijo(a) salga a la biblioteca Infantil de la Universidad pedagógica Nacional. El día jueves 27 de junio de 2019. Hora de salida 8:30 y regreso a la 13:00 hrs.

Nombre del alumno(a)	Nombre del padre o tutor	Firma
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

Docentes responsables del programa

Nombre de docente	Grado	Firma

Padres de familia de apoyo

Nombre del padre o tutor	Nombre de alumno	Firma

--	--	--

Nadia Guadalupe Alfaro López Directora técnica

sello

anexo 10



CENTRO EDUCATIVO SUMMER HILL

Club de primeros lectores



Fecha de registro: _____

Alumno: _____

Título del libro: _____

Autor: _____

Editorial _____

Dibujo de reporte de lectura

Reporte de lectura   marca X

Anexo 11 actividad 2



Cuentos en roca

LA METAMORFOSIS

