

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018



**LAS TICCAD COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
PRIMER GRADO DE PREESCOLAR, EN EL CENDI
SOLECITO, ALCALDIA COYOACÁN, EN LA CDMX**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

ERIKA LUNA REINA

ASESOR: MTRO. VICTOR MANUEL BELLO MONTALVO

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO 2023



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018



**LAS TICCAD COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
PRIMER GRADO DE PREESCOLAR, EN EL CENDI
SOLECITO, ALCALDIA COYOACÁN, EN LA CDMX**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

ERIKA LUNA REINA

ASESOR: MTRO. VICTOR MANUEL BELLO MONTALVO

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO 2023

DICTAMEN



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIDAD UPN 099 CDMX, PONIENTE
Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 07 de junio de 2023

C. ERIKA LUNA REINA
Presente

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

LAS TICCAD COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PREESCOLAR, EN EL CENDI SOLECITO, ALCALDIA COYOACÁN, EN LA CDMX

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta de la C. Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo manifiesta a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE:

S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN

Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



Calle de la Máquina, No. 211, Tenexpa, Cód. Postal: Naucalpan, Edo. de México, CDMX, Tel. 5554-3519 (20 líneas) 2017/04



2023
Francisco VILLA

ÍNDICE

| | Págs. |
|--|-------|
| INTRODUCCIÓN | |
| EL TEMA DE ESTUDIO BASE DE LA INVESTIGACIÓN | |
| | |
| CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 4 |
| 1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA | 4 |
| 1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA | 6 |
| 1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO | 6 |
| A.1. Ubicación de la Entidad o la Alcaldía en el contexto nacional..... | 6 |
| A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA. | 5 |
| a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad | 5 |
| b) Orografía | 7 |
| c) Medios de comunicación..... | 8 |
| d) Vías de comunicación..... | 9 |
| e) Referente geográfico..... | 10 |
| B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD | 11 |
| A) Vivienda | 11 |
| b) Empleo | 11 |
| c) Cultura | 12 |
| d) Religión predominante | 14 |
| e) Educación | 14 |
| f) Ambiente SOCIOECONÓMICO | 15 |
| 1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR | 15 |
| a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbana o rural..... | 15 |
| b) Estatus del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada | 16 |
| c) Aspecto material de la Institución..... | 16 |
| d) Croquis de las instalaciones materiales | 17 |
| e) La organización escolar en la Institución..... | 17 |
| f) Organigrama General de la Institución | 18 |

| | |
|---|----|
| g) Características de la población escolar | 18 |
| h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia | 19 |
| i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad | 20 |
| 1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 20 |
| 1.4. LA HIPÓTESIS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN..... | 21 |
| 1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL..... | 21 |
| 1.5.1. OBJETIVO GENERAL..... | 21 |
| 1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES | 22 |
| 1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL | 22 |
| | |
| CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL..... | 24 |
| 2.1. EL APARTADO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO: | 24 |
| 2.1.1. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN EL NIÑO DE PRIMER GRADO DE PREESCOLAR. | 24 |
| 2.1.2. LA NEUROCIENCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR. | 29 |
| 2.1.3. LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR.. | 35 |
| 2.1.4. LAS TICCAD EN LA NUEVA ESCUELA MEXICANA | 39 |
| 2.1.5. ESTRATEGIAS CON LAS TICCAD PARA LA MEJORA DE LA CREATIVIDAD | 43 |
| 2.2 ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR? | 48 |
| 2.3 ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS? | 50 |
| | |
| CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA | 52 |
| 3.1. TÍTULO DE PROPUESTA | 52 |
| 3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA | 52 |
| 3.3. ¿A QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA? | 52 |
| 3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR..... | 52 |
| 3.5. LA PROPUESTA | 53 |
| 3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA | 53 |
| 3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL | 53 |
| 3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA | 53 |
| 3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA..... | 54 |

| | |
|---|----|
| 3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA | 65 |
| 3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA | 67 |

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

Introducción

La presente investigación describe de una manera breve el uso de las (TICCAD) que corresponde las siglas de Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales. Las cuales Facilitan el desarrollo de las habilidades, saberes y competencias digitales, Potencian la creatividad y motivación de los alumnos, Son fundamentales para favorecer la labor de los docentes, dándoles el uso como herramienta pedagógica para el desarrollo de la creatividad en alumnos de Primer Grado de Preescolar en el Centro de Desarrollo Infantil “Solecito” en la Alcaldía Coyoacán de la CDMX, dicha investigación está compuesta en 3 capítulos:

En el Primero Capitulo se describen los elementos metodológicos y referenciales del problema de investigación, donde se establecen los elementos de referencia contextual y metodológica que ubica la problemática. Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

En el Segundo Capitulo se describe el Marco Teórico de la Investigación Documental en donde se requiere de un apartado teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen en a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de

conocimiento. Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presente el planteamiento del problema.

En el Tercer y último Capítulo en donde se realiza una propuesta de solución al problema en donde a través del diseño de un taller dirigido al alumnado de Primer Grado de Preescolar, durante 20 sesiones, cada una de 20 minutos, siendo 10 sesiones de contenido (teoría) y 10 sesiones de reforzamiento (práctica), alentándolas conforme a su avance, teniendo una duración del trabajo académico de 16 horas, con modalidad semiescolarizada impartida dos veces a la semana los días miércoles y viernes como materia extracurricular.

Finalmente se encontrarán las conclusiones de dicha investigación con relación a lo aplicado, observado, con las referencias de internet y su bibliografía.

EL TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

El tema de estudio abordar en el presente trabajo son las TICCAD, haciendo mención que los alumnos al llegar a la Etapa de Preescolar muestran interés por aprender a través de la tecnología, utilizando dispositivos inteligentes; sin embargo, su interés suele ser mayor por un aprendizaje de entretenimiento que con un fin educativo.

Los infantes comienzan a aprender y obtener información con finalidad de adquirir un aprendizaje y no de jovialidad, las TICCAD pueden intervenir como herramienta pedagógica en el conocimiento, la creatividad, motivación y competencias digitales, la finalidad es acompañar a los alumnos en su crecimiento de adquisición de aprendizajes donde implica brindarle herramientas para favorecer la creatividad desarrollar las capacidades del individuo para inventar o crear cosas que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, nuevas ideas o asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas.

La importancia de las TICCAD es hacer atractivo y dinámico el conocimiento para que los alumnos y alumnas se apropien del conocimiento; y al mismo tiempo un consolidador de aprendizajes, cuya aportación permitirá estar contextualizado en la era de la información.

LAS TICCAD COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PREESCOLAR, EN EL
CENDI SOLECITO, ALCALDIA COYOACÁN, EN LA CDMX

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia para cualquier tema de investigación que se realice, establecer elementos de referencia contextual y metodológica donde se ubica la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La creatividad se caracteriza por tener varios elementos: como la espontaneidad algo que no es planeado y se inclina por la creación, la libertad que suele ser la que ubica las perspectivas novedosas y diferentes, en cuanto a la sensibilidad es adquirir las nuevas perspectivas, es decir la creatividad en niños de 3 a 4 años estalla, con el incremento progresivo comenzando a desarrollar sus gustos por los juegos de imaginación.

Dentro de este contexto se denota en los alumnos de Primer Grado de Preescolar del Centro de Desarrollo Infantil "Solecito" no muestran creatividad, siendo este un talento

innato con el que nace el niño, pero a menudo cuando van creciendo gran parte de su creatividad natural se ha dejado de lado para dejar espacio a la memorización y, en muchos casos, el estrés en torno al aprendizaje. Hoy en día, hace que los infantes se unan a la necesidad de la sociedad de estar enganchado a la adrenalina, y no les da el tiempo de inactividad que necesitan para ser creativos.

Sin creatividad los niños pierden una de sus características fundamentales. Para los niños de 3 a 4 años esta cualidad les permite expresarse y manifestar sus sentimientos e inquietudes, al mismo tiempo que crecen intelectualmente. Por este motivo se debe tratar de incentivarla a la edad más temprana posible.

La creatividad permite aumentar la autoestima y la conciencia de uno mismo, lo que quiere decir que los niños se sienten más seguros a la hora de expresar sus sentimientos y emociones.

La importancia de ayudar a los niños a mantenerse creativos es una tarea de suma importancia, sin duda, la relación con la creatividad es un aspecto elementan en la vida de los seres humanos.

La mayoría de las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil muestran poca iniciativa y espontaneidad al momento de realizar las actividades, debido que la mayoría son conductistas: realizan planas o los tienen mucho tiempo sentados haciendo ejercicios que implican: trazar, repetir y memorizar y no permiten emplear su creatividad.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1.REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Entidad o la Alcaldía en el contexto nacional

La Alcaldía de Coyoacán es una de las 16 demarcaciones territoriales de la Ciudad de México y se encuentra en el Centro Geográfico de la Ciudad de México. Su territorio abarca 54.4 Kilómetros Cuadrados que corresponden al 3.6 % del territorio de la capital del país y se ubica al Sureste de la Cuenca de México, a una altura de 2,240 Metros Sobre el Nivel del Mar.



1. Mapa de la Ciudad de México¹



2. Mapa de la Alcaldía Coyoacán²

1

https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNSGi hqEdBdzSVfNf5Sjab9QmJWiQ%3A1571975204041 &source=hp&ei=I3CyXaitPM7atQWB4b3QCQ&q=M APA+DE+MEXICO&oq=MAPA+DE+MEXICO&gs_l=ps yab.3..0l10.1908.7935..8961...3.0..0.525.4516.0j1j1 3j2j0j1.....0....1..gswiz.....0i131j35i39.ypBQARc3 zB0&ved=0ahUKEwjoyoT9v7bIAhVObaOKHYFwD5o Q4dUDCAY&uact=5 (Consultado 06/08/2022)

² Mapa a delegación Coyoacán - Búsqueda (bing.com) (Consultado 13/08/2022)

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

La historia de Coyoacán se remonta al año de 1332, año en que, a lo largo de una franja de pedregal originada por el Volcán Xitle, fueron asentándose varios núcleos de población. Entre ellos destacan Copilco, Los Reyes, y Xotepingo. Estos poblados se agrupaban en torno a Coyohuacán: “lugar de quienes tienen o veneran coyotes. En 1430 aparecieron en el Valle nuevos grupos migratorios de la gran familia náhuatl, uno de ellos, el de los Tepanecas, se instaló en terrenos del Señorío de Azcapotzalco que se extendieron a Coyoacán, que al alcanzar gran desarrollo a su vez se convirtió en Señorío, encabezado por Maxtla. Éste fue derrotado por los Mexicas de Tenochtitlán, con lo cual Coyoacán pasó a ser su tributario.

En 1521 Hernán Cortés se instaló en Coyoacán con sus capitanes y su prisionero Cuauhtémoc, al que sometió a tormento para que le revelara el sitio donde había ocultado el tesoro de los mexicas mismo que, nunca fue encontrado. Cortés establece en Coyoacán su cuartel general y funda el Primer Ayuntamiento de la Nueva España en la Cuenca de México.

En 1550, se termina la construcción de la Villa de Coyoacán por parte de la orden de los dominicos.

A partir del Siglo XVII se establecieron en Coyoacán prósperos empresarios que fundaron obrajes, talleres de hilados y tejidos de paños, así como ranchos y fincas rurales en magníficos palacetes, algunos de las cuales aún permanecen, aunque atribuidos a conquistadores, pues todos se construyeron posteriormente. Es el caso de las llamadas casas de Pedro de Alvarado, Diego de Ordaz, de la Malinche e incluso Hernán Cortés, que actualmente es asiento de la sede de la Alcaldía.

En 1824, el Congreso Constituyente establece la sede de los poderes de la Nación y se crea la Ciudad de México y Coyoacán queda integrado al Estado de México. En 1847, Coyoacán es el escenario de la batalla de Churubusco.

En 1890, se inaugura el tramo del ferrocarril del Valle, que unía a la ciudad de México con Tlalpan, con el derrotero de Tacubaya, Mixcoac, San Ángel, Coyoacán, San Antonio Coapa.

El 16 de septiembre de 1899, Coyoacán surge como integrante del territorio de la Ciudad de México. En 1914, en 1917 y 1923, dos actos de gran significado cultural se efectuaron en Coyoacán, la creación oficial del parque de Los Viveros y la de las Escuelas de Pintura al Aire Libre.

En 1923, el Ing. Miguel Ángel de Quevedo, dona los terrenos de los viveros al Gobierno Federal.

En 1940, se inicia el actual desarrollo urbano en esta Alcaldía.

A comienzos de los cincuenta se edifica la Ciudad Universitaria, para dar cabida a la Universidad Nacional Autónoma de México, que se traslada del Centro Histórico al Pedregal. Con el tiempo, esto animó aún más la tradicional disposición de intelectuales, políticos, artistas y científicos a vivir en la antigua villa.

En 1958, se traza la Avenida Universidad. Sobre el Río Churubusco ya entubado se dispuso una vialidad y la Avenida Cuauhtémoc se prolonga hacia el Sur.

Entre 1960 y 1970 se inició la formación de las Colonias de los Pedregales (Santo Domingo, Ajusco, y Santa Úrsula).

En 1972, el Centro de Coyoacán, por decreto presidencial, alcanza la categoría de Zona Monumental Protegida.

La atmósfera del Centro de Coyoacán fue un gran atractivo para que varios artistas, intelectuales y políticos, lo seleccionan como su lugar de residencia.

b) Orografía³

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2240 Metros Sobre el Nivel del Mar, con ligeras variaciones a 2250 MSNM. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Su elevación más importante se ubica al extremo Sur Poniente de la Alcaldía, en el Cerro del Zacatépetl a 2420 MSNM.

³ Orografía-imagen Google (Consultado 06/08/2022)

Las rocas volcánicas que se localizan al Suroeste de Coyoacán provienen de la erupción del Volcán Xitle. Esta roca, clasificada como basalto, se extiende hasta las actuales Colonias de Santo Domingo, Ajusco y el Pueblo de Santa Úrsula.

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2240 Metros Sobre el Nivel del Mar, con ligeras variaciones a 2250 MSNM. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Su elevación más importante se ubica al extremo sur poniente de la delegación, en el cerro del Zacatépetl a 2420 MSNM.

Las rocas volcánicas que se localizan al Suroeste de Coyoacán provienen de la erupción del Volcán Xitle. Esta roca, clasificada como basalto, se extiende hasta las actuales colonias de Santo Domingo, Ajusco y el Pueblo de Santa Úrsula.



3 *Roca Volcánica*

c) Medios de comunicación

Se hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso de comunicación, es precisamente, informar, educando, transmitiendo el entretenimiento, formar una opinión, ya que se observa en los Coyoacanenses que:

Televisión abierta, televisión de paga como: Izzzi, Sky, Mas Tv ,Dish, Vtve, Totalplay Periódicos, Revistas, Correo, Teléfonos fijos, Teléfonos Móviles, Radio, Computadora, Web Cam, Videos, Correo Postal, La voz humana, Internet, Telégrafo, Libro, Radioafición, Correo Electrónico, anuncios publicitarios y el Messenger.⁴

d) Vías de comunicación

Los principales accesos de ingreso a la Alcaldía de Coyoacán son: Viveros – Melchor Ocampo hacia Av. Francisco Sosa, Av. Miguel Ángel de Quevedo con Felipe Carrillo Puerto y Francisco Ortega, Av. Miguel Hidalgo, Calle puente Carranza, calle Tres Cruces, Callejón Belisario Domínguez. “El transporte entre Coyoacán y el resto de la Ciudad de México es principalmente por medio de autobuses, microbuses, taxis y el metro de la CDMX. Los autobuses y los microbuses pertenecen a rutas concesionadas por particulares conocidas como sistema de transporte público o dependientes del Gobierno de la Ciudad de México.

Algunas de estas rutas de autobuses o microbuses comunican a la Alcaldía de Coyoacán con el Centro Histórico de la CDMX a través de la Calzada de Tlalpan, claro sin olvidar el fabuloso servicio de la Línea 3 del Metro (Indios Verdes Universidad) teniendo esta línea varios transbordes que dan hacia diferentes lugares de la Ciudad de México. Además, con la Línea 3 del Metro (indios verdes Universidad) integrada por 21 estaciones, siendo la quinta estación la que conecta a la Alcaldía de Coyoacán.

⁴ Las cableras suman al streaming a su triple play para volverse más atractivas (expansion.mx) (Consultado 13/08/2022)

También se cuenta con los Puma buses dentro de Ciudad Universitaria, servicio para todos los trabajadores y Universitarios de la UNAM.

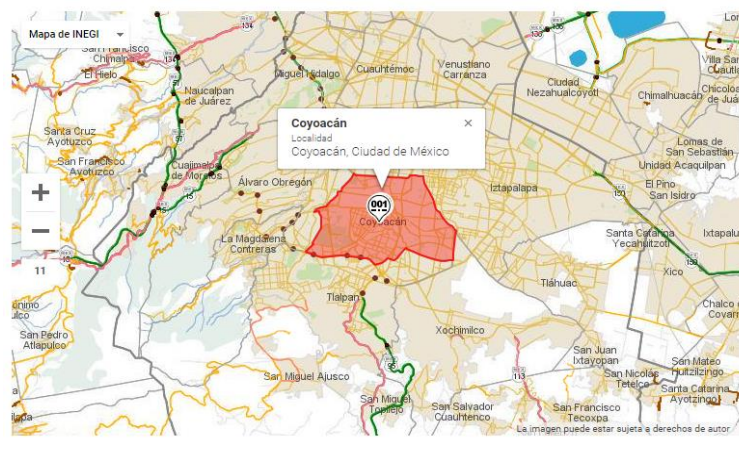
Transportes terrestres: Buses, automóviles, taxis, Bicicletas, Metro, Motocicleta

Transportes Marítimos: Lanchas, Barcos Buques, Veleros, Canoa

Transportes Aéreos: Avión, helicóptero.

Transportes privados o públicos: Automóviles, aviones privados, helicópteros, Metro, Metrobús. La Alcaldía no tiene aeropuerto.

Transporte de carga: camiones, aviones de carga.



5. Vías de comunicación Alcaldía Coyoacán⁵

e) Referente geográfico

De acuerdo con el contexto de la problemática se hace notar que el objeto de estudio se ve beneficiado debido a que se encuentra dentro de una zona urbanizada y transitada constantemente, lo cual nos dice que su impacto hace referencia a un

⁵ <https://www.google.com/maps/@15-2.970703,32?h=es> (Consultado 06/08/2022)

buen estándar en la vida para el alumnado. Esto permite que el alumnado tenga mayor oportunidad para realizar y continuar con sus estudios, los cuales le permitirán culminar y tener un resultado benefactor para su futuro, debido que tiene las herramientas para lograrlo.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

A) Vivienda⁶

La vida en Coyoacán, se desarrolla entorno a sus barrios, en donde las casas no rebasan más de los 2 niveles con el 70% de los existentes en la demarcación.

Ahora bien, gracias a la mejoría que hay en las condiciones viales la vivienda plurifamiliar se ha incrementado.



6. Censo de Población y Vivienda 2020

b) Empleo⁷

En el Centro de Desarrollo Infantil ubicado en la Alcaldía de Coyoacán se puede mostrar la descripción de la tasa de ocupación.

⁶ Vivienda (inegi.org.mx) (Consultado 13/09/2022)

⁷ <http://www.cij.gob.mx/ebco20182024/9440/9440CSD.html#:~:text=En%20cuanto%20a%20la%20tasa,de%20la%20poblaciónn%20en%20Coyoacán.> (Consultado 13/08/2022)

En cuanto a la tasa de participación económica (PE) de la Alcaldía, se aprecia que en hombres corresponde a 66.90%, mientras que en mujeres es de 45.01%, lo que representa un total de 55.07% de la población en Coyoacán.

c) Cultura⁸

La cultura es el conjunto de todas las expresiones y formas de vida de una sociedad determinada. Como tal una manifestación cultural incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas. Que abarcan desde la manera de ser, vestirse, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Y para la expresión de cada una de las manifestaciones culturales la manera más sencilla es por medio de las bellas artes. Las manifestaciones culturales son muy diverso orden. Aunque la lista puede ser extensa según el grado de especialización buscado, una taxonomía (clasificación) funcional para nuestros intereses puede reducirse a

los siguientes puntos:

- Personales: vestimenta, peinado, comida, creencias;
- Familiares: fiestas, casamientos, velorios, conmemoraciones;
- Sociales: bingos, ferias, homenajes;
- Públicas: desfiles, ferias, deportes;
- Institucionales: asociaciones, sociedades, organizaciones, fundaciones;
- Monumentales: estadios, construcciones, fuentes, monumentos, edificios;

⁸ Archivo-27d3669b5f7e14a9cf0536594e9d5903.pdf (aldf.gob.mx) (Consultado 13/08/2022)

- Espaciales: parques, paseos;
- Autorales: artistas, escritores, artesanos, y
- Eventuales: actos.

La condición fundamental radica en su estado público sin el cual no se pueden cumplir las condiciones identitarias. De ahí surge un serio cuestionamiento a la obra de arte, literaria o artesanal, cuya existencia, como manifestación cultural, solo adquiere vigencia cuando se la comunica, cuando adquiere estado público. La obra autoral pasa a ser cultura en el momento que participa de un proceso de comunicación. De ahí el valor de la galería, del museo, de la sala de conciertos, de la publicación y del acto de lanzamiento de una obra literaria. Esta función inherente al evento de poner en común la obra, le confiere su connotación cultural. De ahí que, por naturaleza, en tanto convoca y provoca la identidad de los participantes, se constituye en un hecho cultural. Comunicar, dar estado público, poner en común, es participar en el proceso cultural, de donde resultaría redundante referirnos a un evento calificándolo de cultural, salvo para diferenciarlo de aquellos que llevan propósitos tales como una obra social o que tienen carácter estrictamente familiar, promocional, político, etc. En todo caso, lo que queda claro es que habría que encontrar la fórmula para que el calificativo no apareciera como referido exclusivamente a la para cultura de la élite. El evento cultural es un acto abierto sin propuestas subalternas, sin segundas intenciones, salvo la de entretener, en torno al descubrimiento de un acto de interés común.

d) Religión predominante⁹

El 25 de enero del 2021 se dieron a conocer los resultados del Censo de Población y Vivienda 2020. Las primeras cifras que llamaron más la atención en materia de religión fueron las comparaciones entre 2010 y 2020: un menor porcentaje de fieles de la iglesia católica (de 82.7 a 77.7 %), un mayor porcentaje de fieles de las iglesias protestantes y evangélicas (de 7.5 a 11.2 %) y, sobre todo, un mayor porcentaje de personas sin religión (de 4.7 a 8.1 %, con un 2.5 adicional de personas sin adscripción religiosa). En la Alcaldía Coyoacán el 80.5% predomina la Religión Católica.

e) Educación

Coyoacán alberga importantes planteles de enseñanza, como la Prepa 6, el Centro Nacional de las Artes, las escuelas Nacional y Superior de Música, y la de Restauración de obras de arte. Brotan escuelas y talleres de arte independiente, como La Casa del Teatro frente al Jardín de la Conchita, o el Centro de Arte Dramático fundado en la Avenida México-Coyoacán, a una cuadra del zócalo, por Héctor Azar.

En el 2010, la Alcaldía de Coyoacán contaba con 257 Escuelas Preescolares (7.5% del total de la entidad), 220 Primarias (6.6% del total) y 102 Secundarias (7.2% Además, la Alcaldía contaba con 49 Bachilleratos (8.6%), siete escuelas de Profesional Técnico (7.4%) y 48 Escuelas de formación para el Trabajo (9.4%), La Alcaldía no contaba con ninguna Primaria Indígena.

⁹ ¿Qué nos dice el Censo 2020 sobre religión en México? – Taller de datos (nexos.com.mx) (Consultado 13/08/2022)

f) Ambiente SOCIOECONÓMICO

Considero que el Ambiente SOCIOECONÓMICO influye de manera positiva en los alumnos, si se hace referencia en la creatividad, debido que es una habilidad del ser humano el cual permite crear; siendo una capacidad de trascender las ideas, reglas, patrones, relaciones, objetos y demás, y crear nuevas ideas, formas, métodos, interpretaciones, etc. La creatividad es una acción, un movimiento, que no es exclusivo sino una oportunidad a la que todos podemos, y debemos, tener amplio acceso.

1.2.2.EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbana o rural

El Centro de Desarrollo Infantil "SOLECITO" se encuentra ubicado en la Mz. 579 Lt. 4, San Alberto, Pedregal de Sta. Úrsula, 04600 Ciudad de México, CDMX.



4. Mapa geográfico del Centro Infantil "Solecito"¹⁰

b) Estatus del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada

Es una escuela de Status privada, que solo brinda servicio de Nivel Preescolar incorporada a la Secretara de Educación Pública.

La organización general del Centro Escolar es la siguiente:

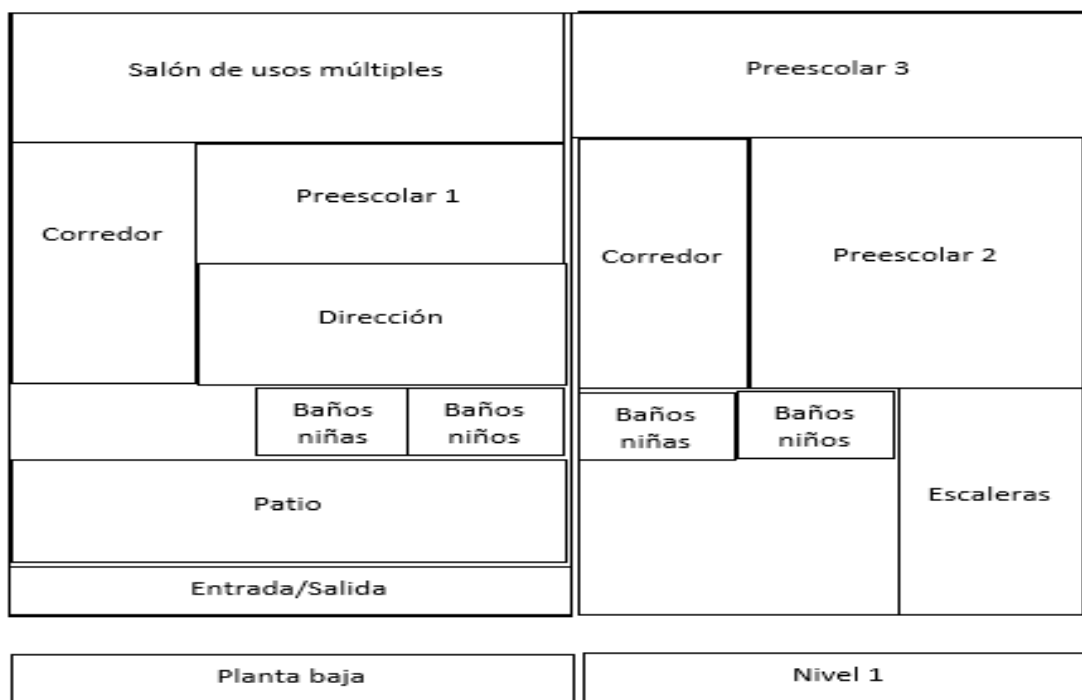
- Una Licenciada en psicología
- Dos Licenciadas en Educación Preescolar
- Un Pasante de la Licenciatura en Educación Preescolar
- Una Auxiliar Educativa

c) Aspecto material de la Institución

Es una escuela unitaria y de sector privado

¹⁰ Cendi solecito - Buscar con Google (Consultado 13/08/2022)

d) Croquis de las instalaciones materiales

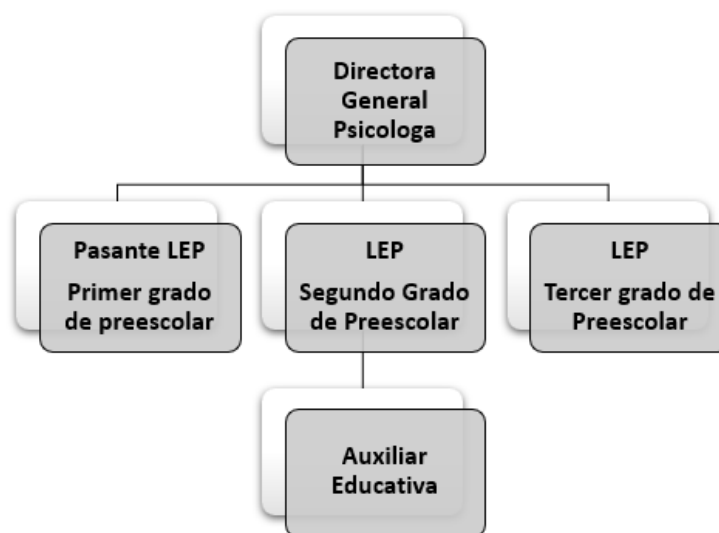


e) La organización escolar en la Institución

La plantilla de personal se conforma de la siguiente manera: una Licenciada en Psicología sin grupo su cargo es directora, una Pasante de Educación Preescolar atendiendo a Preescolar I, una LEP atendiendo a Preescolar II, una LEP atendiendo a Preescolar III. En la parte de intendencia está una señora con preparatoria terminada y auxiliar en Educación. La escuela se le pone el nombre de Centro de Desarrollo Infantil “SOLECITO” surge al momento de que la dueña se asocia con una compañera de la escuela (aproximadamente en los 70's) cuando estaban estudiando y empezaron a platicar sobre el futuro, hasta que iniciaron los planes, después de días y de empezar con los tramites de incorporación llegando un punto de deserción por parte de la amiga siendo así que la dueña del actual Jardín siguió con los

tramites hasta llegar al momento de justificar por qué el nombre de su Centro de trabajo, mencionando que le puso así debido a sus hijas (tiene 2) y que cuando ella llegue a dejar de existir ellos siempre estarán unidos por ello el nombre de la escuela.

f) Organigrama General de la Institución



g) Características de la población escolar

El Centro de Desarrollo Infantil “SOLECITO” es una Escuela de Sector Privado, incorporado a la Secretaría de Educación Pública. Es un plantel pequeño que brinda servicio únicamente de Educación Preescolar, teniendo 1 grupo de cada grado escolar, teniendo la capacidad de atender a una matrícula autorizada con 63 alumnos.

El Grupo de Primer Grado de Preescolar está conformado por cinco niñas y ocho niños. Ninguno presenta alguna condición física especial. En general muestran gusto por actividades físicas como saltar, trepar, patear, lanzar, brincar. En cuanto a

lenguaje oral la mayoría lo tiene integrado y lo usan para expresar sus ideas y necesidades, así como para convivir con sus compañeros y profesoras. La parte que no tiene un lenguaje oral integrado a través de señalizaciones y expresiones faciales y corporales expresa sus necesidades.

Puede considerarse que una de las fortalezas del grupo es que tienen facilidad de integración, ya que a la mitad de la primera semana ninguno de los alumnos o alumnas lloro al entrar a clase, de acuerdo con sus antecedentes la mayoría curso maternal.

Un 63 % de los alumnos siguen indicaciones y respetan reglas, por ejemplo, al usar un material lo vuelven a guardar y lo colocan en su lugar depositan la basura en el bote, saben escuchar indicaciones al salir y entrar del salón.

Podría decirse que una debilidad del grupo es que les cuesta trabajo compartir con sus compañeros, un 50 % de los alumnos muestran conductas impulsivas y al sentirse enojados golpean. En su totalidad aún se les dificulta expresar sus emociones y usar el lenguaje oral para regular su comportamiento.

h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia

La relación que hay de la escuela con los padres de familia suele ser poca, pero constante, debido que desde la Programa Escolar de Mejora Continua fue una de las problemáticas con mayor porcentaje en donde se determinó que como sector privado los padres suelen dar muy poco interés por el proceso de formación de su hijo sin

embargo se han asignado diversas actividades (exposiciones, cuenta cuentos, teatro guiñol, actividades de cocina entre otras) para que su participación sea frecuente.

Por otra parte, a partir de REPASE una plataforma en donde se debe realizar rendiciones de actividades que la mesa directiva de cada colegiado hace durante todo el ciclo escolar se registra un avance de manera trimestral dando a conocer lo funcional y no tan funcional, con las actividades de padres de familia-alumnos.

i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

Como sector privado se realizan muestras pedagógicas en fechas relevantes como lo son: día de la independencia, día de muertos, navidad, 14 de febrero, 21 de marzo, 30 de abril, 10 de mayo, día del padre y la clausura del ciclo escolar, en cada una de esas fechas se pide la participación de los padres de familias o tutores para que asistan al plantel y puedan observar el trabajo de sus hijos o hijas. La finalidad es mostrar la representación de un tema a partir de una serie de ejercicios donde se pueda apreciar la participación individual y por equipo.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo se estructura en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál es la herramienta pedagógica para el desarrollo de la creatividad niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil SOLECITO en la Alcaldía Coyoacán en la CDMX?

1.4. LA HIPÓTESIS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

Las TICCAD como herramienta pedagógica para el desarrollo de la creatividad en alumnos de Primer grado de Preescolar, en el Centro de Desarrollo Infantil “SOLECITO”, en la Alcaldía Coyoacán, en la CDMX.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una investigación documental tipo ensayo que permita estructurar las bases teóricas metodológicas sobre las TICCAD como herramienta pedagógica para el desarrollo de la creatividad en niños de primer grado de Preescolar. en

el Centro de Desarrollo Infantil “SOLECITO”. en la Alcaldía de Coyoacán en la CDMX.

1.5.2.OBJETIVOS PARTICULARES

- Especificar sujeto de estudio.
- Diseñar boceto de la Investigación documental.
- Indagar en teorías y metodologías sobre las TIICAD y el desarrollo de la creatividad en preescolar.
- Diseñar 1 posible propuesta de solución a la problemática planteada.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso de índole educativa es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que, conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación estuvo sujeta a los cambios de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de Fichas de Trabajo de conformación.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informa.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación, requiere de un apartado teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa. Para ello, es necesario revalidar las posiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad. Se adaptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

2.1. EL APARTADO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN EL NIÑO DE PRIMER GRADO DE PREESCOLAR.

Al hablar del pensamiento se puede creer, que es un recuerdo o imaginación, sin embargo, no son las únicas formas o maneras de percibirlo, va más allá, tanto que puede ser una opinión o una creencia en donde implique pensar.

El autor Alexander L. Ortiz Ocaña señala que el pensamiento puede analizarse desde diversos puntos de vista;

Como el pensamiento reflexivo (consideración activa, persistente y cuidadosa de una creencia a partir de los fundamentos que la sustentan y de las posteriores conclusiones hacia la cual tienden), el pensamiento creador (producción de algo nuevo, único, original), el pensamiento crítico (un pensamiento reflexivo que cuestiona argumentos en base a ciertos fundamentos), y aún el pensamiento científico (un pensamiento creador, riguroso y metódico).¹¹

Cuando se cuestiona si se puede enseñar a pensar, las primeras respuestas suelen ser negativas: los docentes creen que pensar es algo tan natural, que cualquiera piensa y que por tanto no es innecesario aprender a hacerlo. Sin embargo, pensar esa una capacidad que puede desarrollarse mediante su aprendizaje, este proceso puede ser continua o de relación ya que es una manera simple la cual proviene del cerebro y permite realizar diversas actividades, imaginar y pensar distintas situaciones.

El pensamiento cuenta con procesos de pensamiento propios, cuando se menciona que tiene ciclos, cada uno de ellos se debe potencializar su desarrollo, esto teniendo como punto de partida el primer grado, teniendo habilidades intelectuales básicas de atención y clasificación y terminando en el último ciclo con mayor complejidad. Mientras tanto, en el segundo ciclo se retoman las operaciones que facilitan la adquisición de los principales conceptos de las ciencias, y en el tercero, las que favorecen el razonamiento hipotético-deductivo.

El pensamiento es un proceso de representación e interpretación de la realidad que orienta nuestra interacción con ella y que llevamos a cabo al poner en uso las herramientas cognitivas y los procesos de pensamiento.

¹¹ Alexander L. Ortiz Ocaña. Desarrollo del Pensamiento y competencias. México, Academia,2012. Pág. 4.

Desarrollar el pensamiento exige poseer conceptos y razonamientos de mayor nivel de complejidad, integración y abstracción.¹²

Esto implica que los maestros realicen adecuaciones durante su ciclo y que tengan que adquirir los contenidos suficientes para poder emplearlos los procesos en los próximos dos años siguientes, desarrollar el pensamiento es una tarea guiada por los maestros propios del área, pero la cual, necesariamente, involucra a todos los docentes de la institución.

El aporte del autor de Jean Piaget en este ámbito fue caracterizar las operaciones intelectuales propias de cada una de las etapas en el desarrollo de un niño, al tiempo que sus principales debilidades consistieron en desconocer al papel de los contenidos y el carácter sociocultural de estos procesos. Para desarrollar el pensamiento también se necesitan instrumentos del conocimiento, mediación y un contexto determinado en el cual operar, tal como demostraron los enfoques socioculturales. Es fundamental para distinguir las propuestas en educación formuladas por los seguidores de Piaget.¹³

De igual modo, se puede mencionar que el pensamiento es la capacidad de pensar del propio ser humano, y se va desarrollando paulatina y naturalmente con la maduración, cuando el ser humano crece y se desarrolla. Sin embargo, esa aptitud natural para pensar, que significa entenderse a sí mismo y al mundo que lo rodea, usando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etcétera, solucionando problemas que se presentan día tras día, recordando, imaginando y proyectando, puede estimularse mediante la educación, que actúa sobre los procesos mentales para desarrollarlos, orientarlos y potenciarlos.

¹² Luis Hernando Mutis Ibarra. Desarrollo del Pensamiento. República de Colombia, 2009. Academia.edu Pág.5.

¹³ Ídem.

El pensamiento es un don particular del ser humano y su origen se da por la intervención sensorial y la razón, el razonamiento, la inferencia lógica y la demostración son aptitudes del pensamiento para reflejar de manera inmediata la realidad, los problemas y las necesidades del sujeto. Según la lógica formal la estructura del pensamiento está compuesta de la siguiente manera: concepto, juicio, razonamiento y demostración.

Conocer lo que piensan nos lleva a meditar cómo se desarrolla el “pensamiento”. Es importante saber no solo las teorías cognitivas, sino también lo indispensable que es el lenguaje como un subproducto del pensamiento, así como el acto verbal del pensamiento, para saber cómo enseñar a pensar.

Todo ser humano posee un cúmulo de pensamientos, dependiendo del nivel cultural que tenga y el medio ambiente en el que se desenvuelva, pues el hombre, como ser social por naturaleza, se relaciona con los demás, se comunica en forma oral, escrita y no verbal, tiene ideas, razona, reflexiona, conoce, aprende, sabe cómo percibir lo que necesita, siente y desea.

Hace una mención a través de su visión, especialmente a través de la lectura, que es el ingrediente principal para desarrollar el pensamiento; de ahí que motivar e incentivar esta destreza es importante, más aún cuando la lectura crítica induce al pensamiento reflexivo de los estudiantes. Si se quiere que un país progrese, que produzca conocimiento, que tenga habitantes críticos y reflexivos, que alcance mejores oportunidades de la vida, la tarea está presente: enseñar a pensar.¹⁴

¹⁴ Jean W. Fritz Piaget. Seis estudios de la psicología. España, Academia, 1964. Pág.23.

Es importante tener presente esta visión del pensamiento, porque a partir de esta y de la reflexión se puede mencionar el pensamiento desde el ámbito pedagógico, es decir, de lo objetivo y concreto que, conjugado con lo subjetivo, es creador de la ciencia y la producción del conocimiento.

Además, se puede mencionar que el pensamiento es la capacidad de pensar del propio ser humano, y se va desarrollando paulatina y naturalmente con la maduración, cuando el ser humano crece y se desarrolla. Sin embargo, esa aptitud natural para pensar, que significa entenderse a sí mismo y al mundo que lo rodea, usando la memoria y la atención para solucionar problemas que se presentan día a día, recordando e imaginando para poder desarrollar una orientación.

El lenguaje, en primer lugar, al permitir al sujeto explicar sus acciones, le facilita poder reconstituir el pasado, recordar hechos anteriores y por tanto traer a la memoria conductas anteriores, y proyectar las acciones futuras, aún no realizadas, hasta sustituirlas a veces únicamente por la palabra sin llevarlas nunca a cabo o hechos.

Este es el punto de partida del pensamiento. Pero a ello se suma inmediatamente el hecho de que, al conducir el lenguaje a la socialización de las acciones, las que dan lugar, gracias a él, a actos de pensamiento no pertenecen exclusivamente al yo que las engendra y son situadas globalmente en un plano de comunicación que duplica su alcance. El propio lenguaje vehicula, en efecto, conceptos y nociones que pertenecen a todos y que refuerzan el pensamiento individual mediante un amplio sistema de pensamiento colectivo.¹⁵

¹⁵ Ibid. Pág. 34.

Se puede decir que, durante la edad comprendida entre los dos y los siete años, se encuentran todas las transiciones entre dos formas extremas de pensamiento, representadas en cada una de las etapas recorridas durante este período y prevaleciendo la segunda de ellas paulatinamente sobre la primera.

Como se puede observar en el objeto de estudio, la importancia del desarrollo del Pensamiento en niños de Preescolar, es de suma relevancia en el Centro Escolar del Desarrollo Escolar “SOLECITO”, debido que es la etapa en donde se desarrollan distintas áreas del ser humano, siendo una de ellas y de mayor complejidad el pensamiento inmaduro que se tiene a esa edad (3 años o 4 años) cuando se llega al aula; siendo este el primer contacto con un grupo, con una docente, con un ambiente totalmente desconocido y una metodología de trabajo y de convivencia diferente a la que está acostumbrado (a) en su diario a vivir.

Si bien, es primordial estimular con diferentes formas y maneras (juegos, cantos, experimentos, etc.) el pensamiento del niño (a), esto con la intención de potencializar un pensamiento más abstracto y certero a la realidad, es decir preparar al infante para un impacto positivo o negativo en la comunidad, en donde a través de diversos procedimientos se desarrollará un pensamiento maduro.

2.1.2. LA NEUROCIENCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR.

La neurociencia hace referencia a un conjunto de disciplinas científicas que estudian los diferentes ámbitos del cerebro, también se puede referir al conjunto de funciones interconectadas que el ser humano obtiene para un aprendizaje eficaz y óptimo,

donde debe existir un compromiso emocional para la adquisición de conocimientos y aprendizajes, si esto no es posible será complejo obtener resultados positivos y el cerebro no colaborará a la tarea.

Se puede mencionar que la empatía es importante en este proceso, debido que un profesor hostil y represivo logra menos aprendizaje que el que busca desarrollar los progresos de sus alumnos, estimular su compromiso y aceptar, de buen grado, que solo se puede aprender cometiendo. Un alumno o alumna aprende mejor cuando un docente crea un ambiente grato, cuando imagina en diversos mecanismos de aprendizajes que permite captar mayor la atención y fortalezcan su compromiso.

La neurociencia empieza a estudiar cómo se memoriza, y esto es sumamente importante porque memoria y aprendizaje son fenómenos distintos, pero evidentemente conectados. Hay quien dijo que los seres humanos todavía desconocemos dos procesos fundamentales para la vida: cómo memorizar y cómo olvidar. La tecnología moderna aún no ha develado estos misterios, pero sí muestra clara evidencia de que la memorización es un proceso complejo en el que interviene varias partes del cerebro, la vinculación de los nuevos conocimientos con los ya adquiridos previamente e, incluso, el sueño.¹⁶

La importancia de la neurociencia al cerebro es comprender como es el proceso de aprendizaje, como se desarrollan los procesos cerebrales a la hora de tomar decisiones sobre nuestras conductas. Los conocimientos que aporta la neurociencia sirven de apoyo para diseñar la enseñanza y para poner en marcha programas específicos de estimulación que mejoren la capacidad, la comprensión y la ejecución

¹⁶ María Angelica Pease D. y Flavio Figallo R. Cognición, Neurociencia y Aprendizaje. El adolescente en la educación superior. Perú, Editores 2015. Pág. 14.

de las funciones cerebrales. Además, se argumenta la necesidad de mantener en forma nuestro cerebro y cómo mantener de forma óptima los aspectos de los ámbitos Escolar y familiar que deben atenderse, como, por ejemplo, un ambiente estimulante, el sueño, la nutrición, la actividad física.

En la etapa de la niñez y de la adolescencia se experimentan cambios importantes en donde existen conexiones neuronales siendo una etapa en la que la neurona desarrolla una gran cantidad de conexiones. (Las neuronas múltiples conexiones con otras neuronas;) si el educador dirige bien esta explosión de conexiones estará moldeando, dirigiendo y reorganizando el cerebro en torno a un proceso educativo bien definido. “Dos procesos neurobiológicos están íntimamente implicados en esta etapa con el desarrollo cognitivo, uno la plasticidad neuronal y otro el desarrollo cíclico con sus períodos críticos y períodos sensibles, tal y como lo menciona el autor Tomás Ortiz en su libro de NeuroCiencia y Educación”.¹⁷

El tratar de integrar los conocimientos del cerebro y aplicarlos a la educación constituye un trabajo muy arduo, difícil y de gran complejidad.

Los aprendizajes más básicos son la habituación y la sensibilización. En el primero, se produce el descenso de la respuesta a un estímulo moderado y repetitivo, es decir previsible, que se produce por una depresión de la transmisión sináptica, a través de vías intermedias entre las neuronas sensoriales y motoras, mediado por el glutamato. Por el contrario, la sensibilización, es el fortalecimiento de la respuesta a una amplia variedad del estímulo, que sigue a un estímulo intenso o nocivo, se produce por el incremento de la transmisión sináptica, mediada por la serotonina, a través de interneuronas facilitadoras.¹⁸

¹⁷ Tomás Ortiz Alonso. NeuroCiencias de la Educación. Madrid, Narceas,2009. Pág.36.

¹⁸ Francisco Rodríguez Sánchez. Educación y Neurociencia. Num.1 Vol.15, Madrid, Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación, 2009, pág. 10.

A partir de estos dos tipos básicos de aprendizaje, es posible establecer técnicas de evaluación muy básicas para alumnos gravemente afectados, de tal forma que, si se produce la habituación a un estímulo, podemos entender que éste pasa así a ser “conocido”, almacenado en su memoria. Esta capacidad de aprendizaje está directamente relacionada con el concepto de percepción de contingencias, tan relevante para el manejo del niño en el mundo físico y, especialmente, en el desarrollo del mundo social a través de las interacciones.

La memoria suele definirse como el proceso de almacenamiento de lo aprendido con la posibilidad de su recuperación posterior y, dentro de la memoria a largo plazo, podemos diferenciar entre memoria explícita o declarativa y memoria implícita o no declarativa. El primer tipo de memoria requiere de un esfuerzo consciente para recuperar acontecimientos y conceptos; un tipo específico es la memoria semántica. Ésta hace referencia al conocimiento sobre las personas, los objetos, las acciones, la relaciones, uno mismo y la cultura adquiridos a través de la experiencia.

Quando las neurociencias son combinadas con la psicología, aparece lo que conocemos como neurociencia cognitiva. Esta, proporciona una nueva manera de entender el cerebro y como este reacciona ante determinados estímulos. Uno de los campos de estudio de la neurociencia cognitiva está centrado en la educación, dando lugar a lo que conocemos como Neuroeducación. Esta nueva combinación tiene entre otros objetivos el de estudiar los procesos neurocognitivos de enseñanza aprendizaje que tienen lugar entre maestro y alumno en el aula.¹⁹

¹⁹ Inmaculada Bullón Gallego. España, RIAI, 2017. Pág. 1.

Si se mira alrededor, se puede observar como el avance experimentado en las últimas décadas por la humanidad se ha elevado que eran difíciles de imaginar pocos siglos atrás. Los avances acontecidos en numerosos campos de estudio han supuesto romper en varias ocasiones con creencias que se venían arrastrando desde siglos anteriores.

Hoy se sabe que nuestro cerebro trabaja como un todo al mismo tiempo. Debido a las numerosas conexiones que se producen en su interior, es capaz de adaptarse a cualquier situación que se plantee en el día a día resolviendo de una manera efectiva la problemática con la que se encuentre el individuo.

La palabra creatividad proviene del latín y significa “cualidad relativa a crear”; es decir que se refiere a la capacidad exclusivamente humana de producir cosas nuevas. Generalmente, cuando se piensa en creatividad se asocia ese concepto con el arte. Pero la creatividad no es sólo aplicable a la pintura o a la música. Las creaciones artísticas son solo algunos de los productos de una persona creativa. “La creatividad es una capacidad cognitiva que impregna la personalidad, es una forma de ser y de pensar, una forma diferente de procesar la información y transformar la realidad”.²⁰

Un niño de Nivel Preescolar es un niño deseoso de resolver los problemas por sí mismo, que se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Ese niño se encuentra en una etapa ideal para

²⁰ Alegría Crespo, Ph.D. Creatividad y Educación: prácticas docentes para fomentar la creatividad en niños. Argentina, Compas,2018. Pág.4.

el desarrollo de su creatividad por lo cual se debería fomentar desde la escuela, si desde ahí se procura mantener esa libertad, esa naturalidad se puede lograr una creatividad no disminuya y se desarrolle.

Los docentes al momento de querer fomentar la creatividad no saben cómo, consideran que se puede perder mucho tiempo, que no tienen el conocimiento suficiente y que, al fomentar la creatividad, se pueden presentar problemas disciplinarios.

Vygotsky señala que cualquier actividad que da paso a algo nuevo, se considera un acto creativo, también relaciona a la creatividad con la imaginación. Él afirma que la imaginación se manifiesta como un importante ímpetu imperativo en el proceso creativo de los seres humanos.²¹

Para esta investigación, la neurociencia se conoce de suma importancia para los Niños de Preescolar siempre y cuando se quiera realizar ese desarrollo en los alumnos y alumnas para favorecer la creatividad, así como se puede observar en el objeto de estudio, debido que en esta etapa es donde se potencializa y cuya finalidad es dar una orientación hacia el futuro. La creatividad está presente cuando la persona imagina, crea, combina algo nuevo a través de las habilidades que el humano posee, como la escucha y el habla y el proceso de la lectura y escritura, en la etapa infantil es en donde se propicia todo eso para que se pueda obtener un resultado benefactor al momento de empezar a crear.

²¹ Ibid. Pág. 19.

2.1.3. LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR

El ser humano es creativo por naturaleza el hecho de que tenga que sobrevivir, como su primera necesidad humana, hace que él mismo busque maneras de evolucionar constantemente.

Una persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los distintos escenarios de actuación debido a su inteligencia mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. Se puede definir como potenciar la formación de las capacidades, habilidades, valores morales, convivencia democrática, el respeto y la tolerancia en los niños desde las primeras edades para que crezca como personalidad equilibrada y segura que sabe tomar decisiones. “Vygotsky deduce que la imaginación es una función esencial para la vida. Para este pensador, la experiencia es básica para lograr que la imaginación tenga un espectro más amplio de crecimiento y florecimiento, debido a que la imaginación crece supliendo lo deseado por materiales de la realidad.”²²

Para desarrollar la mente creativa se necesitaría: que tenga compasión con respecto al mundo en el que se vive, teniendo en cuenta su cultura y vida social, que pueda razonar los elementos desde otro punto de vista y ejecutar pensamiento simbólico para poder generar ideas.

Cuando se imagina algo, por ejemplo, cuando se visualiza el futuro, se combina la información que se tiene retenida con información nueva creada por uno mismo, el

²² Ibid. pág. 19.

cerebro retoma la información guardada y la combina con nuevos elementos, así se generan nuevos comportamientos, si el ser humano sería únicamente reproductivo, entonces, estaría limitado al pasado y a reproducir constantemente. “El Ministerio de Educación de Perú conocedor del valor que posee la creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad y en general, en la formación integral de los niños preescolares.”²³

Para desarrollar la mente creativa se necesitaría: que tenga compasión con respecto al mundo en el que se vive, teniendo en cuenta su cultura y vida social, que pueda razonar los elementos desde otro punto de vista y ejecutar pensamiento simbólico para poder generar ideas.

Al hablar de creatividad se puede mencionar que los alumnos realizan las actividades creativas en donde aprender a enfrentar problemas son observadores, perseverantes, dispuestos a hacer, se relacionan mejor con sus compañeros y en general se potencia la formación de la personalidad para alcanzar tal nivel de desenvolvimiento en el desarrollo escolar, el proceso educativo debe priorizar una enseñanza eficiente que se oriente a cómo estimular el potencial cognitivo, afectivo, volitivo y emocional del niño.

Eso significa brindarles las oportunidades a partir de sus capacidades para que observen, pregunten, opinen, expresen ideas y practiquen la democracia

²³ Nancy Medina Sánchez. La creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. Perú, REICE, 2017. Pág. 2.

de manera que ejerciten las capacidades, las habilidades, las destrezas para saber enfrentar las diversas situaciones en el juego, al interactuar con los juguetes asumiendo roles de adultos donde aprenden a resolver pequeños conflictos que se pueden ir complejizando en la medida que desarrollan las habilidades.²⁴

El proceso de la creatividad se da por las necesidades del medio, por la comunicación, las emociones, la fantasía, el juego, y los ensueños del sujeto. La creatividad es fruto de la salud emocional y mental del sujeto; una persona sana que se conoce a sí mismo se apertura a la experiencia, logra encontrarse, autorrealizarse comunicar su forma de pensar se de forma creativa en su contexto como persona.

Asimismo, la creatividad desde punto de vista teórico y metodológico orienta a identificarla como un instrumento para solucionar problemas de la vida práctica del sujeto a cualquier edad, si es que se forma desde las edades más tempranas, será una herramienta insospechable de desarrollo en el sujeto.

Vygotsky menciona que la creatividad es la capacidad creadora, señala como componentes significativos: la imaginación, el pensamiento productivo y la acción práctica para saber enfrentar tareas y conflictos de la realidad por los sujetos. La forma en cómo lo logra es una muestra de la creatividad durante el proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre.²⁵

Se está de acuerdo con el autor Vygotsky al momento de mencionar que la creatividad tiene diversos componentes, como lo es la imaginación, la cual considero

²⁴ Ibid. pág. 7.

²⁵ Ibid. Pág. 8.

que es la primordial para crear y plasmar una idea en los diversos ámbitos o áreas, pero también el pensamiento, debido que surge una idea y a través de imaginar se puede estructurar para poder llevarla a la acción, tal como sucede en el caso de los alumnos del objeto de estudio en esta investigación, en donde a partir de diversos conocimientos previos que tienen, material didáctico y experiencias con las diferentes sociedades ellos crean distintos escenarios en donde tratan de explicar que suceden y eso pasa con cualquier material que utilicen, plasman emociones y sentimientos y por lo regular siempre es por una vivencia dentro o fuera de las instalaciones del plantel.

Aunque son seres pequeños y su primer contacto con una sociedad grande es la escuela, su manera de pensar y de visualizar las cosas es algo excepcional, con una ternura, inocencia y sinceridad con lo que lo hacen.

La actividad puede ser de dos tipos: la reproductora y la combinadora; entendiendo la reproductora como la actividad donde se da un vínculo con la memoria, la conservación de la experiencia anterior que la nueva acción le exige recordar y lo aplica combinándolo o creadoramente. La base orgánica de esta actividad está en la plasticidad del cerebro y en su capacidad para asimilar, transformar y desarrollarse integralmente.²⁶

Al mencionar los dos tipos de creatividad, la reproductora como primera instancia, considero que es la más común en las instituciones educativas, debido que las docentes en ocasiones reprimen esta parte de exploración de espontaneidad, de

²⁶ Ibid. Pág. 9.

imaginación y hacen el proceso de réplica, lo cual hace que el alumno reprima y limite su pensamiento y su manera de transmitir las ideas a través de algún ejercicio o dinámica. En la institución en donde se labora se puede mencionar que hay una docente que utiliza ese método y día a día se puede observar cómo limita a los alumnos en la elaboración de trabajos e ideas. Se habla o se menciona el tipo de creatividad llamada combinadora. Este tipo de creatividad da posibilidad al cerebro no solo de conservar y reproducir la experiencia pasada, sino de combinar, transformar, crear ideas y el desenlace de la nueva conducta sobre la base de la experiencia anterior haciendo una creación o una nueva interpretación a partir de su imaginación y curiosidad que lo llevo a realizarlo, en la Institución en donde se labora se puede mencionar que las docentes de primer grado y de segundo utilizan este método de creatividad en los alumnos, aunque se ha de mencionar que suele ser un poco complejo pero no imposible, la razón es por el número de alumnos que se tiene, las edad y si cursaron con anterioridad un grado.

2.1.4. LAS TICCAD EN LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La TIICAD corresponden a las siglas de la Tecnología de la Información Comunicación, Conocimiento y Aprendizajes Digitales. Cuyos objetivos son: Facilitar el desarrollo de las habilidades, saberes y competencias digitales, Potencializar la creatividad y motivación de los alumnos y son fundamentales para fortalecer la labor de los docentes.

Para la Nueva Escuela Mexicana el desarrollo integral de los alumnos es una prioridad, es por eso por lo que se da especial atención en todas las necesidades de

los estudiantes. Es ineludible que las nuevas generaciones nacen ya, con una predisposición al manejo de todos los gadgets y dispositivos electrónicos y les resulta habitual investigar, jugar, navegar por internet, y aprender de manera autodidacta. Por el contrario, para nosotros sus antecesores, los padres y docentes, nos resulta en muchos casos complicado el dominio de estas plataformas.

Es de vital importancia, lograr una paridad de habilidades, que disminuya la brecha generacional y nos permita hacer más digeribles los conocimientos que deseamos transmitir a nuestros alumnos de una manera más familiar para ellos, donde se sientan en contexto e interesados por descubrir.

Los alumnos del objeto de estudio muestran un interés por tener un dispositivo inteligente en sus manos, dándole un uso de entretenimiento en videos, juegos y redes sociales, vinculando cada vez que pueden con un tema de clase en donde a la docente le permite obtener información de sus intereses y de cierta manera utilizar esos intereses, pero con una finalidad educativa.

En particular, las tecnologías inmersivas ofrecen la posibilidad de integrar entornos virtuales con elementos del mundo real en diferentes niveles de interacción. Con respecto al proceso de desarrollo de recursos educativos digitales (REEDI) basados en tecnologías inmersivas de realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV), para su implementación. La creación de recursos digitales implica un proceso sistematizado que se basa en enfoques pedagógicos (modelo ADDIE), metodológicos (design thinking) y lineamientos tecnológicos que promueven el aprendizaje inmersivo y la interactividad con el objeto de estudio.²⁷

²⁷ Cavazos Salazar, Rosario Lucero. Las TICCAD como herramientas de innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Nuevo León, CRAI, 2021. Pág. 1.

Considerando que los educandos a su corta edad adquieren interés por el uso de la tecnología y desarrollan habilidades relacionadas con su manejo, el uso de las herramientas tecnológicas son una oportunidad para proponer estrategias de trabajo que resulten del interés del educando para la construcción del aprendizaje, al mismo tiempo que permite al docente innovar su práctica pedagógica, sin embargo a los docentes mayores es necesario motivarlos, incitarlos una actualización para poder implementarlas en la práctica.

La situación de la pandemia por COVID-19 ha expuesto la necesidad de desarrollar habilidades tecnológicas en los alumnos de Educación Básica. Los cambios que está experimentando la sociedad se están dando demasiado rápido.

La sociedad en la que se desempeñarán los alumnos de estas nuevas generaciones tendrá las siguientes características: Estará altamente tecnificada: Gracias a la llegada de la IA (Inteligencia Artificial). Las máquinas no serán programables. Aprenderán por sí mismas gracias a las redes neuronales artificiales. Predominará el IoT (Internet de las cosas, Internet of Things): Todo estará conectado a Internet, desde nuestro reloj de pulso hasta nuestro auto. Comunicaciones móviles 5G: Estas tecnologías permitirán almacenar cantidades de datos cada vez mayores, y crear bases de datos inmensas, por lo que habrá un exceso de información.²⁸

Esto traerá cambios: Por ejemplo, los empleos donde se realizan tareas monótonas o poco creativas desaparecerán. Prácticamente todo lo que pueda ser hecho por Inteligencia Artificial desaparecerá. Los patrones ahorrarán costos al eliminar posiciones de trabajo que pueden ser llevadas a cabo por máquinas inteligentes. Los

²⁸ Ibid. Pág. 7.

costos de capacitación se reducirán pues las máquinas ya ni si quiera serán programables, aprenderán "por sí mismas". Ya no será necesario ir a la escuela para memorizar grandes cantidades información, pues eso es una tarea monótona que una máquina con Inteligencia Artificial puede hacer mejor que los seres humanos. Las máquinas con redes neuronales artificiales basadas en IA procesarán cantidades de datos cada vez más grandes, creando modelos predictivos y estadísticos en diversas áreas como en la medicina, la economía, política y el comportamiento social.

El rol del alumno y el docente también cambiarán. El docente ya no será un proveedor de la información. El alumno ya no será un simple receptor pasivo que toma nota de lo que el maestro le dice. La información estará disponible para el que desee buscarla sin necesidad de un profesor. "Todo está en YouTube" dicen los alumnos de hoy.

Esto hará que el alumno se convierta en el actor principal de sus propios procesos de aprendizaje y que el docente sea una especie de guía, coach o gurú tecnológico. El docente deberá guiar al alumno y hacerlo consciente de que no todo lo que está en YouTube es verdad o que sí sirve y que no. El docente ayudará al alumno a navegar en el mar de la información usando la tecnología adecuadamente, ayudándolo a crear estrategias de discriminación de la información y un pensamiento crítico y científico.

Se puede afirmar que la sociedad del futuro será cada vez más exigente con los ciudadanos del mundo digital globalizado y altamente tecnificado. En la época de los

padres la fórmula del éxito se reducía a tener la preparatoria terminada o a tener una carrera técnica para poder obtener un buen empleo y salir adelante. En la actualidad se reduce a saber "computación e inglés" además de tener una carrera universitaria. En la sociedad que le tocará vivir a los alumnos de Educación Básica actual la fórmula del éxito será mucho más compleja y exigente. Saber "cómputo e inglés" y tener un título universitario no significarán nada. Si no desean ser relegados necesitarán saber cuestiones básicas de robótica, programación, redes neuronales, búsqueda de información, uso de metadatos, así como una mayor adaptabilidad al cambio. Además de ser creativos, innovadores y saber usar las herramientas tecnológicas a su favor.

Hoy en día se puede mencionar que un docente debe tener mayores estudios y día a día debe actualizarse sobre todo cuando se encuentra en el ámbito de educativo, debido que es de suma importancia que este actualizado, la razón es por que transmite conocimientos.

2.1.5. ESTRATEGIAS CON LAS TICCAD PARA LA MEJORA DE LA CREATIVIDAD

En la actualidad el uso de las TICCAD se han vuelto esencial a partir de la Pandemia evocada por el COVID-19 en donde se tuvieron que buscar dinámicas, estrategias y crear vías de comunicación eficaz para poder seguir dando el servicio en cualquier área, permitiendo a la Educación usar las plataformas pedagógicas para poder transmitir el conocimiento al alumnado, en donde implicó a todo el personal docente indagar, buscar información y recursos que contribuyeran a la enseñanza-aprendizaje, sin duda alguna los docentes tuvieron que enfrentar retos, vencer

miedos y perderlos para poder impartir clases, estas rebasando los diferentes obstáculos según su contexto y situación que se presentaban, así como lo hicieron las docentes del objeto de estudio en este proyecto de investigación, las cuales tuvieron que aprender a utilizar Zoom, Googlemeet, Times, Classroom, Liveworksheep entre otras más plataformas, las cuales hacían que las clases no fueran monótonas y cumplir con uno de los objetivos que era mantener la atención de los alumnos por un periodo de 6 horas frente una computadora o algún dispositivo inteligente, el cual los ayudaría con su proceso de aprendizaje.

Otras de las plataformas que también tuvieron participe en este proceso son plataformas educativas comerciales. Las cuales han sido creadas por empresas o instituciones Educativas con fines lucrativos. Suelen tener muy buena fiabilidad y asistencias técnicas eficaces. Requieren del pago de una cuota, generalmente anual que da acceso a las sucesivas actualizaciones. Las más importantes tienen cantidad de módulos especializados diferentes que permiten que adaptes la plataforma totalmente a tus necesidades. Algunas de las más conocidas son: WebC y FirstClass.

Plataformas de software libre. Son creadas sin fines lucrativos. Sus ventajas principales son que el programa es libre para ser usado con cualquier finalidad, es posible adaptarlo a tus necesidades o distribuir copias y no es necesario pagar para tener acceso a las actualizaciones. Algunas plataformas educativas de software libre son, por ejemplo: Moodle y Claroline.

Plataformas de desarrollo propio. No están pensadas para distribuirse de forma masiva porque han sido desarrolladas a medida para un proyecto determinado. La ventaja es que son totalmente personalizadas a las necesidades del proyecto y responden mejor a las necesidades Educativas y pedagógicas del mismo. La principal desventaja es que no son fácilmente generalizables a otros campos y su elevado coste.

El uso de las plataformas educativas está revolucionando la forma en la que aprendemos, abriendo nuevas e interesantes posibilidades que superan los límites del tiempo y el espacio para que la formación ya no tenga fronteras.

La integración de las nuevas tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital (TICCAD) en la educación, conlleva una diversidad de oportunidades para innovar la práctica docente. En particular, las tecnologías inmersivas ofrecen la posibilidad de integrar entornos virtuales con elementos del mundo real en diferentes niveles de interacción.

La creación de recursos digitales implica un proceso sistematizado que se basa en enfoques pedagógicos, metodológicos y lineamientos tecnológicos que promueven el aprendizaje inmersivo y la interactividad con el objeto de estudio.

“La tecnología utilizada para Real Academia incorpora elementos virtuales dentro de entornos de la realidad, a partir de objetos o imágenes detonadoras que permiten la visualización de contenidos interactivos multimedia. Esta tecnología es un desarrollo propio del equipo de expertos

*en tecnología y es accesible a través de dispositivos móviles y APPS digitales”.*²⁹

El desarrollo de las capacidades creadoras de los niños siempre ha estado presente en los planes de perfeccionamiento continuo en los diferentes sistemas educacionales de muchos países, dirigidos a elevar la calidad de la Educación, ya que ello constituye una premisa importante para el progreso de la sociedad. La construcción de la sociedad es un proceso creador y los niños siendo futuros protagonistas de esta tarea, no podrán cumplir con éxito esta misión si la escuela no desarrolla las fuerzas creadoras de estos, si no los enseña a pensar creadoramente, si no desarrolla a plenitud su creatividad.

La creatividad fomenta la elasticidad mental, logrando que los niños se adapten con facilidad a los cambios. También, aumenta sus niveles de autoestima y los hace más independientes. Por eso es importante que desde pequeños desarrollen sus habilidades creativas.

Darles recursos creativos, los espacios grandes permiten que los niños desarrollen su creatividad al máximo. Para lograrlo, los padres deben vestirlos con ropa cómoda y darle pinturas. De esta manera, los menores podrán crear dibujos, darle color y sentir que pueden transformar al mundo con cada uno de sus trazos. Otra forma de despertar sus habilidades creativas consta en conseguirles juegos de construcción y armar disfraces a partir de lo que se tiene en casa, en el plantel donde se labora no

²⁹ Rosario Lucero Cavazos Salazar. Las TICCAD como herramientas de innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 2017, Pág. 2.

hay un espacio amplio, sin embargo se tratan de utilizar las distintas zonas para poder lograr llevar a las actividades planteadas y que los alumnos disfruten de lo que hacen, esto lleva a que sean pacientes y perseverantes, los niños necesitan aprender que la satisfacción que se produce al alcanzar un logro se disfruta durante el proceso y no al final, como suele hacer la mayoría. Los menores también necesitan darle valor al tiempo y el esfuerzo que le costó conseguir una meta y no al tipo de resultado. Solo así los menores sabrán que la perseverancia y la paciencia son piezas claves para lograr cada uno de los objetivos que se tracen en su vida.

Los videojuegos se han encargado de mantener a los niños sentados con la mirada fija hacia un dispositivo móvil. La mayoría de los adultos ha dejado de promover en sus niños el hábito de la lectura sin pensar que este tipo de prácticas tienen un gran vínculo con la creatividad y el arte. Por eso es importante que sigan un plan lector en la escuela. Además, deben realizar visitas a museos, exposiciones, complejos arqueológicos, etc. Con esto no quiere decir que no puedan tener contacto con la tecnología, si no se plantea que el mismo tiempo o un poco más se dedique de la misma forma a otro tipo de actividades las cuales pueden ayudar a contribuir a este proceso de creatividad, comprender que no existe un manual sobre cómo hacer las cosas ayudará a que los niños sean menos tímidos y desarrollen mejor sus habilidades creativas. Eso sí, los Padres de familia deben dejarles en claro que obtendrán toda la libertad que deseen, siempre y cuando no afecten a los demás y respeten las normas que rigen en casa. De esta manera, tendrán sus propias formas de hacer sus tareas y muchas ideas creativas. El respeto se aprende desde casa, por eso es importante que los padres sean amables con sus hijos, respeten sus

ideas, confíen en ellos y que los ayuden ponerse en el lugar de los demás. Esto no solo ayudará a estimular su creatividad, también les permitirá reconocer la importancia de expresar sus opiniones sin la necesidad de elevar la voz ni generar conflictos.

2.2 ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?

Es importante conocer los intereses y necesidades del alumnado, así como identificar las etapas de desarrollo en las que se encuentran, debido que esto me permitirá tomar decisiones que contribuirán para realizar adecuaciones en la planeación y así mismo ejecutarlas dentro o fuera del aula.

El tratar el tema de las TICCAD como una estrategia pedagógica en alumnos de Primer Grado de Preescolar pareciera ser un tema complejo, sin embargo se hace lo que está al alcance y en las posibilidades para ayudarlos a utilizarlas con un fin educativo, debido que los alumnos en la actualidad son niños que nacen con ese nuevo aprendizaje o bien lo desarrollan con facilidad, para ellos el tener un dispositivo inteligente: llámese, computadora, Tablet o celular lo utilizan frecuentemente y con mayor temporalidad, esto lo menciono porque diario en el aula se les cuestiona que actividades realizan en casa después de la jornada escolar y con su lenguaje no tan claro pero de cierta manera entendible mencionan que toman

el celular de su mamá y ven videos, en otros casos hacen referencia que juegan diferentes juegos y que eso los hace sentir feliz.

Por otra parte, bajo mi experiencia como docente puedo mencionar que los niños de la actualidad disfrutan estar frente a un dispositivo, ellos desde una edad menor son capaces de manejar ciertas aplicaciones (aplicaciones para bajar juegos) navegar en YouTube, Amazon Prime Video, Clan, Youtube kids, Disney+,Boing, HBO Max,Rakuten TV, Pluto TV, ATRESplayer, entre muchas más, en donde bajo mi perspectiva está bien, porque comienzan a explorar y tener mayor conocimiento sobre las aplicaciones y surge el interés por empezar a manejar otro tipo de contenidos.

La intención de este trabajo es concientizar a los padres de familia o tutores y a los propios niños que el tener un dispositivo inteligente en las manos no es únicamente con un fin de entretenimiento, si no también se puede aprender y tener resultados que los impulsen a tener mayores beneficios en lo educativo.

Por otra parte se puede mencionar que a partir de la pandemia vivida a partir del 2019 por el COVID, vino a modificar cada una de las actividades de los ciudadanos y con ello el método de aprendizaje en el alumnado, lo cual hizo que algunos mostraran mayor interés por aprender diversos contenidos y otros empezar a crearlos, en la edad Preescolar de primer grado alrededor de los 3 años de edad aunque aún no tienen la madurez como un niño de 5 o 6 años el cual ya tiene mayor habilidad en el manejo de la tecnología, estos pequeños muestran un interés absoluto por integrarse a este mundo tecnológico.

2.3 ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?

No del todo se emplean los conocimientos teóricos dentro del Centro de trabajo, sin embargo, se rescatan algunos conceptos de distintos teóricos, pero no en su totalidad y con exactitud, debido que la teoría no se emplea un 100%, la razón principal es que es diversa información y al momento de querer retenerla para emplearla suele ser complejo, pero no imposible. Por otra parte, se debe mencionar que el estar frente de un grupo la dinámica de enseñanza se basa en la necesidad del alumnado, es decir el alumnado te da el parámetro para poder realizar las actividades por su desde su interés por aprender, por algo que le surgió duda, alguna curiosidad que despertó en su ser o algo que no lo entendió al momento de escucharlo o verlo, etc. ante todo aquello ya mencionado también se debe contemplar el material a utilizar y el nivel de complejidad debido que no se puede obtener el mismo resultado de un Preescolar de Primer Grado a un Preescolar de tercer Grado, todas las actividades en esta edad de Preescolar deben ser guiadas incluso en ocasiones debe intervenir la docente cuando observa que es muy complicada o no se puede realizar por el propio infante. Otra parte importante que se debe mencionar en esta intervención pedagógica frente a grupo es que la demanda del alumnado en ocasiones no te permite emplear la Situación didáctica, por diversas situaciones por mencionar alguna como lo es: el comportamiento, el control esfínter, el sueño, hambre, distracción, el fluido nasal, síntomas de enfermedad, etc. Todas estas intervenciones hacen que tu día en ocasiones no te permitan llevar a

cabo la planeado, lo cual hace que se retome al día siguiente con las otras actividades planeadas para ese día.

De igual forma otro factor que hace que no se emplee la práctica como debería ser o como lo marca el Programa de Educación Preescolar es la edad de las docentes, cuando se trata de una persona mayor es más complicado que pueda llevar el ritmo y la demanda de los niños, ya que de manera física no podrá realizar los movimientos de manera rápida y eso hace que en ocasiones los alumnos no realicen la actividad con la misma emotividad, así mismo otro de los factores es la manera de pensar pero sobre todo de enseñar, cuando no se toman cursos de actualización o no comprenden lo que marca el Programa de Educación Preescolar, suelen utilizar el método conductista y seguir con el método de enseñanza de años antiguos y de cierta manera no dejar a los alumnos aprender a su manera.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE PROPUESTA

Taller- “Desarrolla tú creatividad, aprende y descubre con las TICCAD”

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Se pretende realizar al momento de terminar de elaborar el capítulo.

3.3. ¿A QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

Esta propuesta va dirigida a los alumnos de Primer Grado de Preescolar de la escuela “SOLECITO” ubicada en la Alcaldía Coyoacán, CDMX. Con la finalidad de favorecer la creatividad mediante el uso de las TICCAD.

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR

Se cuenta con las autorizaciones correspondientes para la implementación de la propuesta, por parte de la Dirección de la escuela; se tiene el espacio físico para su aplicación, donde se establecerá un horario variado y el taller será implementado de manera extracurricular, el cual se implementará dos veces a la semana los miércoles y viernes durante 4 meses, para ello se cuenta con el apoyo de un computador, cañón, proyector y material didáctico para el desarrollo de dicha propuesta.

3.5. LA PROPUESTA

Será un de un taller dirigido al alumnado de Primer Grado de Preescolar, durante 20 sesiones, cada una de 20 minutos, siendo 10 sesiones de contenido (teoría) y 10 sesiones de reforzamiento (práctica), alentándolas conforme a su avance, teniendo una duración del trabajo académico de 16 horas, con modalidad semiescolarizada impartida dos veces a la semana los miércoles y viernes como materia extracurricular.

El propósito del taller es adentrar a los alumnos de Primer Grado de Preescolar a ser creativos a través del uso de las TICCAD y utilizarlas con un fin pedagógico para su proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller- “Desarrolla tú creatividad, aprende y descubre con las TICCAD”

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la creatividad en niños de Primer Grado de Preescolar, a través de juegos interactivos online con apoyo del uso de las TICCAD.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

La propuesta de la elaboración del taller “Desarrolla la creatividad, aprendo y descubro con las TICCAD” se pretende a través de 4 meses que la docente emplee las sesiones, cada una de 20 minutos a través de la proyección con cañón en la escuela en un horario que no afecta en sus actividades al alumnado y como materia extracurricular que planee, explique, ejecute y evalúe cada una de las actividades

programadas las cuales su demanda es poca y se requiere de su atención por un periodo corto y un tanto más para llevar a la ejecución de manera didáctica teniendo como base las características que el Programa de Educación Preescolar plantea en donde las diversas dinámicas se podrán desarrollar de manera individual, en binas o en equipos con la finalidad de ejecutarlas durante el ciclo escolar.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

| No. | Temario |
|-----|--------------------|
| 1 | Aliteración |
| 2 | Onomatopeya |
| 3 | Analogía |
| 4 | Ironía |
| 5 | Metáfora |
| 6 | Hipérbole |
| 7 | Prosopopeya |
| 8 | Símil |
| 9 | Paráfrasis |
| 10 | Pleonasmo |

Taller- “Desarrolla tú creatividad, aprende y descubre con las TICCAD”

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|---|---|---|---------------------------|--|
| 1 | Aliteración Repetición de un sonido con intensidad expresiva | Just riddles Just Riddles - Aplicaciones en Google Play | Escuchando ya repitiendo | Computadora Bocina | Aprender una adivinanza corta de memoria ¿Qué tiene el rey en la panza? |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les dará la bienvenida a los alumnos, al taller de “Desarrolla tú creatividad, aprende y descubre con las TICCAD”. ▪ Se les mencionará que aprenderemos enseñará a utilizar la APP Just riddles para aprender una adivinanza a través de la aliteración. ▪ Se les explicará que la aliteración es parte de las figuras retóricas y una de ellas es la adivinanza. ▪ Se les dará una explicación de que son las adivinanzas y se les mostrarán ejemplos para que al finalizar la sesión aprendamos una. | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando (Video en YouTube de la APP Just riddles). ▪ Posteriormente ellos lo abrirán en su computador y volverán a verlo, para afirmar el conocimiento. ▪ Realizaremos la adivinanza corta, recordando los sonidos y finalmente nos aprenderemos la adivinanza ¿Qué tiene el rey en la panza? | | |

| No. | Tema | TICCAD | Estrategia | Material | Producto |
|---|--|----------|---|---------------------------|---|
| De sesión | de intervención | | | | |
| 2 | Onomatopeya Comprensión y asimilación de información a través de la escucha | Tía titi | Oídos preparados | Computadora Bocina | Cantar una canción de memoria "Secreto" |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se cuestionará al alumnado ¿cómo están?, ¿cómo se sienten? el día de hoy, ¿cómo se encuentran? ¿Listos para comenzar el día de hoy? ▪ Se les mencionará que aprenderemos a utilizar la aplicación Tía titi, la cual es una APP donde encontraremos sonidos. ▪ Se les explicará que la onomatopeya es parte de las figuras retóricas, para entenderla pondremos atención en lo que escuchamos. ▪ Se les pondrán diferentes sonidos de onomatopeyas y ellos tendrán que adivinar de que es ese sonido. ▪ Posteriormente se hará la actividad, pero ahora con sonidos de animales. ▪ ¡Comencemos! | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando en la pantalla (Sonidos). ▪ Posteriormente ellos abrirán el link de onomatopeyas para que vean el sonido con la imagen. ▪ Una vez vista las imágenes y escuchar los sonidos continuaremos con la actividad. ▪ Escucharemos el sonido de diversos animales y cada vez que lo escuchen se mostrara la imagen del animal que escucharon. ▪ Posteriormente escucharemos una canción con sonidos onomatopéyicos y la aprenderemos, para cantarla de manera memorística. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|--|--|--|--|-------------|-------------------------|
| 3 | <p>Analogía</p> <p>Es la utilización de figuras que establecen un vínculo entre distintos conceptos a partir de la similitud que mantienen entre sí</p> | <p>Memojuegos</p> <p>Juegos de memoria Online y Gratis memo-juegos</p> | Ganando con la concentración | Computadora | Aprender a jugar memora |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se cuestionará al alumnado ¿cómo se encuentran el día de hoy? ¿Cómo les fue en su día? Estiraremos nuestras extremidades para poder concentrarnos en la actividad del día de hoy. ▪ Se les mencionará que el día de hoy aprenderemos a jugar memora online. ▪ Se les explicará que la Analogía es una figura retórica, en la cual se desarrolla un vínculo entre distintos conceptos. ▪ Se les mostrarán imágenes de diferentes tipos de analogía para que entiendan de que se trata la sesión. ▪ Posteriormente practicaremos de manera verbal apoyado de imágenes en el proyector. ▪ Se les preguntará si están listos para comenzar a practicarlo y una vez preparados comenzaremos. | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en las imágenes que se están proyectando. ▪ Posteriormente algunos pasaran al frente para realizar un ejemplo y verificar que estén comprendiendo as indicaciones de asociación. ▪ Una vez adquirido los pasos, pondremos en práctica lo aprendido, pero con un memorama online. ▪ Lo repetiremos varias veces hasta que se domine la actividad. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|--|---|-----------|---|----------------------------------|--------------------|
| 4 | <p>Ironía</p> <p>Es básicamente la ficción de decir algo para dar a entender lo contrario</p> | Nocapi 15 | Pongo atención, observo y elijo | <p>Computadora</p> <p>Bocina</p> | Juego de antónimos |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se saludará a todo el alumnado en esta ocasión será apoyado de una canción “Yo tengo un tic” ▪ Posteriormente se les cuestionará de cómo se sienten el día de hoy ▪ Seguiremos con la actividad del día de hoy en donde se les explicará que conoceremos el termino de Ironía. ▪ Se les cuestionará si ellos han escuchado ese término alguna vez o que se imaginan que puede ser ▪ Una vez teniendo el conocimiento sobre la ironía se les mencionará que aprenderemos a jugar juegos de sinónimos. ▪ Pondremos en práctica lo aprendido mediante la APP llamada Nocapi15 | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les indicará a los alumnos que en esta sesión nos saludaremos con una canción llamada Tic tac, en la cual moveremos nuestras extremidades del cuerpo al ritmo de la música. ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando (imágenes de antónimos) ▪ Se seleccionará algunos alumnos para que participen de manera oral puedan mencionar ejemplos (apoyados de las imágenes) ▪ Una vez adquirido el conocimiento es momento de ponerlo en práctica, a través de una aplicación llamada Nocapi 15 la cual consiste en seleccionar el antónimo a la imagen que se encuentra de ejemplo. ▪ Toda la actividad será guiada en todo momento por el docente, debido que es un poco compleja la actividad. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|--|--|---|----------------------------------|--|
| 5 | <p>Metáfora</p> <p>Trasladar el sentido de una palabra o una frase a otra palabra o frase para establecer una relación identificativa</p> | <p>Wordwall</p> <p>Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida</p> | <p>Aprendiendo cosas nuevas y maravillosas</p> | <p>Computadora</p> <p>Bocina</p> | <p>Elaboración de una metáfora, con dibujos (recortados y pegados)</p> |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se les dará la bienvenida a los alumnos comentándoles que ya nos encontramos a la mitad del taller, en donde se les cuestionará que es lo que más les ha gustado. • Posteriormente se les dirá que en esta sesión conoceremos que es la metáfora, si ellos habían escuchado este término y en dónde. • Se les proyectará un video en donde se explica qué es y cómo funciona. • Continuaremos mostrándoles que hay una aplicación llamada "Wordwall" la cual nos ayudara a poner en práctica lo aprendido en el video. | | | <p>El día de hoy jugaremos a las estatuas de marfil, con la finalidad de que los alumnos comiencen la sesión de una manera relaja y tranquila y podamos tener la atención absoluta. Se les preguntará sobre le video que se proyectó, que es lo que recuerdan si les quedo duda sobre el termino de metáfora o si quieren que se los vuelva a proyectar (escuchare con atención lo que me comentan). Una vez entendido el concepto se les dirá que utilizaremos la aplicación, la cual es sencilla, pero se necesita poner atención, ya que es por puntos y si tienen un error el juego termina y deberán comenzar de nuevo. Después de haber jugado y aprendido que es la metáfora, ahora con imágenes que posteriormente se les entregarán tendrán que formar una imagen.</p> | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|--|--|---|--|-----------------------|--|
| 6 | Hipérbole Incrementa o reduce en exceso el tema del que se está hablando. | Wordwall Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida | Ojos abiertos | Computadora Bocina | Identificación de la palabra en la plataforma online |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ El día de hoy se le dirá al alumnado que nuestra sesión es de complejidad, debido que nos enfocaremos en la identificación de la palabra hipérbole. ▪ Se les explicará de manera verbal que significa y así mismo se les darán ejemplos, con la intención de que ellos participen según su experiencia en la sociedad. ▪ Se les proyectará la plataforma wordwall en donde ellos podrán entrar de manera directa a la aplicación y en primera instancia verán el juego hipérbole. ▪ Aprenderán a utilizar la plataforma con la finalidad de que sea más claro y sencillo su acceso. | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando. ▪ Posteriormente ellos lo abrirán en su computador e intentarán encontrar la aplicación wordwall. ▪ Continuarán con la búsqueda del juego hipérbole y al momento de que estén ahí tendrán que esperar hasta que todos estemos. ▪ Una vez estando ahí empezare a leer lo que dice y ellos a través de la vista identificarán en donde dice la palabra y la seleccionarán hasta que les marque error. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|--|-------------|---|-----------------------|--|
| 7 | Prosopopeya Atribución, a las cosas inanimadas o abstractas, de acciones y cualidades propias de los seres animados, o a los seres irracionales de las del ser humano | Crear caras | Descubro y creo mi propia máscara | Computadora Bocina | Creación de una máscara virtual e imprimible |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se cuestionará al alumnado ¿cómo están?, ¿cómo se sienten? el día de hoy, ¿cómo se encuentran? ¿Listos para comenzar el día de hoy? ▪ Se les mencionará que aprenderemos a utilizar la aplicación crear máscaras, la cual es una APP donde encontraremos como hacer una mascarará. ▪ Se les explicará que la prosopopeya es parte de las figuras retóricas, para entenderla pondremos atención en lo que escuchamos. ▪ Se les pondrán diferentes imágenes de prosopopeya y ellos tendrán que adivinar de que se está hablando. ▪ ¡Listo, preparados a explorar! | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando en la pantalla (Imágenes) ▪ Posteriormente ellos abrirán el link de crear mascararas para que vean el sonido con la imagen. ▪ Una vez vista las imágenes y escuchar los sonidos continuaremos con la actividad. ▪ Escucharemos el sonido de diversos personajes y cada vez que lo escuchan se mostrara la imagen de lo que escucharon. ▪ Posteriormente haremos una máscara la cual la podrán decorar como gusten para después imprimirla. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|---|---|--|-------------|----------------------------|
| 8 | Símil Comparar dos términos o conceptos que son similares o comparten alguna característica. | Rueda del azar Rueda del azar (wordwall.net) | Lo que creo, puedo | Computadora | un mini-poema con imágenes |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se cuestionará al alumnado ¿cómo se encuentran el día de hoy? ¿Cómo les fue en su día? Estiraremos nuestras extremidades para poder concentrarnos en la actividad del día de hoy. ▪ Se les mencionará que el día de hoy aprenderemos a jugar relación de imágenes con palabras online. ▪ Se les explicará que la símil es una figura retórica, en la cual se desarrolla un vínculo entre distintos conceptos. ▪ Se les mostrarán imágenes y palabras de diferentes tipos para que entiendan de que se trata la sesión. ▪ Posteriormente practicaremos de manera verbal apoyado de imágenes en el proyector. ▪ Se les preguntará si están listos para comenzar a practicarlo y una vez preparados comenzaremos. | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos deberán poner atención en las imágenes y en las palabras que se están proyectando. ▪ Posteriormente algunos participaran para realizar un ejemplo y verificar que estén comprendiendo las indicaciones de asociación. ▪ Una vez adquirido los pasos, pondremos en práctica lo aprendido, pero con relación de imágenes-palabras online. ▪ Lo repetiremos varias veces hasta que se domine la actividad. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|---|--|---|-----------------------|--|
| 9 | <p>Paráfrasis</p> <p>La paráfrasis es explicación o interpretación de un texto para lograr una mejor comprensión del mismo.</p> | <p>Liveworksheets</p> <p>Liveworksheets.com</p> <p>- Interactive worksheets maker for all languages and subjects</p> | Reconocimiento del cuerpo humano | Computadora Bocina | Colocar las imágenes en cada uno de los espacios para completar el cuerpo humano |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se saludará a todo el alumnado en esta ocasión será apoyado de una canción “Cabeza, hombros, rodillas, pies ▪ Posteriormente se les cuestionará de cómo se sienten el día de hoy ▪ Seguiremos con la actividad del día de hoy en donde se les explicará que conoceros el termino de Paráfrasis. ▪ Se les cuestionará si ellos han escuchado ese término alguna vez o que se imaginan que puede ser ▪ Pondremos en práctica lo aprendido mediante la APP llamada liveworkshepp | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les indicará a los alumnos que en esta sesión nos saludaremos con una canción llamada Yo tengo un tic, en la cual moveremos nuestras extremidades del cuerpo al ritmo de la música. ▪ Los alumnos deberán poner atención en lo que se está proyectando (imágenes de las partes del cuerpo) ▪ Se seleccionará algunos alumnos para que participen de manera oral puedan mencionar ejemplos (apoyados de las imágenes) ▪ Una vez adquirido el conocimiento es momento de ponerlo en práctica, a través de una aplicación llamada Liveworkshepp la cual consiste en seleccionar la imagen según lo que se escuche a la imagen que se encuentra de ejemplo. | | |

| No. De sesión | Tema | TICCAD | Estrategia de intervención | Material | Producto |
|---|--|---|---|-------------------------------|---|
| 10 | <p>Pleonasmo</p> <p>Es una expresión en la que aparecen uno o más términos redundantes</p> | <p>Juegos de palabras</p> <p>Juegos de Palabras - Juega Juegos de Palabras online en Juegos.com</p> | <p>Pon a prueba tu amistad</p> | <p>Computadora Bocina</p> | <p>Jugar con la aplicación, juego de palabras</p> |
| DESARROLLO | | | PRÁCTICA CREATIVA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se les dará la bienvenida a los alumnos comentándoles que es la última sesión del taller, en donde se les cuestionará que es lo que más les ha gustado. • Posteriormente se les dirá que en esta sesión conoceremos que es el pleonasmo, si ellos habían escuchado este término y en dónde. • Se les proyectará un video en donde se explica qué es y cómo funciona. • Continuaremos mostrándoles que hay una aplicación llamada "Juego de palabras" la cual nos ayudara a poner en práctica lo aprendido en el video. | | | <ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy jugaremos súbete al tren de la amistad, con la finalidad de que los alumnos comiencen la sesión de una manera relaja y tranquila y podamos tener la atención absoluta. • Se les preguntará sobre le video que se proyectó, que es lo que recuerdan si les quedo duda sobre el termino de metáfora o si quieren que se los vuelva a proyectar (escuchare con atención lo que me comentan). • Una vez entendido el concepto se les dirá que utilizaremos la aplicación, la cual es sencilla, pero se necesita poner atención, ya que es por puntos y si tienen un error el juego termina y deberán comenzar de nuevo. | | |

3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Dicho taller implementado en niños de preescolar de primer grado se pretende evaluar a través de una rubrica, a través de ellas se comparten los criterios de realización de tareas y actividades. Esto facilita la creación de niveles de cumplimiento y se visibilizan las expectativas en donde se consideren 2 dimensiones, por primera parte la dimensión de TICCAD y la segunda dimensión la parte didáctica.

| Categorías | | Niveles | | | Porcentaje |
|--|---|--|--|---|------------|
| Dimensión | | 3 | 2 | 1 | |
| TICCAD | | | | | |
| Objetivo: La integración de TICCAD en la secuencia didáctica es de tal forma que permite el desarrollo de habilidades digitales por parte de los alumnos para resolver problemas académicos | | | | | |
| Cumplimiento de objetivos de aprendizaje | Las herramientas TIC y los recursos digitales están ligados a desarrollar de manera completa los objetivos de aprendizaje | Las herramientas TIC y los recursos digitales permiten desarrollar de manera parcial los objetivos de aprendizaje | Las herramientas TIC y los recursos digitales no permiten el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. | | |
| TICCAD y aprendizaje significativo | Las herramientas TIC y los recursos digitales permiten realizar la actividad de aprendizaje de tal manera que se desarrolla un aprendizaje significativo. | Las herramientas TIC y los recursos digitales permiten realizar la actividad de aprendizaje de tal manera que se evidencia el desarrollo un aprendizaje significativo. | Las herramientas TIC y los recursos digitales permiten realizar la actividad de aprendizaje, pero no permiten obtener evidencia de un aprendizaje significativo. | | |
| Uso creativo de la herramienta TIC | El uso de la herramienta TIC representa una transformación completa en la manera de trabajar las actividades de aprendizaje planteadas. | Se adapta el uso de la herramienta TIC para realizar las actividades de aprendizaje planteadas. | La herramienta TIC se usa como sustitución de una actividad sin ningún cambio extra. | | |
| Total | | | | | |

| Categorías | | Niveles | | | Porcentaje |
|---|---|---|---|---|------------|
| Dimensión | | 3 | 2 | 1 | |
| Didáctica | | | | | |
| Objetivo: Considera los elementos necesarios para favorecer el aprendizaje en una secuencia didáctica con integración de TICCAD. | | | | | |
| Objetivo específico de la actividad | Todos los objetivos son enunciados de forma clara como un aprendizaje esperado, relacionado con el contenido académico enunciado en la unidad temática. | Algunos están enunciados de manera difusa o como un aprendizaje esperado, la relación con el contenido académico es ambiguo. | Solo se menciona lo que se espera que aprenda el alumno. No tiene relación con el contenido académico. El objetivo está escrito en forma de actividad | | |
| Recursos y herramientas TICCAD | Se indican y explican todas las herramientas TIC que los alumnos utilizarán en el desarrollo de las actividades para aprender un contenido académico. | Se indican algunas de las herramientas TIC que los alumnos utilizarán en el desarrollo de las actividades para aprender un contenido académico. | No se enuncian las herramientas TIC que se utilizarán. Las herramientas TIC no corresponden con la descripción que se hace en las descripciones de las actividades. | | |
| Evidencias de aprendizaje | El producto a entregar está vinculado con los objetivos de aprendizaje y con el contenido académico | El producto se vincula de forma difusa con los objetivos de aprendizaje y con el contenido académico | El producto no corresponde al resultado que llegan los alumnos en las actividades descritas | | |
| Aprendizajes esperados | Se plantean de manera precisa y alcanzables los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar de acuerdo con la dimensión | Los aprendizajes esperados solo se enuncian de manera ambigua por lo que no se puede determinar si son alcanzables. | Los aprendizajes esperados no corresponden al nivel académico | | |
| Total | | | | | |

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Al término de la implementación del taller, se espera obtener resultados positivos en relación con el cumplimiento de los objetivos planteados inicialmente y con el seguimiento de los indicadores que permitirán medir de manera cuantitativa y cualitativa los avances y logros inmediatos que los participantes (alumnos) han obtenido.

El primer resultado que se pretende obtener es el desarrollo de la creatividad en niños de Primer Grado de Preescolar a través de material didáctico utilizado de diversas técnicas de aprendizaje con apoyo del uso de las TICCAD.

Posteriormente que conozcan el uso pedagógico de las TICCAD y sea utilizada con cotidianidad para su adquisición de aprendizaje, el que permita seguir desarrollando su creatividad y así mismo impulsen a otros niños a explorar y adquirir el conocimiento por el uso de diversas plataformas educativas.

Impulsar al docente a seguir capacitándose para emplear el uso de las TICCAD como herramienta pedagógica en las aulas, con el propósito de realizar las clases de una manera dinámica y atractiva, la cual él o ella también se exija a investigar y cultivarse con el uso de las diferentes plataformas online existentes.

Finalmente, con la implementación de del taller, se evaluará a través de los productos obtenidos en cada sesión para corroborar que el aprendizaje se haya

obtenido de una manera clara, precisa, concisa y significativa, la cual permita seguir implementando este tipo de talleres en otras generaciones.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes Conclusiones.

- Esta tesina ha demostrado que el uso de las TICCAD como herramienta pedagógica en niños de Primer Grado de preescolar es funcional para el proceso de aprendizaje del alumnado, debido que en la actualidad el interés de ellos es la tecnología, pero porque no darle un sentido educativo y no únicamente de entretenimiento.
- Así mismo se pretendió con esta investigación dejar de un lado los posibles resultados que trajo consigo mismo la Pandemia del COVID-19 en niños de esta edad, dejando un déficit en la capacidad de introspección de niños que pasan muchas horas enfrente de una pantalla. Esta baja repercute notablemente en la atención, ya que, se ve disminuida su capacidad reflexiva. Por lo cual en el diseño del taller se pensó en una disminución de la atención de sus propias percepciones, inquietudes, sensaciones y pensamientos en los niños, despertando la parte de la curiosidad por aprender plataformas educativas que le permitieran poner.
- Esta tesina a través de la investigación, el diseño y aplicación de un taller para desarrollar la creatividad en alumnos de Primer Grado de Preescolar se pretende aplicar en un pequeño número de población, por los que sería importante aplicarlo en una muestra más amplia.

- De manera general, se puede mencionar que a partir de esta investigación se pudo tener conocimiento sobre las plataformas y aplicaciones que permiten al estuante de Preescolar tener un acercamiento con la tecnología de manera Educativa, fácil y sencilla para su uso y productividad, las cuales permiten que ellos puedan ingresar y empezar a jugar para aprender.

BIBLIOGRAFIA

- **ALEGRÍA** Crespo, Ph.D. Creatividad y Educación: prácticas docentes para fomentar la creatividad en niños. Argentina, Compas,2018.
- **BULLÓN GALLEGO**, Inmaculada. España, RIAI,2017.
- **CAVAZOS SALAZAR**, Rosario Lucero. Las TICCAD como herramientas de innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje. México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 2017.
- **MEDINA SÁNCHEZ**, Nancy. La creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. Perú, REICE,2017.
- **MUTIS IBARRA**, Luis Hernando. Desarrollo del Pensamiento. República de Colombia,2009.
- **ORTIZ ALONSO**, Tomás. Neurociencias de la Educación. Madrid, Narceas,2009.
- **ORTIZ OCAÑA**, Alexander L. Desarrollo del Pensamiento y competencias. México, Academia,2012.
- **PEASE** D, María Angelica y **FIGALLO R**, Flavio. Cognición, Neurociencia y Aprendizaje. El adolescente en la Educación Superior. Perú, Editores 2015.
- **PIAGET**, Jean W. Seis estudios de la psicología. España, Academia, 1964.

REFERENCIAS DE INTERNET

- https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNSGihqEdBdzSVfNf5-Sjab9QmJWiQ%3A1571975204041&source=hp&ei=l3CyXaitPM7atQWB4b3QCQ&q=MAPA+DE+MEXICO&oq=MAPA+DE+MEXICO&gs_l=psy-ab.3..0l10.1908.7935..8961...3.0..0.525.4516.0j1j13j2j0j1.....0....1..gws-wiz.....0i131j35i39.ypBQARc3zB0&ved=0ahUKEwjoyoT9v7bIAhVOba0KHYYf wD5oQ4dUDCAY&uact=5
- Mapa a delegación Coyoacán - Búsqueda (bing.com)
- Orografía-imagen Google
- Vivienda (inegi.org.mx)
- <http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9440/9440CSD.html#:~:text=En%20cuanto%20a%20la%20tasa,de%20l a%20población%20en%20Coyoacán.>
- [archivo-27d3669b5f7e14a9cf0536594e9d5903.pdf \(aldf.gob.mx\)](#)
- ¿Qué nos dice el Censo 2020 sobre religión en México? – Taller de datos (nexos.com.mx)
- Cendi solecito - Buscar con Google
- Microsoft Word - tabla solo rubricas.docx (unam.mx)