



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094, CIUDAD DE MÉXICO, CENTRO

**DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA Y HABILIDADES
DIGITALES EN 2° B DE PREESCOLAR EN EL CICLO ESCOLAR
2022-2023 EN EL CENDI “NIÑOS HÉROES”.**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL Y PREESCOLAR**

P R E S E N T A:

XOCHITL MARGARITA RAMOS DIAZ

ASESOR: MAESTRO BENJAMÍN RODRÍGUEZ BUENDÍA

CIUDAD DE MÉXICO, MARZO DE 2025

XOCHITL MARGARITA RAMOS DIAZ
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA Y HABILIDADES DIGITALES EN 2° B DE PREESCOLAR EN EL CICLO ESCOLAR 2022-2023 EN EL CENDI “NIÑOS HÉROES”.

OPCIÓN: TESINA

A propuesta del asesor, **MTRO. BENJAMIN RODRIGUEZ BUENDIA**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	MTRA. CYNTHIA MELENDEZ PEREZ
SECRETARIA (O)	MTRO. BENJAMIN RODRIGUEZ BUENDIA
VOCAL 1	MTRA. AUREA RAMOS SANCHEZ
VOCAL 2	DR. RODOLFO RUIZ FRAGOSO

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR



MTRA. TERESA DE JESÚS PÉREZ GUTIÉRREZ
DIRECTORA DE LA UNIDAD 094 CENTRO

TJPG/jjc



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094
CIUDAD DE MÉXICO CENTRO

AGRADECIMIENTOS

La gratitud es un valor esencial en la convivencia humana y un reflejo de la humildad que la Biblia nos exhorta a practicar. En Filipenses 2:3, se nos invita a alejarnos del egoísmo y la vanidad para, en su lugar, valorar a los demás con un corazón humilde. Ser agradecida significa reconocer el esfuerzo, la bondad y las acciones de quienes nos rodean, comprendiendo que cada persona desempeña un papel valioso en nuestra vida.

En primer lugar, agradezco a **DIOS**, por su amor, sabiduría y fortaleza en este camino. A Él le debo la oportunidad de aprender, crecer y compartir este trabajo, fruto de esfuerzo, dedicación y su gracia.

A MIS HERMANOS Miguel y Rufino por su apoyo incondicional, por estar siempre presentes en cada etapa de mi vida y por ser mi motivación en los momentos difíciles. Este logro también es de ustedes, porque en cada paso he sentido su respaldo y amor.

A MIS AMADOS HIJOS, Valentina y Ángel, gracias por ser mi inspiración y mi motivación a seguir adelante con determinación. Espero que, con este esfuerzo, les enseñe que con dedicación y amor, todo es posible. Ser su madre es el mayor regalo que Dios me ha dado, y este logro también es suyo.

A MIS QUERIDAS AMIGAS Sagrario, Paola y al Teacher Jonathan, les expreso mi más profundo agradecimiento por su apoyo incondicional, su valiosa colaboración y, sobre todo, por la amistad y el compañerismo que me han brindado a lo largo de este proceso. Su presencia ha sido un pilar fundamental que me ha permitido superar este desafío con éxito.

A MI TUTOR el Mtro. Benjamín Rodríguez Buendí y al Dr. Rodolfo Ruiz Fragoso, les agradezco sinceramente por su valioso apoyo y orientación a lo largo de la elaboración de esta tesina. Su experiencia, paciencia, sabiduría y disposición para ayudarme en cada etapa del proceso fueron fundamentales para la culminación exitosa de este trabajo.

INDICE

CAPÍTULO I.- SEMBLANZA PERSONAL Y PROFESIONAL.....	5
1.1. Presentación personal.....	5
1.2. Formación Académica.....	9
1.3. Formación Profesional.....	11
1.4. Experiencias profesionales para la construcción de mi identidad como docente.....	14
1.5. Presentación de mi comunidad escolar.....	23
1.5.1. Contexto externo	24
1.5.2. Contexto interno	25
1.6. Mis funciones como docente de computación	27
1.7. Planteamiento del Problema	28
CAPÍTULO II.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR EL MANEJO DEL MOUSE DE LA COMPUTADORA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES	36
2.1. Significancia de la detección de las necesidades del desarrollo infantil	36
2.1.1. La importancia de los instrumentos de evaluación del desarrollo infantil	38
2.1.3. Comparativa de los instrumentos de evaluación del desarrollo infantil	50
2.1.4. Desarrollo de habilidades motrices y corporeidad en preescolar.....	51
2.2. Juego, creatividad y arte: claves para desarrollar habilidades motrices en el uso del mouse de la computadora	54
2.2.1. El juego como vehículo de aprendizaje.....	57
2.2.2. Creatividad como base del aprendizaje significativo	57
2.2.3. La maleta de arte digital para niñas y niños de preescolar	59
2.3 Desarrollo de habilidades digitales tempranas: función del agente educativo	62
2.3.1. Clave para el aprendizaje	65
2.4. Introducción a las herramientas tecnológicas de manera segura y educativa	67
2.4.1. Preparando a las niñas y a los niños para el futuro digital	68
2.4.2. Promoviendo un uso creativo y responsable de la tecnología	69

2.5. La importancia de los ambientes de aprendizaje virtuales.....	70
2.5.1. Los ambientes virtuales de Aprendizaje	72
2.5.2. Características de los ambientes virtuales de aprendizaje.....	77
CAPÍTULO III.- REFLEXIÓN SOBRE MI TRAYECTO Y FORMACIÓN DOCENTE.....	79
3.1. Reflexión sobre mis expectativas y experiencias docentes previas a la licenciatura: un aprendizaje situado	81
3.2. Aprendizajes y desafíos en mi labor docente en computación: una reflexión durante la licenciatura.....	82
3.3. Reflexión sobre mi identidad en el contexto académico y profesional actual, tras finalizar la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar	85
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN.....	87
ANEXOS	93

CAPÍTULO I.- SEMBLANZA PERSONAL Y PROFESIONAL

1.1. Presentación personal

Mi nombre es Xochitl Margarita Ramos Díaz, nací en la Ciudad de México en la alcaldía Benito Juárez, pasé mis primeros cinco años en el barrio mágico de Coyoacán. Más tarde mi familia y yo nos mudamos a Valle de Chalco Solidaridad, en el Estado de México, y desde entonces este ha sido mi hogar, lugar que me ha visto crecer personal y profesionalmente. Aquí crecí, aquí forjé mis lazos personales y profesionales, y aquí encontré mi vocación.

Soy mamá de una adolescente de 15 años y un niño de 13, y el mayor logro que he alcanzado en mi vida personal es guiarlos para que formen sus propios pensamientos, intereses y personalidades, siendo para ellos un modelo de valores, ética, trabajo y perseverancia.

En mi tiempo libre, disfruto leer, especialmente novelas románticas e históricas. También me atraen las series de ciencia ficción, que me transportan a otros mundos, y me encanta escuchar el podcast documental "Relatos Forenses con Jorge Olivares". Es una forma de desconectar y aprender al mismo tiempo.

Leer mis novelas románticas es una de las actividades que más me relaja. Al sumergirme en una buena historia, puedo desconectarme de las preocupaciones y relajarme completamente.

En cuanto a mis gustos musicales, me gusta escuchar varios géneros dependiendo de mi estado de ánimo. Si estoy alegre, disfruto de la salsa, si me siento melancólica, me voy por las baladas. Cuando estoy relajada, tengo una lista de reproducción de música en inglés, y si quiero levantarme el ánimo, escucho mis canciones favoritas de los 90. Lo único que no disfruto son las películas de terror sangrientas, no me atraen en absoluto.

Lo que más me molesta son las personas poco empáticas, los juicios precipitados y las injusticias. Valoro profundamente la empatía y la comprensión, y me resulta complicado interactuar con quienes actúan de manera contraria a estos principios.

Cuando me enfrento a situaciones incómodas, suelo reflexionar sobre el comentario o la acción que me molestó. Me pregunto si la intención del otro fue maliciosa o si simplemente se trató de un malentendido. Muchas veces, las situaciones incómodas son producto de la falta de una comunicación clara y abierta.

Me siento muy orgullosa de cómo he logrado equilibrar mi vida profesional y personal. Aunque mi carrera es demandante, siempre busco dedicar tiempo de calidad a mi familia y amigas. No siempre es fácil, pero he aprendido a organizarme y aunque se me dificulta ser objetiva al priorizar lo que realmente importa. Cuando logré priorizar y ver el impacto positivo que mi tiempo y atención tienen en mis seres queridos me llena de satisfacción.

Reflexionar sobre este equilibrio me lleva a recordar los retos que enfrenté durante mi infancia, especialmente las dificultades para aprender a leer y escribir debido a una condición de dislexia. Fue gracias al apoyo de mis maestros, quienes mostraron una gran paciencia y empatía, que pude superar estos retos. Esta experiencia me enseñó que, con esfuerzo y la orientación adecuada, cualquier obstáculo puede ser superado, y me inspiró a dedicarme a trabajar en la educación para ayudar a otras y a otros a superar sus propios desafíos.

Además de mis vivencias personales, fui la hermana mayor y, desde temprana edad, ayudaba a mis dos hermanos menores con sus tareas escolares. Esta responsabilidad me permitió desarrollar paciencia, empatía y un fuerte sentido de responsabilidad, valores que hoy aplico en mi labor docente. Estas experiencias marcaron el inicio de mi pasión por enseñar, una pasión que ha sido una constante en mi vida.

El contacto directo con las niñas y los niños a través de diversas actividades didácticas me ha permitido observar su asombro y curiosidad al aprender algo nuevo, lo que me llena de satisfacción. Crear herramientas y actividades innovadoras que faciliten su aprendizaje es una de mis principales motivaciones. Además, disfruto mucho de la interacción directa con las niñas y los niños, su capacidad de explorar y su honestidad emocional me enseñan a ser más flexible y paciente.

Esta pasión por la enseñanza y el deseo de contribuir al desarrollo integral de las niñas y los niños fue lo que me llevó a tomar una decisión clave en mi vida profesional. Al trabajar en el CENDI Niños Héroe, descubrí retos y necesidades específicas que reforzaron mi compromiso con la educación. Fue entonces cuando la maestra Leticia Vargas, mi jefa de Área Pedagógica, me habló sobre la modalidad en línea de la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar que ofrecía la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) para docentes frente a grupo, lo que inmediatamente llamó mi atención, especialmente por el desafío que implicaba estructurar clases para un nivel educativo tan distinto al que estaba acostumbrada. Sin embargo, no cumplía con el requisito mínimo de dos años de experiencia docente, una condición esencial para poder inscribirme en la licenciatura. Este requisito quedó en pausa en mi mente hasta que, durante la pandemia por COVID-19, surgió nuevamente la oportunidad al encontrar abierta la convocatoria para la modalidad en línea. Ya había cumplido con los años de servicio requeridos, y en medio del confinamiento, sentí que necesitaba ocupar mi tiempo en algo productivo. Además, atravesaba un duelo profundo por la pérdida de mis padres en un corto periodo, lo que me dejó con una sensación de vacío que buscaba llenar con un propósito significativo.

Aunque las clases en línea representaban un reto adicional, decidí inscribirme con la certeza de que esta formación me ayudaría a reforzar mi labor como docente. Contaba con experiencia práctica y conocimientos adquiridos de forma empírica y situada, pero comprendí que necesitaba una preparación académica más sólida que me permitiera entender mejor el contexto con una formación pedagógica y metodologías didácticas adecuadas para la educación inicial y preescolar. Mi objetivo principal al estudiar esta licenciatura es poder aplicar estas estrategias de manera más efectiva, adaptándolas a las distintas etapas de desarrollo de las niñas y los niños, con la intención de mejorar el impacto de mis clases y ofrecer una enseñanza de mayor calidad.

Lo que más me atrajo de esta licenciatura fue su Programa de Nivelación Profesional para Docentes en Servicio, diseñado específicamente para quienes, como yo, ya ejercen la docencia. Además, la modalidad en línea era ideal para equilibrar mis responsabilidades personales y profesionales, brindándome la flexibilidad necesaria para organizar mi tiempo. El programa también permitía elegir los 14 módulos necesarios para cubrir los 210 créditos requeridos para

obtener el Certificado de la Licenciatura, lo cual me pareció una estructura accesible y bien diseñada para lograr mis metas académicas y profesionales.

Los módulos que seleccioné no solo responden a la necesidad de transmitir conocimientos, sino también a la importancia de adaptar las necesidades individuales de cada niña y niño, y fomentar un ambiente en el que se sientan valorados, seguros y motivados para aprender. Las materias que cursé son:

- Ambientes y Estrategias de Aprendizaje para la Primera Infancia y Educación Preescolar
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Preescolar
- Marcos Curriculares en Educación Preescolar
- Marcos Curriculares en Educación Inicial
- Modelos Pedagógicos en Educación Inicial y Preescolar
- Planificación y Evaluación para la Intervención en los Procesos de Aprendizaje
- Arte, Creatividad y Juego en el Desarrollo Infantil
- Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos
- Prácticas de Crianza de la Primera Infancia
- Ser Agente Educativo para la Primera Infancia
- Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación
- Análisis Organizacional de los Centros Escolares en Educación Inicial y Preescolar
- Lectura Temprano
- Pensamiento Matemático en la Primera Infancia

Sin embargo, también enfrenté algunos obstáculos, como la falta de interacción presencial y la necesidad de gestionar mi tiempo de manera autónoma, lo que a veces genera incertidumbre y estrés. A pesar de ello, he aprendido a superar estos desafíos y he adquirido conocimientos pedagógicos, metodología didáctica y el conocimiento de las distintas etapas del desarrollo infantil.

Mi formación ha tenido un impacto significativo en mi vida tanto personal como profesional. Profesionalmente, me ha proporcionado las herramientas necesarias para desarrollar mi carrera con mayor confianza y competencia. A nivel personal, he aprendido a ser más organizada,

disciplinada y resiliente. Mis estudios también me han permitido entender mejor las necesidades de los demás y valorar la importancia del aprendizaje continuo.

Con los conocimientos adquiridos, siento que puedo hacer importantes aportaciones en el campo de la educación, especialmente en la creación de ambientes de aprendizaje inclusivos y estimulantes. Mi objetivo es fomentar el desarrollo integral de las niñas y los niños, integrando metodologías que respondan a sus diversas necesidades, y aprovechar las nuevas tecnologías de manera efectiva para enriquecer la enseñanza sin perder de vista la importancia de los valores y habilidades sociales.

Para mí, ser docente es acompañar a cada niña y niño en su desarrollo integral, estimulando su creatividad, habilidades emocionales y cognitivas. Disfruto especialmente de trabajar con las pequeñas y pequeños, ya que su curiosidad y capacidad de asombro me motivan a ofrecerles experiencias de aprendizaje que despierten su imaginación y los lleven a descubrir el mundo. Cada avance, por pequeño que sea, es una victoria para ellos, y compartir esos momentos de éxito me llena de satisfacción.

Personalmente, me considero una persona empática, paciente y profundamente comprometida con el bienestar de quienes me rodean. Creo en el valor de crear lazos genuinos, especialmente con las niñas y niños con quienes trabajo. Siempre busco brindarles un ambiente seguro y confiable, donde puedan explorar y crecer con libertad. Además, me encanta descubrir cosas nuevas y aprender a ver la vida desde distintas perspectivas. Estas cualidades, sin duda, se reflejan en mi labor docente.

1.2. Formación Académica

Recuerdo de manera vaga mi paso por el Jardín de Niños, y lo único que tengo presente es un breve recuerdo de un evento en el que participé, específicamente en un bailable. Sin embargo, no tengo la fortuna de contar con alguna prueba física que lo confirme, y tampoco hay alguien a quien pueda preguntar para obtener más detalles al respecto.

Por otro lado, recuerdo haber cursado la educación primaria en la “Escuela Ludwing Van Beethoven”, aquí tuve un pilar importante en mi vida que fue mi maestra de 1º y 2º de primaria, Martha Mireya Palma Godoy. Cuando llegué a la primaria, enfrentaba un rezago en lectura y escritura, agravado por mi condición de dislexia, lo que complicaba mi aprendizaje haciendo un reto mi educación. Sin embargo, la maestra Martha Mireya no solo me enseñó a leer y escribir, sino que también me mostró el poder transformador de la empatía y el cariño en el aula. Su paciencia y dedicación me hicieron sentir valorada y comprendida, creando un ambiente en el que me sentía capaz de lograr el aprendizaje. Su enseñanza iba más allá de los libros; conectaba con mis emociones como la frustración y me ayudaba a reforzar mi confianza. Su ejemplo dejó una huella importante en mí, inspirándome a soñar con ser maestra, un sueño que compartí con ella durante una actividad escolar y que ella recibió con una sonrisa de aprobación que aún atesoro.



Imagen N. 1 Maestra Martha Mireya Palma Godoy. Elaboración propia.

Después de concluir la primaria ingrese a la Secundaria Técnica N.º 11 “José Antonio Álzate” durante en esta etapa mi perspectiva sobre las ciencias cambió gracias al profesor Demetrio, quien impartía la materia de Física. Su metodología práctica y cercana hacía que cada concepto se volviera fascinante ilustrándonos con ejemplos del día a día. Él me enseñó que cualquier materia puede ser interesante si se aborda desde el enfoque adecuado.

1.3. Formación Profesional

Mi formación profesional comenzó en la Educación Media Superior, donde cursé un Bachillerato Tecnológico en el Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de México (CECyTEM), plantel Valle de Chalco S. I. Ahí opté por la carrera técnica en Soporte y Mantenimiento de Equipo de Cómputo.

Encontré personas que me inspiraron en mi labor docente. En palabras de Alliaud (2003) “Las condiciones en las que se desarrollaron los aprendizajes dejan huellas con las cuales aprendemos a organizar y significar nuestras experiencias, emociones y pensamientos.”¹ esta afirmación resalta las experiencias significativas que dejan huellas positivas.

Mi maestro de cálculo diferencial, José Luis Pereyra Ortiz, marcó una gran diferencia en mi aprendizaje. A pesar de los retos que materias como álgebra, trigonometría y cálculo integral representaban para mí, su claridad al explicar, su paciencia y su capacidad para transmitir confianza me ayudaron a superar mis dificultades. También fui acompañada por mi amiga Rocío Simón y mi amigo Federico Molina, quienes, con admirable paciencia y dedicación, me ayudaron a comprender temas complejos durante los seis semestres que compartimos. Ella y él no solo me brindaron apoyo académico, sino que también me enseñaron el valor del compañerismo desinteresado, un ejemplo que hoy trato de replicar en mi práctica docente.

También cursé la materia de Estructura Socioeconómica de México, una experiencia que dejó una profunda huella en mi vida académica y personal. En este curso, tuve la fortuna de conocer a un maestro cuya metodología marcó significativamente mi perspectiva sobre la enseñanza. Este docente empleaba mapas conceptuales como herramienta principal para desglosar y organizar la información, facilitando así la comprensión de los temas. Su enfoque práctico y visual no solo mejoró mi aprendizaje, sino que también me mostró el impacto que pueden tener las estrategias didácticas bien implementadas en el proceso educativo.

¹Alliaud, A. (2003). *La biografía escolar en el desempeño profesional de los docentes noveles*. Buenos Aires, Tesis doctoral, Mimeo.

Uno de los momentos que más recuerdo fue cuando utilizó el libro *La trukulenta historia del Capitalismo*², de Eduardo del Río (Rius), como recurso para abordar un tema tan complejo como el origen y las implicaciones del capitalismo. Este material, presentado con un enfoque humorístico y accesible, logró captar mi atención de inmediato. Más allá de su contenido, lo que realmente me impactó fue cómo este recurso conectó con nosotros como estudiantes, haciendo un tema abstracto no sólo comprensible, sino también relevante y significativo para nuestro aprendizaje. Esa clase despertó en mí una conciencia crítica que trascendió las aulas, mostrándome el valor de utilizar materiales didácticos que combinan claridad, creatividad y pertinencia.

Esta experiencia no solo influyó en mi aprendizaje, sino que también moldeó mi visión sobre el papel del docente. Comprendí que la enseñanza efectiva no se limita a transmitir información, sino que requiere adaptarse a las necesidades de los estudiantes y emplear herramientas que fomenten su interés y comprensión. La metodología de aquel maestro me enseñó que los materiales didácticos cuidadosamente seleccionados o diseñados pueden ser transformadores en el aula.

Durante este periodo, adquirí una base sólida en el funcionamiento y mantenimiento de hardware y software, así como en la instalación y administración de redes informáticas adaptadas a las necesidades específicas de las organizaciones. Estas habilidades me permitieron comprender los fundamentos de la tecnología desde un enfoque técnico y práctico, fortaleciendo mi capacidad para resolver problemas y optimizar recursos tecnológicos.

Este conocimiento inicial no solo me brindó herramientas para desempeñarme en entornos técnicos, sino que también despertó en mí un profundo interés por el mundo digital y su impacto transformador en diversas áreas de la vida cotidiana y profesional.

² Rius. (1994). *La trukulenta historia del kapitalismo*. Editorial Posada.

Fue en esta etapa donde comencé a vislumbrar el potencial de la tecnología como una herramienta clave para conectar, crear e innovar, sentando las bases de mi trayectoria académica y profesional.

Posteriormente, decidí ampliar mis horizontes y cursando la Educación Superior en la Universidad ICEL, campus Ermita, la Licenciatura en Informática Administrativa lo que me permitió profundizar en el manejo de sistemas, bases de datos y procesos administrativos relacionados con la tecnología. Durante esta etapa, aprendí a integrar soluciones tecnológicas en entornos organizacionales, lo que fortaleció mi capacidad para comprender cómo la tecnología puede ser una herramienta poderosa en diversos contextos.

Buscando especializarme aún más y avanzar en mi titulación en la Licenciatura, realicé una especialidad en Sistemas de Información, también en la Universidad ICEL. Este posgrado me brindó una visión estratégica y actualizada sobre el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) como herramienta de gestión y aprendizaje. Además, desarrollé habilidades para analizar, diseñar e implementar soluciones informáticas complejas, conocimientos que han sido esenciales para mi labor docente.

Debido a la importancia de mantenerse actualizada en el ámbito de la educación, considerando que los tiempos cambian y constantemente surgen nuevas problemáticas y necesidades, he cursado los siguientes cursos:

- Programa de Educación a Distancia en Derechos Humanos
- Del Maltrato al Buentrato por una Cultura de Paz para la Niñez
- Convivencia Escolar desde la Perspectiva de los Derechos Humanos
- Principios de la Educación Inclusiva
- Gestión de Riesgos y Apoyo Socioemocional en la Escuela
- ¿Cómo enseñas, cómo aprendo? La teoría de la dominancias cerebrales en los procesos de enseñanza-aprendizaje
- Igualdad y no Discriminación en la Convivencia Escolar
- Acoso Escolar, Violencia Escolar y en la Escuela
- Introducción a los trastornos del espectro del autismo

1.4. Experiencias profesionales para la construcción de mi identidad como docente

“Las experiencias de la vida personal acompañan biográficamente la construcción identitaria de las educadoras, moldeando su aproximación a la práctica educativa.”³ Figueroa (2022).

Mi primer acercamiento con la enseñanza de computación fue al poco tiempo de terminar la licenciatura, en medio de la búsqueda de empleo. Un día, navegando en la página web CompuTrabajo, encontré una oferta como profesora de computación en el grupo CCPM. La oportunidad me llamó la atención, así que decidí presentarme en sus oficinas. Me entusiasmó saber que, además de la oportunidad de enseñar, la empresa ofrecía capacitación en los programas informáticos y estrategias didácticas necesarias.



Imagen N. 2 Logo del Centro de Computación Profesional de México. <https://es.slideshare.net/slideshow/ccpm-la-mejor-escuela-de-computacion/11821417>

Comencé a trabajar en CCPM, donde permanecí durante cuatro años, un periodo sumamente formativo que me ayudó a fortalecer tanto mis habilidades técnicas como pedagógicas. En este lugar, tuve la oportunidad de impartir clases a una gran diversidad de estudiantes: desde niñas y niños de 8 años hasta personas adultas mayores. Cada grupo de edad demostraba intereses y estilos de aprendizaje distintos. Los jóvenes, por ejemplo, captaban los conceptos rápidamente,

³ Figueroa-Céspedes, I., Guerra, P., & Madrid, A. (2022). *Construcción de la identidad docente de las educadoras de párvulos: Significados retrospectivos de su Formación Inicial Docente*. *Perspectiva educacional*, 61(2), 45-67.

mientras que las personas adultas mayores enfrentaban mayores desafíos, principalmente por las barreras que ellas y ellos mismos se imponían al pensar que, debido a su edad, aprender a usar la tecnología sería complicado.

Sin embargo, observé que los adultos mayores mostraban una dedicación admirable al realizar sus prácticas, esforzándose al máximo en cada ejercicio. Este esfuerzo me hacía sentir muy orgullosa de ellas y ellos, especialmente cuando lograban superar sus dudas y adquirir nuevas habilidades tecnológicas. Su perseverancia me inspiraba, y cada avance que lograban era para mí una fuente de satisfacción, pues demostraba que, con paciencia y apoyo, podían alcanzar sus metas y sentirse seguros en el uso de la tecnología.

Durante esta etapa es cuando decidí cursar la especialidad en Sistemas de Información en la Universidad ICEL. Gracias a esta preparación integral, he podido desarrollar una comprensión profunda y versátil de la tecnología, conocimiento que aplico cada día en el aula. Mi objetivo es no solo enseñar a las niñas y los niños sobre computación, sino también mostrarles cómo esta herramienta puede potenciar su creatividad, pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas. En cada clase, procuro traducir esta experiencia técnica en actividades dinámicas y adaptadas a su nivel de desarrollo, fomentando en ellos una curiosidad activa hacia el mundo digital y su utilidad en la vida cotidiana.

Sin embargo, poco después surgió una oportunidad en el área de soporte TI en la empresa Basmesa Asociados S.C., lo que me llevó a hacer una pausa en mi carrera docente para asumir este nuevo reto profesional durante casi nueve años. Durante este tiempo, me enfoqué en profundizar mis conocimientos en el área de informática y redes, fortaleciendo tanto mis habilidades técnicas como prácticas. Mi labor se centró en la administración y el monitoreo de redes, tareas que me permitieron garantizar la eficiencia y estabilidad de los sistemas en la organización. Además, asumí la responsabilidad de ofrecer asesoría especializada en la resolución de problemas técnicos, con el objetivo de optimizar los tiempos de respuesta y asegurar el correcto funcionamiento de las herramientas tecnológicas utilizadas.

Estas experiencias no solo ampliaron mi dominio de las tecnologías de la información, sino que también me brindaron una comprensión más profunda de los desafíos técnicos que enfrentan las

organizaciones y las soluciones necesarias para superarlos. Este aprendizaje práctico consolidó mis competencias en análisis, resolución de conflictos y gestión de sistemas, habilidades que, posteriormente, encontraría un propósito aún más significativo en mi regreso al ámbito educativo.

Uno de los aspectos más destacados de esta etapa fue la elaboración de manuales de procedimientos, una tarea en la que mis conocimientos previos fueron fundamentales. La creación de estos manuales representó un apoyo valioso para los nuevos ingresos en la empresa, ya que les proporcionaban una guía clara y estructurada para realizar las labores. Esta experiencia no solo me permitió aplicar mis conocimientos, sino también desarrollar una mayor capacidad para organizar información de manera comprensible y efectiva. Cada manual elaborado fue un ejercicio de comunicación y análisis que contribuyó a mi crecimiento profesional.

Con el tiempo, comprendí que las habilidades adquiridas en esta etapa serían esenciales para mi regreso a la docencia. La experiencia de diseñar manuales, combinada con mi preparación académica y práctica en informática, me ha sido de gran utilidad al momento de planificar y elaborar situaciones didácticas para el aprendizaje de la tecnología. Este enfoque estructurado y metódico me permite transformar conceptos técnicos en actividades significativas y accesibles, adaptadas a las necesidades de mis niñas y niños, contribuyendo a que su aprendizaje sea claro, práctico y enriquecedor.

En 2016, la docencia volvió a abrirme sus puertas. Fui invitada por la maestra Hilda Brindis Vázquez a impartir clases en la Primaria Tierra Libertad, nos conocimos porque era la maestra de mi hija Valentina y en una plática surgió el tema de que la escuela se había quedado sin docente de computación. Le presenté documentación para corroborar mi preparación académica y experiencia profesional. En ese momento había decidido ser ama de casa, pero al comprobar que el horario era compatible con las necesidades de mi familia, acepté con entusiasmo. Esta etapa representó una experiencia profundamente enriquecedora que marcó mi desarrollo como docente, ya que implicó el reto de adaptar mis estrategias de enseñanza a diferentes edades y

niveles de comprensión, creando ambientes de aprendizaje adecuados tanto para las alumnas y alumnos más pequeñas y pequeños como para los mayores.

En este contexto, tuve la necesidad de conocer la normativa del mapa curricular a nivel primaria vigente y aprender a integrar el currículo educativo de primaria con herramientas tecnológicas, logrando una transversalidad efectiva entre los contenidos del Programa de Educación Preescolar 2011⁴ (PEP 2011) y los programas informáticos.

Como señala Rueda (2021), “la reflexión acerca de la práctica docente cobran fuerza a partir de los programas de estudio”⁵, lo que resalta la importancia de adaptar y reflexionar sobre la enseñanza en función de las demandas educativas. Además, esta perspectiva me impulsó a explorar cómo las tecnologías pueden enriquecer el aprendizaje, facilitando la conexión entre los objetivos curriculares y las herramientas digitales disponibles, lo que a su vez potencia el desarrollo de competencias de las niñas y los niños.

Por otro lado, en la primaria conté con el apoyo de las maestras y maestros titulares de cada grupo para poder diseñar clases que combinaran las competencias con el uso de las TIC (software educativo, suite ofimática y emuladores) y de productividad fue un desafío interesante y novedoso para mí. Cada herramienta digital no solo debía alinearse con los propósitos pedagógicos establecidos, sino también facilitar y enriquecer la adquisición de competencias, haciéndolas más accesibles y atractivas para los diferentes grupos.

Este enfoque transversal me permitió observar cómo los programas informáticos podían transformarse en valiosas herramientas de apoyo para reforzar habilidades en los campos de formación del PEP 2011. Desde las matemáticas hasta la comprensión lectora, logré aprovechar el potencial de la tecnología para promover un aprendizaje integral y significativo en una era marcada por la digitalización.

⁴ Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudios 2011*. México.

⁵ Rueda, M. A. (2022). *Formación de postgrado en docencia: un ámbito de reflexión sobre la práctica profesional*. Cuadernos de Humanidades, (35), 136-152.

Además, esta experiencia representó mi primer acercamiento al marco legal Normativo del Plan de Estudios 2011, un aspecto que inicialmente fue un gran reto debido a mi falta de preparación específica en este ámbito. Sin embargo, este desafío resultó ser una oportunidad invaluable para enriquecer mi labor docente, ya que me permitió entender la importancia de seguir lineamientos claros y de estructurar mi enseñanza de manera más rigurosa y alineada a los objetivos educativos establecidos por la SEP. Este aprendizaje no solo fortaleció mi práctica profesional, sino que también amplió mi visión sobre el impacto de la tecnología como una herramienta transformadora en la educación.

Tiempo después en el año 2018, se presentó una nueva oportunidad profesional que marcó un cambio significativo en mi carrera docente. Mi familia, plenamente consciente de mi formación profesional, mi vocación como docente y mi experiencia impartiendo clases de computación en la primaria donde estudiaba mi hija, jugó un papel crucial en este giro. Gracias a esta información, uno de mis primos me recomendó en el CENDI donde estaba inscrito su hijo.

Así fue como me integré al equipo del CENDI Niños Héroes del Poder Judicial de la Ciudad de México, institución en la que actualmente desempeño mi labor como docente de computación. Este cambio representó un reto profundo y una valiosa experiencia de aprendizaje, ya que empecé a trabajar con niñas y niños desde el primer grado de preescolar. En esta etapa, muchos aún no reconocen las letras y están iniciando su proceso de aprendizaje formal, lo que me ha permitido desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a sus necesidades específicas, enriqueciendo mi práctica educativa y fortaleciendo mi compromiso con la enseñanza.



Imagen N. 3 Logo de CENDI “Niños Héroes”. https://intranet.poderjudicialcdmx.gob.mx/cendi_1/

El desafío de estructurar mis clases para un nivel tan diferente al que estaba acostumbrada me llevó a desarrollar estrategias innovadoras y prácticas, enfocadas en fomentar la curiosidad y el interés en la tecnología. En este proceso, el apoyo de la maestra María Leticia Vargas Bañuelos, Jefa de Área Pedagógica en ese momento, fue invaluable. Con su guía y la colaboración estrecha con las maestras titulares de los cinco grupos de preescolar, logramos adaptar contenidos y actividades a las necesidades y etapas de desarrollo de cada niña y niño, siempre priorizando un aprendizaje significativo.

Mi incorporación al CENDI coincidió con la transición entre el Plan de Estudios 2011 y el Plan de Estudios de 2017 Aprendizajes Clave Para La Educación Integral: Educación preescolar⁶. Este período implicó un doble reto: por un lado, familiarizarme con el enfoque y las competencias del PEP 2011, y por otro, recibir capacitación en el nuevo plan educativo de aprendizajes claves. Afortunadamente, conté con el respaldo y orientación de la maestra Leticia Vargas, quien me ayudó a diseñar planeaciones alineadas a los objetivos del plan de estudios y

⁶ Secretaría de Educación Pública (2017). *Aprendizajes Clave Para La Educación Integral: Educación preescolar*. México

a graduar las competencias y después con los aprendizajes claves de acuerdo con las etapas de desarrollo de las niñas y los niños.

Además de los retos pedagógicos, me enfrenté a desafíos logísticos únicos. En ese momento, el CENDI estaba ubicado en el sótano del edificio #132 de la Av. Niños Héroe en la Colonia Doctores de la alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México, debido a que sus instalaciones habían sido afectadas por el sismo de 2017. El espacio no estaba acondicionado para impartir clases y era compartido por docentes titulares, especialistas, administrativos, consejo técnico y servicios generales. Las condiciones eran complicadas: ruido constante, poca ventilación, espacios reducidos y recursos limitados. Por ejemplo, solo contábamos con seis computadoras para atender a grupos de hasta 16 infantes, lo que requería una planificación minuciosa para que todas y todos pudieran participar de manera equitativa.



Imagen N. 4 CENDI “Niños Héroe” ubicado en el sótano del edificio #132 de la Av. Niños Héroe en la Colonia Doctores de la alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México. Elaboración propia.

A pesar de estas limitaciones, mi compromiso con el desarrollo integral de las niñas y los niños me llevó a diseñar actividades que promovieran la exploración, el descubrimiento y el

aprendizaje colaborativo. Los principios del PEP 2011 y el Plan de Estudios 2017 resaltan la importancia de construir un aprendizaje significativo e inclusivo desde las primeras etapas escolares. Con estos lineamientos, creé un entorno en el que las niñas y los niños no sólo experimentaban con la tecnología de manera lúdica y accesible, sino que también desarrollarán habilidades esenciales como la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad.

Esta experiencia no solo fortaleció mi enfoque pedagógico, sino que también reafirmó mi convicción de que, incluso en condiciones adversas, es posible ofrecer una educación de calidad que inspire y motive a las niñas y los niños a alcanzar su máximo potencial.

Al iniciar el ciclo escolar 2019 - 2020, regresamos al inmueble del CENDI ubicado en la calle Doctor Navarro #202, en la Colonia Doctores de la alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México. Este cambio marcó un giro significativo en mi práctica docente, ya que por primera vez contábamos con un salón de computación completamente acondicionado con 16 computadoras, lo que transformó la dinámica de las clases y permitió que los aprendizajes fueran más significativos. La posibilidad de que cada niña y niño tuviera acceso directo a una computadora favoreció una enseñanza más personalizada y enriquecedora, donde podían explorar y experimentar de manera más autónoma.



Imagen N. 5 Salón de Computación del CENDI “Niños Héroe”. Elaboración propia

Sin embargo, en marzo de 2020, la pandemia por COVID-19 obligó al inicio del aislamiento y con ello, surgió un nuevo desafío: la transición a las clases en línea. Durante el ciclo escolar 2020 - 2021, nos enfrentamos al reto de transmitir el conocimiento de forma virtual, un formato completamente nuevo para las niñas, los niños y las familias. La mayor dificultad radicó en captar y mantener la atención de las pequeñas y los pequeños a través de una pantalla, lo que exigió un esfuerzo constante por diseñar actividades atractivas e interactivas que logran motivarlos.

Otro desafío significativo fue la elaboración de planeaciones que se compartían directamente con las madres y padres de familia. Estas planeaciones no solo debían estar diseñadas para el aprendizaje en casa, sino que también requerían una redacción clara y precisa que permitiera a las familias comprenderlas y aplicarlas sin mayores dificultades. La mayoría de las madres y padres eran muy meticulosos al revisar las actividades, lo que nos llevó a ser aún más detallistas en nuestras propuestas. Este período implicó un aprendizaje continuo en la búsqueda de estrategias que permitieran a las familias apoyar a sus hijas e hijos de manera efectiva en casa. Así trabajamos hasta marzo de 2022, adaptándonos a las limitaciones del entorno virtual mientras manteníamos el compromiso con la educación de nuestras niñas y niños.

En el ciclo escolar 2022 - 2023, bajo el periodo presidencial de Andrés Manuel López Obrador, se implementó en el CENDI el nuevo Plan de Estudios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM)⁷. Este cambio representó un nuevo reto en mi labor docente, ya que implicaba una transformación en los campos formativos y en los aprendizajes esperados, que ahora se enfocan en los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje. Este enfoque, centrado en el desarrollo integral y en el aprendizaje colaborativo, me llevó a replantear mis estrategias didácticas para alinearlas con las nuevas demandas del plan.

Con el enfoque del Programa de Estudios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), he aprendido a valorar cada pequeño avance de mis niñas y niños. Este modelo me ha permitido ser más flexible y atenta a los ritmos individuales de aprendizaje, adaptando las actividades a las

⁷ Secretaría de Educación Pública. (2022). *Acuerdo número 14/08/22 por el que se establece el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria* (pp. 2-72).

necesidades de cada pequeña y pequeño. Además, fomenta un ambiente de respeto y confianza, donde cada niña y niño se siente valorado y motivado para explorar y aprender. Este periodo ha sido un desafío lleno de aprendizajes, pero también una oportunidad invaluable para seguir creciendo como docente y para reafirmar mi compromiso con la educación inclusiva y significativa.

1.5. Presentación de mi comunidad escolar

El CENDI “Niños Héroe” se encuentra ubicado en la Ciudad de México, la escuela se beneficia de una ubicación estratégica con acceso a servicios esenciales como luz, agua, drenaje y comunicación (teléfono e internet). Las calles pavimentadas y el servicio de alumbrado público garantizan condiciones adecuadas para el tránsito peatonal y vehicular.

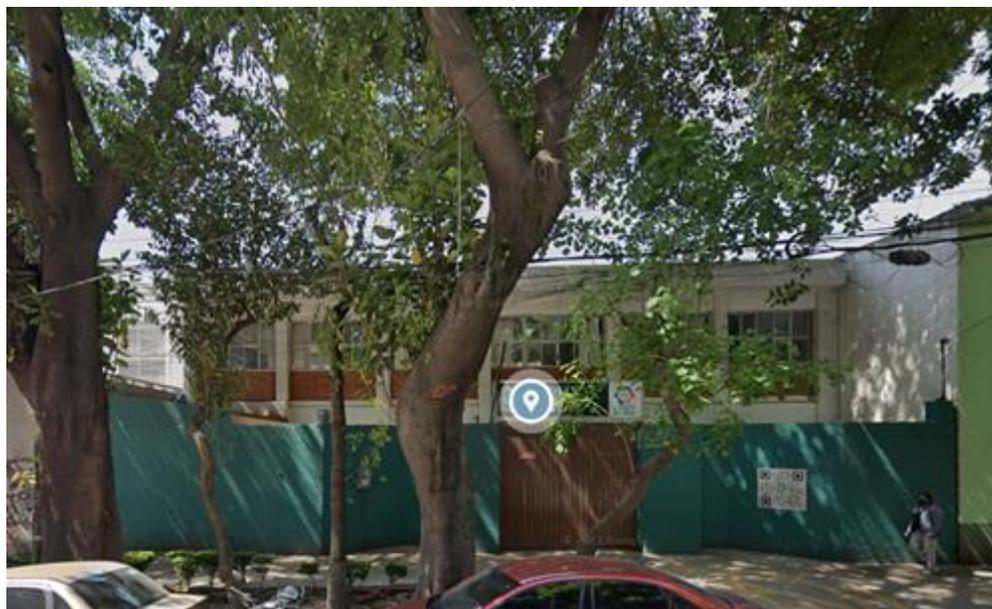


Imagen N. 6 CENDI “Niños Héroe” fuente Google Maps <https://maps.app.goo.gl/ARpVS8x23McA2VEA6>

En términos de transporte, la conectividad es un punto fuerte, ya que la escuela se encuentra cerca de estaciones de Metro y Metrobús, lo que facilita el acceso a la comunidad escolar. Además, a una cuadra se localiza un parque, que brinda un espacio recreativo cercano para la comunidad. Sin embargo, a aproximadamente un kilómetro de la escuela se encuentra una zona

con problemas de delincuencia, lo que subraya la importancia de fomentar un ambiente seguro dentro de las instalaciones escolares.

La población atendida en el CENDI pertenece al Poder Judicial de la Ciudad de México, lo que crea una comunidad escolar diversa y profesionalmente vinculada a este sector.

El CENDI “Niños Héroe” se distingue por ofrecer un servicio educativo integral a los hijos e hijas de los trabajadores del Poder Judicial. También prioriza el desarrollo integral de las niñas y niños, creando un entorno educativo que combina infraestructura, recursos y personal comprometido para atender las necesidades de la primera infancia en un marco de inclusión y calidad educativa.

1.5.1. Contexto externo

El CENDI “Niños Héroe,” con clave C.C.T. 09NDI0080K, está ubicado en Dr. Navarro número 202, Col. Doctores en la Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06720 en la Ciudad de México, en una comunidad que cuenta con una infraestructura adecuada y servicios esenciales. Las condiciones externas del entorno escolar garantizan un acceso cómodo y funcional, ya que la zona está equipada con servicios básicos como luz, agua, drenaje, teléfono e internet. Las calles pavimentadas y con iluminación pública aseguran un tránsito seguro para la comunidad educativa.

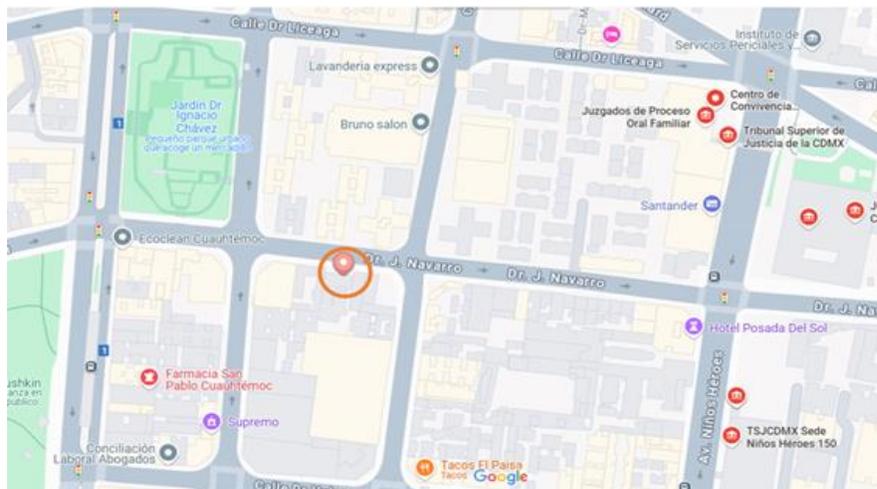


Imagen N. 7 Mapa de ubicación del CENDI “Niños Héroe” fuente Google Maps
<https://maps.app.goo.gl/SMc63F1hiwEpTUwg7>

En las inmediaciones de la escuela, la presencia de negocios como papelerías, supermercados, puestos de comida, tiendas de abarrotes, cibercafés y bancos facilita la realización de actividades cotidianas. A cuatro cuadras, se encuentra la Clínica del ISSSTE “Indianilla”, asimismo, la conectividad de transporte es óptima, con estaciones del Sistema de Transporte Colectivo Metro y del Metrobús a solo dos cuadras de distancia, lo que favorece el traslado del personal educativo y las familias. A una cuadra de la escuela, se localiza el parque llamado Jardín Pushkin que ofrece un espacio recreativo adicional para la comunidad escolar. Sin embargo, es importante destacar que a aproximadamente un kilómetro se identifica una zona con problemas de delincuencia, lo que subraya la importancia de mantener un ambiente seguro dentro de las instalaciones del CENDI.

La escuela pertenece al Poder Judicial de la Ciudad de México, y está diseñada para atender a las hijas e hijos de los trabajadores de esta institución, brindando un horario escolar de 9:00 a.m. a 3:30 p.m., de lunes a viernes.

1.5.2. Contexto interno

El CENDI Niños Héroe fue inaugurada en el año 1964 y para dar cumplimiento a los perfiles requeridos por la Secretaría de Educación Pública se crearon plazas para Titulares de Grupo, Asistente Educativa, Educación Física, Computación, Inglés, Jefa de Área Pedagógica, Nutrióloga, Psicóloga, Trabajadora Social, Odontóloga, Médico, Servicios Generales y Directora.

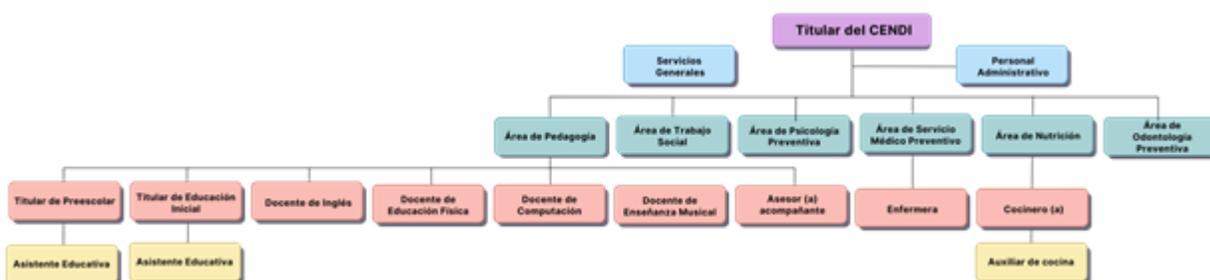


Imagen N. 8 Organigrama del CENDI. Elaboración propia.

El CENDI provee los cuidados necesarios y educación a las niñas y a los niños del personal que labora en el Poder Judicial de la Ciudad de México, en este espacio se imparte educación inicial y preescolar, lo que define el perfil y las necesidades de la comunidad escolar.

El CENDI ofrece un servicio educativo integral con un horario de atención de lunes a viernes, de 9:00 a.m. a 3:30 p.m. Las instalaciones están diseñadas para proporcionar un entorno seguro, funcional y enriquecedor. El bienestar de las niñas y niños es una prioridad en el CENDI, en donde las y los actores se encuentran organizados de acuerdo a sus funciones que llevan a cabo.

Actualmente se encuentran inscritos 48 niñas y 59 niños distribuidos entre los grupos de Lactantes “B”, Lactantes “C” Maternal “A”, Maternal “B”, Preescolar 1º, Preescolar 2º “A”, Preescolar 2º “B”, Preescolar 3º “A” y Preescolar 3º “B”.

El centro educativo cuenta con salones amplios, bien ventilados, señalamientos de seguridad y en excelentes condiciones de los cuales 3 salones están condicionados para los grupos de iniciales y 5 salones para preescolar, un gimnasio para iniciales, 1 salón para enseñanza musical, 1 ludoteca, 1 salón de computación, 1 área de juego, plaza cívica, bodega de materiales didácticos, 1 consultorio médico, 1 consultorio de odontología, 1 comedor, 1 lactario y dirección.

Las ocho aulas con las que cuenta son amplias, bien ventiladas y equipadas con señalamientos de seguridad. Además, que en sus espacios especializados se fomenta el desarrollo integral de las niñas y los niños, como un salón de música, un salón de computación y una ludoteca. También, una plaza cívica complementa las actividades grupales y eventos comunitarios.

Además, ofrece un servicio de comedor que asegura una adecuada alimentación durante la jornada escolar, así como consultorios médico y odontológico, que atienden las necesidades básicas de salud de las niñas y los niños. Las instalaciones sanitarias incluyen baños exclusivos para las niñas y niños y dos baños adicionales para los docentes y personal administrativo.

En términos de servicios, la escuela está equipada con energía eléctrica, agua potable, drenaje, cisterna y conexión a internet, lo que permite el óptimo desarrollo de las actividades pedagógicas

y administrativas. Los materiales didácticos necesarios para la enseñanza son proporcionados por la Asociación de Madres y Padres de Familia, así como por el Poder Judicial de la Ciudad de México, asegurando que las docentes titulares y especialistas (computación, música, inglés, educación física y asesor acompañante) cuenten con los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades educativas.

El CENDI cuenta con instalaciones modernas y bien equipadas que garantizan un entorno propicio para el desarrollo integral de las niñas y los niños. Dispone de ocho aulas amplias y bien ventiladas, cada una con señalamientos de seguridad y en óptimas condiciones. Además, ofrece una plaza cívica para actividades grupales, un salón de música, un salón de computación y una ludoteca, todos diseñados para enriquecer la experiencia educativa.

Los materiales didácticos necesarios para las actividades pedagógicas son proporcionados por la Asociación de Madres y Padres de Familia, así como por el Poder Judicial de la Ciudad de México. Esto permite a los docentes titulares y a los especialistas en áreas como computación, música, inglés, educación física y asesor acompañante, contar con los recursos necesarios para ofrecer una educación de calidad.

1.6. Mis funciones como docente de computación

Actualmente, me desempeño como docente especializado en computación en el CENDI Niños Héroes del Poder Judicial de la Ciudad de México, impartiendo clases a niñas y niños de Preescolar. Mi labor principal es introducir a las pequeñas y a los pequeños al fascinante mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics), basándome en los Programas Educativos vigentes de la Secretaría de Educación Pública y adaptando los contenidos y estrategias pedagógicas a su etapa de desarrollo.

Para lograrlo, utilizó una variedad de métodos, técnicas, juegos didácticos, actividades prácticas y recursos digitales, buscando que el aprendizaje además de ser significativo, también sea divertido y accesible. Mi enfoque no se limita a que las niñas y los niños aprendan sobre

computadoras; también busco que desarrollen habilidades clave como la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico, elementos esenciales en su formación integral.

En consonancia con los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje promovidos por Programa de Estudios de la Nueva Escuela Mexicana⁸, mi objetivo es garantizar una enseñanza inclusiva, que respete los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niña y niño, y que fomente un entorno donde todas y todos se sientan valorados y motivados para aprender.

Además de enseñar, asumo la responsabilidad de detectar oportunamente a aquellas niñas y niños que puedan presentar problemas en su desarrollo, informando de manera inmediata a la Jefa de Área Pedagógica y al Área de Psicología Preventiva atendiendo las indicaciones establecidas por el Consejo Técnico.

1.7. Planteamiento del Problema

En la actualidad, el desarrollo de habilidades digitales desde edades tempranas se ha convertido en una necesidad para preparar a las niñas y los niños para los retos del mundo contemporáneo. Sin embargo, al introducir herramientas tecnológicas en el nivel preescolar, como el uso del mouse de la computadora en el aula de computación, surgen desafíos relacionados con el desarrollo motriz.

Al analizar los resultados obtenidos en el instrumento de evaluación, el registro de experiencias, las producciones de las niñas y niños, y el diagnóstico inicial, se identificaron varias áreas de oportunidad en la manipulación del mouse. Estos instrumentos de recolección están diseñados para evaluar diversos aspectos que permitan el desarrollo de habilidades necesarias para el uso eficiente del mouse, como la coordinación ojo-mano, la precisión en el clic, la habilidad de arrastrar y soltar objetos con el cursor.

⁸ Secretaría de Educación Pública. (2022). *Acuerdo número 14/08/22 por el que se establece el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria* (pp. 2-72).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPUTACIÓN
CICLO ESCOLAR 2022-2023
MES DE OCTUBRE

PREESCOLAR 2º “B”

Educación Física	
Oragnizador curricular 1: Competencia motriz	Oragnizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	

Nº	Nombre	1	2	3	4	5	6	Observaciones
1	Paula Lucía	■	■	■	■	■	■	Demuestra buen control, pero falta practicar clics dobles.
2	Camila Hasen	■	■	■	■	■	■	Necesita más apoyo para mantener la atención.
3	Alison	■	■	■	■	■	■	Participa activamente y realiza tareas sin dificultad.
4	Alma Catalina	■	■	■	■	■	■	Buen desempeño, necesita reforzar actividades interactivas.
5	Isabella	■	■	■	■	■	■	Progreso constante, pero necesita apoyo en precisión.
6	Fernanda	■	■	■	■	■	■	Dificultad para coordinar movimientos del mouse.
7	Renata	■	■	■	■	■	■	Se distrae fácilmente y requiere guía constante.
8	Leonardo	■	■	■	■	■	■	Necesita acompañamiento constante y práctica básica.
9	José María	■	■	■	■	■	■	Excelente desempeño en todas las actividades.

Nº	Indicador	Descripción de la actividad
1	Control básico del mouse	Mantiene la posición correcta de la mano y mueve el cursor en todas las direcciones.
2	Precisión en los clics	Realiza clics simples y dobles con precisión para seleccionar o abrir.
3	Coordinación ojo-mano	Dirige el cursor hacia objetivos específicos en la pantalla con precisión.
4	Uso de herramientas interactivas	Completa actividades de arrastrar y soltar objetos.
5	Atención y perseverancia	Mantiene atención en la tarea y reintenta cuando no logra el objetivo.
6	Desempeño en tareas específicas	Identifica y selecciona iconos, colorea o une puntos en actividades digitales.

Nivel general de desempeño:

4		Excelente	Asociado al éxito y logro
3		Bueno	Representa progreso y un nivel positivo
2		Regular	Indica que hay aspectos a mejorar
1		En proceso	Señala áreas de dificultad o que requieren atención inmediata

ELABORÓ
PROFESORA DE COMPUTACIÓN
LIC. XOCHITL M. RAMOS DÍAZ

REVISÓ
JEFA DE ÁREA PEDAGÓGICA
LIC. ALICIA HERNÁNDEZ REYES

Vo. Bo.
TITULAR DEL CENDI "NIÑOS HÉROES"
LIC. QUETZALI MARIANA SANDOVAL ACEVEDO

PODER JUDICIAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "NIÑOS HÉROES"
ÁREA PEDAGÓGICA



REGISTRO DE EXPERIENCIA
CICLO ESCOLAR 2022 – 2023
MES DE FEBRERO
COMPUTACIÓN

Especialista: **LIC. XOCHITL MARGARITA RAMOS DIAZ**

Grupo: **PREESCOLAR 2° "B"**

Fortalezas	Áreas de mejora
Desarrollar habilidades tecnológicas al aprender a utilizar el escritorio de Windows les permite familiarizarse con la tecnología y desarrollar habilidades básicas en el uso de computadoras.	Habilidades motoras finas para mejorar su destreza y coordinación para utilizar el ratón y hacer clic con precisión en los íconos o botones.

Recomendaciones
Buscar actividades interactivas diseñadas específicamente para las niñas y los niños en edad preescolar. Estas actividades interactivas pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, al tiempo que les enseñan habilidades básicas en el uso del escritorio.

- Leonardo falta regular a la escuela y afecta negativamente el aprendizaje y el avance académico.
- Fernanda se siente insegura y tiene dificultades para desenvolverse en el aula, lo que afecta su capacidad para aprender y avanzar académicamente.

ELABORÓ

PROFESORA DE COMPUTACIÓN
LIC. XOCHITL MARGARITA RAMOS DÍAZ

REVISIÓN

JEFA DE ÁREA PEDAGÓGICA
LIC. CLAUDIA PATRICIA VALENZUELA GARCÍA.

Vo. Bo.

TITULAR DEL CENDI "NIÑOS HÉROES"
LIC. QUETZALI MARIANA SANDOVAL ACEVEDO.

Imagen N. 11 Registro de experiencia. Elaboración propia.



Imagen N. 12 a la 17 Producciones y actividades realizada con el mouse

Una de las dificultades más comunes observadas en el salón de computación es la correcta manipulación del mouse de la computadora. He identificado que aproximadamente el 40% de las niñas y niños enfrentan problemas para posicionar de forma adecuada la mano predominante sobre el dispositivo, lo que dificulta la realización de movimientos básicos como desplazar el

mouse de la computadora en diferentes direcciones. Además, mantener presionado el botón izquierdo mientras se arrastran objetos, como las piezas del tangram en la actividad digital de GCompris⁹, representa un desafío significativo. Estas tareas, que parecen simples, requieren un nivel de coordinación óculo-manual y motricidad fina que algunos aún no han desarrollado.



Imagen N. 18 Tangram de GCompris. <https://GCompris.net/>

Estas dificultades no solo limitan la participación de los niñas y niños en actividades diseñadas para estimular la creatividad y el pensamiento lógico, sino que también pueden generar frustración y desmotivación frente al aprendizaje tecnológico. El problema radica, principalmente, en el insuficiente desarrollo de la motricidad fina, una habilidad clave en la primera infancia que les permite manipular herramientas con precisión y realizar tareas que requieren control manual.

Con base a esta problemática se lleva a reflexionar y plantear la siguiente pregunta:

¿Por qué se dificulta la manipulación del mouse en la realización de actividades digitales y en la construcción de imágenes en GCompris, al grupo de preescolar 2° B, del CENDI “Niños Héroe” durante el ciclo escolar 2022 - 2023?

⁹ GCompris. (2023). *GCompris: Educational Software Suite* (Versión 3.0) [Software]. KDE Community. <https://GCompris.net/>

A partir de este cuestionamiento, surge la necesidad de iniciar este trabajo de investigación con el objetivo de comprender los factores que influyen en las dificultades para manipular el mouse desde mi práctica docente como profesora de computación.

Por tanto, surge la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas específicas que aborden esta problemática. Dichas estrategias deben integrar el desarrollo motriz con el aprendizaje significativo, facilitándoles el dominio del mouse de la computadora y, al mismo tiempo, fomentando una experiencia educativa enriquecedora. Este trabajo se enfoca en analizar esta problemática y proponer soluciones basadas en actividades didácticas que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina y mejoren la interacción de los preescolares con herramientas tecnológicas como el mouse de la computadora.

Durante el capítulo II se reúne diversos trabajos y estudios realizados a lo largo de mi formación académica, enfocados al desarrollo de habilidades digitales básicas, específicamente en la manipulación del mouse, a través de actividades lúdicas diseñadas para favorecer los procesos cognitivos, la coordinación motriz fina y la autorregulación en la primera infancia. Para ello, seleccioné cinco actividades integradoras desarrolladas en cinco módulos de la licenciatura, las cuales fueron integradas en este trabajo de investigación. Los módulos en los que se tomaron estas actividades son:

- Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos
- Arte, Creatividad y Juego en el Desarrollo Infantil
- Ser Agente Educativo para la Primera Infancia
- Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Preescolar

Estas actividades reflejan los saberes, competencias y estrategias adquiridas durante mi formación académica y están directamente vinculadas con la problemática previamente planteada. A través de ellas, se busca resaltar la importancia de fomentar aprendizajes significativos en preescolar y comprender su impacto en el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional de las niñas y niños.

En el salón de computación una de las dificultades más comunes es la correcta manipulación del mouse de la computadora por parte de las niñas y los niños. Algunas de ellas y ellos tienen problemas para mantener la mano correctamente posicionada sobre el mouse, realizar movimientos básicos como desplazarlo en diferentes direcciones, y mantener presionado el botón izquierdo mientras arrastran objetos o realizan actividades como armar imágenes con el tangram digital de GCompris.

A través de las actividades seleccionadas, se busca resaltar la importancia de fomentar aprendizajes significativos desde la primera infancia y comprender su impacto en el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional de las niñas y niños, así como en el fortalecimiento de habilidades básicas necesarias para su formación integral.

CAPÍTULO II.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR EL MANEJO DEL MOUSE DE LA COMPUTADORA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES

El desarrollo infantil es un proceso dinámico y multifacético que involucra aspectos cognitivos, físico-motriz y socioemocional. En el ámbito educativo, la detección temprana de las necesidades del desarrollo infantil es clave para garantizar un aprendizaje significativo y equitativo para todas las niñas y niños. A través de la observación y el uso de instrumentos de evaluación adecuados, logre comprender mejor sus habilidades, así como identificar las posibles áreas de oportunidad y diseñar estrategias pedagógicas que promuevan su desarrollo integral.

En este contexto, la actividad integradora realizada en el módulo de Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos ha sido fundamental para adquirir herramientas que faciliten la valoración de los indicadores del desarrollo en preescolar. La observación de cómo las niñas y niños juegan, aprenden y se relacionan proporcionando información valiosa sobre su progreso y permite adaptar la enseñanza a sus necesidades individuales

2.1. Significancia de la detección de las necesidades del desarrollo infantil

En la primera actividad integradora del módulo Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos, me brinda el conocimiento sobre incorporar la observación y valoración de los “Indicadores del desarrollo en preescolar”. Así como lo afirma el Centers for Disease Control and Prevention (CDC) "La manera en que su hijo juega, aprende, habla y actúa nos ofrece pistas importantes sobre cómo se está desarrollando el niño. Los indicadores del desarrollo son las cosas que la mayoría de los niños pueden hacer a una edad determinada."¹⁰, destaca la importancia de observar cómo cada niña y niño juega, habla, interactúa con sus pares y aprende siendo estos indicadores de su desarrollo que exhiben de acuerdo a su edad específica y permite

¹⁰ Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC). (2011). *Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años*. https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

como docente a detectar a tiempo posibles dificultades en el desarrollo infantil y tomar decisiones informadas para apoyar a cada niña y niño. Esto contribuye a la planificación de estrategias de enseñanza adecuadas, favorece la intervención temprana y fortalece la colaboración con las familias para mejorar el desarrollo integral de las y los pequeños. Por medio del monitoreo del desarrollo infantil como herramienta esencial me permite garantizar que cada niña y niño avance de manera adecuada en sus diferentes etapas de crecimiento.

Observar y utilizar los instrumentos diseñados para este propósito me permite identificar indicadores clave del desarrollo infantil, los cuales me ayudan a comprender el comportamiento y las habilidades de las niñas y los niños. Como mencionan Figueiras, Neves de Souza, Ríos y Benguigui (2011), "un desarrollo infantil pleno, principalmente durante los primeros años de vida, sentará las bases para la formación de un sujeto con todo su potencial y con posibilidades de volverse un ciudadano con mayor poder de resolución"¹¹. Esto refuerza la importancia de monitorear y apoyar el desarrollo temprano, asegurando que cada niño y niña alcance su máximo potencial en un entorno propicio para su crecimiento integral.

Como docente debo reconocer estos indicadores de manera vital, ya que me facilita el diseño de actividades que respondan a las necesidades específicas de cada infante y contribuye a detectar áreas de oportunidad que pueden ser trabajadas de manera oportuna.

Cuando se tienen el conocimiento de los indicadores del desarrollo infantil, nos pueden aportar información valiosa y precisa sobre la realidad que viven las niñas y los niños. Esto es fundamental para garantizar intervenciones educativas eficaces y oportunas que promuevan el aprendizaje integral y las habilidades físico-motor, cognitivo y socioemocional.

Una de las estrategias más efectivas para integrar la observación y valoración de indicadores en el proceso educativo fue a través del juego y las experiencias significativas. El juego permite

¹¹ Figueiras, A. C., Neves de Souza, I. C., García Ríos, V., Benguigui, Y., & Organización Mundial de la Salud. (2011). *Manual para la Vigilancia del Desarrollo Infantil (0-6 años) en el Contexto AIEPI* (Segunda). <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiepi-2011.pdf>

fomentar la creatividad, la autonomía y el interés por aprender, contribuyendo al desarrollo integral.

Asimismo, la observación, realizada de manera crítica y objetiva, permite evaluar el cumplimiento de los indicadores del desarrollo infantil sin intervenir directamente en las actividades. De este modo, se recopila información confiable que puede ser utilizada para diseñar estrategias pedagógicas efectivas.

2.1.1. La importancia de los instrumentos de evaluación del desarrollo infantil

La actividad integradora destaca la importancia de los instrumentos de evaluación del desarrollo infantil como herramientas fundamentales para conocer el nivel de desarrollo de cada niña y niño. La evaluación del desarrollo infantil es un proceso esencial en el ámbito educativo y de la salud, ya que permite conocer el nivel de desarrollo de cada niña y niño en diferentes áreas, como la cognitiva, motriz y socioemocional.

Para llevar a cabo este proceso de manera eficaz, es necesario contar con instrumentos de evaluación adecuados, que brinden información precisa y confiable sobre el crecimiento y el aprendizaje de niñas y niños, permitiendo así una intervención oportuna en caso de detectar dificultades.

La implementación de estos instrumentos permite obtener información precisa sobre su desarrollo en diferentes áreas, así como a identificar fortalezas, detectar posibles retrasos en el desarrollo y evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula., facilitando la toma de decisiones pedagógicas y de intervención para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Valle (2008) señala que es fundamental "contar con instrumentos confiables que permitan asegurar los datos, a efecto de que estos correspondan con las necesidades de información que requieren los tomadores de decisiones, garantizando así una evaluación objetiva y pertinente del desarrollo infantil."¹² Señala la importancia de utilizar

¹² Valle, O., & Rivera, O. (2008). *Monitoreo e indicadores*. IDIE Guatemala. Educación Inicial y Derechos de la Infancia. Sevilla: Junta de Andalucía. 11

instrumentos válidos, fiables y adecuados para la edad y contexto de cada niña y niño ,asegurándose que los resultados obtenidos reflejen con precisión a la realidad.

Desde mi perspectiva docente, el uso de herramientas accesibles y prácticas es clave para una evaluación eficiente. En mi rol como docente de computación a cargo de un grupo de 1º, dos grupos de 2º y tres de 3º de preescolar, es esencial emplear instrumentos que faciliten el seguimiento del desarrollo infantil sin comprometer la calidad de la evaluación. En este sentido, la lista de cotejo, como la que proporciona el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC)¹³ de la agencia federal norteamericana, resulta una opción altamente efectiva.

Este tipo de instrumento se enfoca en metas de desarrollo concretas, utilizando criterios observables de manera continua que permiten registrar el progreso de cada niña y niño de forma organizada. Además, facilita el seguimiento a lo largo del tiempo, lo que permite detectar áreas de oportunidad y tomar medidas oportunas para fortalecer habilidades específicas. Para un docente con múltiples grupos a cargo, como en mi caso, la lista de cotejo representa una alternativa práctica y objetiva, ya que posibilita una evaluación rápida, estructurada y basada en evidencias, sin perder de vista la singularidad de cada niña y niño.

Además, los instrumentos de evaluación contribuyen al diseño de estrategias didácticas orientadas a mejorar el desarrollo integral de la infancia. Al contar con información detallada y basada en evidencias, se pueden implementar acciones dirigidas a fortalecer las competencias de niñas y niños, mejorar la capacitación docente y garantizar que el entorno educativo y favorezcan el aprendizaje.

2.1.1.1. Indicadores del desarrollo

Los indicadores son esenciales en la evaluación del progreso de cada niña y niño, ya que permiten realizar una comparación entre la capacidad esperada para su edad y la capacidad real observada en sus actividades. Como lo señala Valle (2008) “La mayor utilidad de un indicador

¹³ Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (s.f.). *Acercas de los CDC*. <https://www.cdc.gov/>

es poder hacer una comparación entre la situación medida y la situación esperada.”¹⁴ En este proceso de comparación nos permite detectar las áreas de oportunidad, la toma de decisiones informadas y ajustar estrategias pedagógicas.

En el contexto de la clase de computación, el uso de estos indicadores es clave para adaptar las actividades tecnológicas de acuerdo con las capacidades individuales de cada niña y niño. Específicamente, en actividades relacionadas con el uso del mouse de la computadora, los indicadores de desarrollo me permiten diseñar tareas adecuadas al ritmo y las habilidades de las niñas y los niños. Como se muestra en las imágenes de la 12 a la 17 proporcionadas en el folleto “Momentos de logros del desarrollo: Una guía para las familias” de la CDC¹⁵, estas pautas visuales ayudan a identificar las áreas del desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional. Tales áreas son esenciales al planificar actividades que fomentan el desarrollo de habilidades tecnológicas.

¹⁴ Valle, O., & Rivera, O. (2008). *Monitoreo e indicadores*. IDIE Guatemala. Educación Inicial y Derechos de la Infancia. Sevilla: Junta de Andalucía. 5

¹⁵ Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC). (2011). *Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años*. Recuperado de https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

Su Hijo de 3 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Copia a los adultos y los amigos
- Demuestra afecto por sus amigos espontáneamente
- Espera su turno en los juegos
- Se preocupa si ve un amigo llorando
- Entiende la idea de lo que "es mío", "de él" o "de ella"
- Expresa una gran variedad de emociones
- Se separa de su mamá y su papá con facilidad
- Se molesta con los cambios de rutina grandes
- Se viste y desviste

Áreas del habla y la comunicación

- Sigue instrucciones de 2 o 3 pasos
- Sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas
- Entiende palabras como "adentro", "arriba" o "debajo"
- Puede decir su nombre, edad y sexo
- Sabe el nombre de un amigo
- Dice palabras como "yo", "mi", "nosotros", "tú" y algunos plurales (autos, perros, gatos)
- Habla bien de manera que los desconocidos pueden entender la mayor parte de lo que dice
- Puede conversar usando 2 o 3 oraciones

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Reúnase a jugar en grupos con su hijo o vaya a otros lugares donde hay más niños, para enseñarle a que se lleve bien con los demás.
- Ayude a su hijo a tratar de resolver los problemas cuando está molesto.
- Hable sobre las emociones de su hijo. Por ejemplo, dígame "me doy cuenta de que estás enojado porque tiraste la pieza del rompecabezas". Anime a su hijo a identificar sentimientos en los libros.
- Fije reglas y límites para su hijo y respételas. Si su hijo no respeta una regla, déjelo de 30 segundos a 1 minuto sentado en una silla o dentro de su habitación como castigo. Felicite a su hijo cuando sigue las reglas.
- Dele a su hijo instrucciones de 2 o 3 pasos. Por ejemplo, "ve a tu habitación y trae tus zapatos y tu abrigo".
- Léale a su hijo todos los días. Pídale a su hijo que señale cosas en las ilustraciones y que repita las palabras después de usted.
- Dele a su hijo una "caja con útiles" con papel, crayones y libros para colorear. Coloree y dibuje líneas y formas con su hijo.

31

Aprenda los signos. Reaccione pronto.

www.cdc.gov/pronto | 1-800-CDC-INFO

32

Imagen N. 19 Indicadores de desarrollo para las edades de 3 años. *Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años*. Recuperado de

https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

Su Hijo de 3 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Puede operar juguetes con botones, palancas y piezas móviles
- Juega imaginativamente con muñecas, animales y personas
- Arma rompecabezas de 3 y 4 piezas
- Entiende lo que significa "dos"
- Copia un círculo con lápiz o crayón
- Pasa las hojas de los libros una a la vez
- Arma torres de más de 6 bloquitos
- Enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta

Áreas motora y de desarrollo físico

- Trepa bien
- Puede pedalear un triciclo (bicicleta de 3 ruedas)
- Corre fácilmente
- Sube y baja escaleras, un pie por escalón

Reaccione pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

- Se cae mucho o tiene problemas para subir y bajar escaleras
- No mira a las personas a los ojos
- No puede operar juguetes sencillos (tableros de piezas para encajar, rompecabezas sencillos, girar una manija)
- No usa oraciones para hablar
- No entiende instrucciones sencillas
- No imita ni usa la imaginación en sus juegos
- No quiere jugar con otros niños ni con juguetes
- Pierde habilidades que había adquirido
- Se baba o no se le entiende cuando habla

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/preocupado.

33

Aprenda los signos. Reaccione pronto.

www.cdc.gov/pronto | 1-800-CDC-INFO

34

Imagen N. 20 Indicadores de desarrollo para las edades de 3 años. Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años. Recuperado de https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/tsae_booklet_milestonemoments_span-readersreads_web-ready_7.22.11.pdf

Su Hijo de 4 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Disfruta haciendo cosas nuevas
- Juega al "papá" o a la "mamá"
- Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación
- Le gusta más jugar con otros niños que solo
- Colabora con otros niños
- Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad
- Describe lo que le gusta y lo que le interesa

Áreas del habla y la comunicación

- Sabe algunas reglas básicas de gramática, como el uso correcto de "él" y "ella"
- Relata cuentos
- Puede decir su nombre y apellido
- Canta una canción o recita un poema de memoria como "La araña pequeñita" o "Las ruedas de los autobuses"

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Juegue con su hijo usando la imaginación. Deje que sea el líder y copie todo lo que hace.
- Sugiera que jueguen a hacer de cuenta que están en una situación que le pone nervioso, como empezar el preescolar o quedarse por la noche en la casa de los abuelitos.
- Siempre que pueda, dele a su hijo opciones sencillas para que escoja. Deje que escoja la ropa, los juegos o algo de comer entre las comidas. Límitese a no más de 2 o 3 opciones.
- Cuando juega con sus amigos, deje que su hijo resuelva los problemas con los otros niños, pero esté atenta para ayudar si es necesario.
- Anime a su hijo a usar palabras, compartir juguetes y tomarse con sus amigos para elegir los juegos.
- Dele a su hijo juguetes que aviven la imaginación, como disfraces, juegos de cocina y bloquitos.
- Cuando hable con su hijo use la gramática correcta. En lugar de decirle "mamá quiere que vengas aquí", dígame "yo quiero que vengas aquí".

35

Aprenda los signos. Reaccione pronto.

www.cdc.gov/pronto | 1-800-CDC-INFO

36

Imagen N. 21 Indicadores de desarrollo para las edades de 4 años. Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años. Recuperado de

Su Hijo de 4 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Nombra algunos colores y números
- Entiende la idea de contar
- Comienza a entender el concepto de tiempo
- Recuerda partes de un cuento
- Entiende el concepto de "igual" y "diferente"
- Sabe usar tijeras
- Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas
- Juega juegos infantiles de mesa o de cartas
- Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación

Áreas motora y de desarrollo físico

- Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
- La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota
- Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)

Reaccione pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

- No puede saltar en el mismo sitio
- Tiene dificultades para hacer garabatos
- No muestra interés en los juegos interactivos o de imaginación
- Ignora a otros niños o no responde a las personas que no son de la familia
- Rehúsa vestirse, dormir y usar el baño
- No puede relatar su cuento favorito
- No sigue instrucciones de 3 partes
- No entiende lo que quieren decir "igual" y "diferente"
- Habla con poca claridad

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Use palabras como "primero," "segundo" y "al final" cuando hable de sus actividades cotidianas. Esto le va a ayudar a su hijo a aprender sobre la secuencia de eventos.
- Responda con tranquilidad a las preguntas de su hijo sobre los "porqué de las cosas". Si no sabe la respuesta, diga "no lo sé" o ayude a su hijo a encontrar la respuesta en un libro, en Internet o preguntándole a otro adulto.
- Cuando lea con su hijo, pídale que le cuente qué pasó durante el relato.
- Nombre los colores de los libros, las ilustraciones y las cosas de la casa. Cuente los artículos comunes, como la cantidad de galletitas, escalones o trenes de juguete.
- Enséñele a su hijo a jugar afuera a juegos como el "corre que te alcanzo", "seguir al líder" y "pato, pato, ganso".
- Escuche la música preferida de su hijo y baile con él. Tomen turnos copiándose lo que cada uno hace.

No usa correctamente las palabras "yo" y "tú"

Pierde habilidades que había adquirido

Digale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/preocupado.

Imagen N. 22 Indicadores de desarrollo para las edades de 4 años. Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años. Recuperado de https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/itsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

Su Hijo de 5 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Quiere complacer a los amigos
- Quiere parecerse a los amigos
- Es posible que haga más caso a las reglas
- Está consciente de la diferencia de los sexos
- Puede distinguir la fantasía de la realidad
- Le gusta cantar, bailar y actuar
- Es más independiente (por ejemplo, puede ir solo a visitar a los vecinos de al lado) [para esto todavía necesita la supervisión de un adulto]
- A veces es muy exigente y a veces muy cooperador

Áreas del habla y la comunicación

- Habla con mucha claridad
- Puede contar una historia sencilla usando oraciones completas
- Puede usar el tiempo futuro; por ejemplo, "la abuelita va a venir"
- Dice su nombre y dirección

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Continúe organizando citas para jugar con los amiguitos, paseos al parque o grupos de juego. Dele a su hijo más libertad para elegir actividades para jugar con amigos, y deje que resuelva los problemas por sí mismo.
- Es posible que su hijo comience a "contestar" o a usar malas palabras como una forma de sentirse independiente. No le preste demasiada atención a este tipo de comportamiento verbal, más allá de no dejarle hacer nada por un tiempo breve como castigo. En lugar de ello, felicite a su hijo cuando pide las cosas con cortesía y cuando acepta un "no" con tranquilidad.
- Este es un buen momento para hablar con su hijo acerca de cuándo está bien que lo toquen. Nadie debe tocarle las partes íntimas excepto los médicos o enfermeras durante un examen o los padres cuando está bañando o limpiando al niño.
- Enséñele a su hijo la dirección y el teléfono de su casa.
- Cuando le lea a su hijo, pídale que adivine qué va a pasar en la historia a continuación.
- Enséñele a su hijo conceptos como mañana, tarde, noche, hoy, mañana y ayer. Comience a enseñarle los días de la semana.

Imagen N. 23 Indicadores de desarrollo para las edades de 5 años. Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años. Recuperado de https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

Su Hijo de 5 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Cuenta 10 o más cosas
- Puede dibujar una persona con al menos 6 partes del cuerpo
- Puede escribir algunas letras o números
- Dibuja triángulos y otras figuras
- Conoce las cosas de uso diario como el dinero y la comida

Áreas motora y de desarrollo físico

- Se para en un pie por 10 segundos o más
- Brinca y puede ser que dé saltos de lado
- Puede dar volteretas en el aire
- Usa tenedor y cuchara y, a veces, cuchillo
- Puede ir al baño solo
- Se columpia y trepa

Reaccione pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

- No expresa una gran variedad de emociones
- Tiene comportamientos extremos (demasiado miedo, agresión, timidez o tristeza)
- Es demasiado retraído y pasivo
- Se distrae con facilidad, tiene problemas para concentrarse en una actividad por más de 5 minutos
- No le responde a las personas o lo hace solo superficialmente
- No puede distinguir la fantasía de la realidad
- No juega a una variedad de juegos y actividades
- No puede decir su nombre y apellido
- No usa correctamente los plurales y el tiempo pasado

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Anime a su hijo a "leer" mirando las ilustraciones y contando la historia.
- Fomente el interés de su hijo en su comunidad. Por ejemplo, si a su hijo le encantan los animales, visite el zoológico o granjas donde se permite tocar a los animales. Vaya a la biblioteca o busque información en Internet sobre estos temas.
- Tenga siempre a mano una caja de crayones, papel, pintura, tijeras para niños y goma de pegar. Anime a su hijo a dibujar y terminar proyectos de arte con diferentes materiales.
- Juegue con juguetes que lo animan a poner cosas juntas.
- Enséñele a su hijo a mover las piernas y a impulsarse en el columpio con los pies.
- Ayude a su hijo a colgarse de las barras del juego infantil de pasamanos.
- Salga a caminar con su hijo, organice una "búsqueda del tesoro en el vecindario o el parque", ayúdelo a andar en bicicleta con rueditas de auxilio (usando casco).

- No habla de sus actividades o experiencias diarias
- Pierde habilidades que había adquirido
- No puede cepillarse los dientes, lavarse y secarse las manos o desvestirse sin ayuda
- No dibuja

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/preocupado.

Imagen N. 24 Indicadores de desarrollo para las edades de 5 años. Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años. Recuperado de https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoments_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf

Por ejemplo, la evaluación comparativa me ayuda a determinar si un niño o niña está preparado para mover el cursor de manera controlada o si, por el contrario, necesita más apoyo. En caso de requerir asistencia adicional, se puede diseñar actividades previas que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina, tales como juegos con plastilina o actividades que impliquen girar, presionar o manipular objetos pequeños. Este tipo de actividades son fundamentales para fortalecer las habilidades necesarias para un manejo adecuado del mouse, que es una herramienta básica en la enseñanza de la computación.

Al apoyarme en los indicadores de desarrollo, puedo crear un ambiente de aprendizaje inclusivo, en el que cada niña y niño tenga la oportunidad de progresar de acuerdo con sus necesidades.

Este enfoque permite que todos las niñas y niños, independientemente de su nivel de desarrollo, pueden participar activamente en las actividades tecnológicas y sentirse motivados a aprender. De esta forma, no solo se favorece el desarrollo de habilidades digitales, sino también se fomenta la confianza y la autoestima, esenciales para un aprendizaje exitoso.

En el Anexo 1 se presenta un concentrado de las evaluaciones realizadas con base a estos indicadores, que muestran el seguimiento y los avances de cada niña y niño de la actividad integradora. Este enfoque centrado en el desarrollo individual no solo facilita el aprendizaje de herramientas tecnológicas, sino que también promueven un ambiente de respeto, comprensión y apoyo de cada niña y niño, ayudándoles a crecer tanto en lo académico con lo en lo personal.

Antonella

Su Hijo de 4 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Disfruta haciendo cosas nuevas
- Juega al "papá" o a la "mamá"
- Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación
- Le gusta más jugar con otros niños que solo
- Colabora con otros niños
- Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad
- Describe lo que le gusta y lo que le interesa

Áreas del habla y la comunicación

- Sabe algunas reglas básicas de gramática, como el uso correcto de "él" y "ella"
- Relata cuentos
- Puede decir su nombre y apellido
- Canta una canción o recita un poema de memoria como "La araña pequeñita" o "Las ruedas de los autobuses"

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Juegue con su hijo usando la imaginación. Deje que sea el líder y copie todo lo que hace.
- Sugiera que jueguen a hacer de cuenta que están en una situación que le pone nervioso, como empezar el preescolar o quedarse por la noche en la casa de los abuelitos.
- Siempre que pueda, dele a su hijo opciones sencillas para que escoja. Deje que escoja la ropa, los juegos o algo de comer entre las comidas. Límitese a no más de 2 o 3 opciones.
- Cuando juegue con sus amigos, deje que su hijo resuelva los problemas con los otros niños, pero esté alerta para ayudar si es necesario.
- Anime a su hijo a usar palabras, compartir juguetes y burlarse con sus amigos para elegir los juegos.
- Dele a su hijo juguetes que aviven la imaginación, como disfraces, juegos de cocina y bloques.
- Cuando hable con su hijo use la gramática correcta. En lugar de decirle "¡mamá quiere que venga aquí!", dígame "yo quiero que venga aquí".

36

Aprenda los signos. Revisión junio 2015

www.cdc.gov/prezito | 1-800-CDC-INFO

37

Su Hijo de 4 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Nombra algunos colores y números
- Entiende la idea de contar
- Comienza a entender el concepto de tiempo
- Recuerda partes de un cuento
- Entiende el concepto de "igual" y "diferente"
- Sabe usar tijeras
- Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas
- Juega juegos infantiles de mesa o de cartas
- Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación

Área motora y de desarrollo físico



- Salta y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
- La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota
- Se sirve los alimentos, los hace pepita y los corta (mientras usted lo vigila)

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Use palabras como "primero," "segundo" y "al final" cuando hable de sus actividades cotidianas. Esto le va a ayudar a su hijo a aprender sobre la secuencia de eventos.
- Responda con tranquilidad a las preguntas de su hijo sobre los "porqués de las cosas". Si no sabe la respuesta, diga "no lo sé" o ayude a su hijo a encontrar la respuesta en un libro, en internet o preguntándole a otro adulto.
- Cuando lea con su hijo, pídale que le cuente qué pasó durante el relato.
- Nombre los colores de los libros, las ilustraciones y las cosas de la casa. Cuente los artículos comunes, como la cantidad de galletitas, escalones o trenes de juguete.
- Enséñele a su hijo a jugar afuera a juegos como el "come que te alcanzo", "seguir al líder" y "pato, pato, ganso".
- Escuche la música preferida de su hijo y baile con él. Tomen turnos copiándose lo que cada uno hace.

Revisión pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

- No puede saltar en el mismo sitio
- Tiene dificultades para hacer garabatos
- No muestra interés en los juegos interactivos o de imaginación
- Ignora a otros niños o no responde a las personas que no son de la familia
- Rechusa vestirse, dormir y usar el baño
- No puede relatar su cuento favorito
- No sigue instrucciones de 3 partes
- No entiende lo que quieren decir "igual" y "diferente"
- Habla con poca claridad
- No usa correctamente las palabras "yo" y "tú"
- Pierde habilidades que había adquirido

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/preocupado.

38

Aprenda los signos. Revisión junio 2015

www.cdc.gov/prezito | 1-800-CDC-INFO

39

Imagen N. 25 Evaluación de indicadores de desarrollo. Elaboración la evaluación.

2.1.1.2. Prueba de evaluación del desarrollo infantil

Por otro lado, esta otra herramienta diseñada para medir de manera global y sistemática el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional de las niñas y los niños. Se aplica a través de diversas actividades estructuradas que permiten observar cómo responden a ciertos estímulos o tareas el infante, con el objetivo de obtener un perfil de su desarrollo. Como señalan Rizzoli-Córdoba et al. (2015), "La finalidad de todo proceso de evaluación en desarrollo infantil es dar la oportunidad de que tanto los padres como los profesionales tengan un conocimiento, lo más completo posible, acerca de las capacidades y limitaciones del niño, de manera que estén preparados para generar las pautas de intervención que resulten más eficaces."¹⁶ Esta perspectiva subraya la importancia de la evaluación para proporcionar una comprensión profunda de las necesidades de la niña y el niño y, por lo tanto, guiar la intervención adecuada.

Asimismo, la prueba de evaluación del desarrollo infantil, específicamente diseñada para observar el progreso en las habilidades motrices, juega un papel crucial en la identificación de áreas clave que necesitan apoyo y desarrollo. A través de actividades dirigidas que implican el uso de las manos para tareas como apretar, girar, o señalar, comienzan a perfeccionar su destreza en movimientos pequeños y precisos, como los necesarios para manipular el mouse de la computadora.

Desde los primeros años de vida, atraviesan una serie de etapas que impulsan su desarrollo motor y cognitivo. El desarrollo de la motricidad fina se convierte en un proceso crucial, ya que es la habilidad que permite controlar y coordinar los pequeños movimientos de las manos y los dedos. Esta habilidad es fundamental para la manipulación del mouse de la computadora.

En este contexto, la evaluación de la motricidad fina, a través de la observación y actividades prácticas, ayudan a identificar cómo coordinan y controlan los movimientos de sus dedos y

¹⁶ Rizzoli-Córdoba, A., Campos-Maldonado, M. C., Vélez-Andrade, V. H., Delgado-Ginebra, I., Baqueiro-Hernández, C. I., Villasís-Keever, M. Á., ... & Muñoz-Hernández, O. (2015). *Evaluación diagnóstica del nivel de desarrollo en niños identificados con riesgo de retraso mediante la prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil*. Boletín Médico del Hospital Infantil de México, 72(6), 397-408.

manos. Las actividades diseñadas, como agarrar objetos pequeños, encajar piezas o realizar trazos, permiten observar los ítems que se están alcanzando esperados para su edad. Cuando muestra dificultades en estas tareas, se implementan estrategias didácticas enfocadas en mejorar la destreza manual.

A continuación, se muestra la imagen del instrumento de Evaluación de Desarrollo Infantil¹⁷ que se elaboró en la actividad integradora del módulo Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos que se implementó en el grupo de preescolar segundo. En el anexo 1 se muestra el concentrado de los resultados de la actividad integradora.

¹⁷ Secretaría de Salud (2013). *Manual Complementario para la Aplicación de la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI)*. http://himfg.com.mx/descargas/documentos/EDI/Manual_Complementario.pdf

5. Cuando sus padres se separan de él(ella) ¿llora y protesta mucho?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
6. Cuando está con otros niños(as) ¿los (las) ignora y prefiere jugar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
7. ¿Expresa de manera pobre sus emociones?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
8. ¿Constantemente se le ve inactivo(a) y poco interesado(a) en lo que pasa a su alrededor?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

ÁREAS DEL DESARROLLO (página 66)

•CALIFIQUE por ÁREA DE DESARROLLO EL GRUPO DE EDAD, de acuerdo a los siguientes criterios: 2 o 3 respuestas acreditadas: *Verde*; 1 o ninguna respuesta acreditada: *Amarillo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

•Si el niño(a) es calificado en su GRUPO DE EDAD como *Amarillo* con ninguna respuesta acreditada, se le aplican las preguntas del GRUPO DE EDAD ANTERIOR (37-48 meses). Si el niño(a) acredita 2 preguntas: *Amarillo*; si acredita 1 o ninguna: *Rojo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Gruesa

1. ¿Sabe su niño(a) darse marometas?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Puede su niño(a) brincar hacia adelante cayendo con los pies juntos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede su niño(a) brincar con un sólo pie hacia adelante tres veces cayendo con el mismo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						
**37-48 1. ¿Salta su niño(a) en un solo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
**37-48 2. Cuando le avientan a su niño(a) una pelota grande ¿puede cazarla?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Sube y baja las escaleras sin apoyarse de la pared o el barandal?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Fina

**1. ¿Puede dibujar un cuadrado?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**2. ¿Sabe escribir 2 o más letras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede dibujar una persona con 4 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

Imagen N. 26 Prueba de evaluación del desarrollo infantil (EDI). Elaboración de la evaluación.

La interacción con el mouse de la computadora es un excelente ejemplo de cómo la motricidad fina se pone a prueba. Para mover el cursor en la pantalla, necesita un control preciso sobre el dispositivo, lo que exige el uso de pequeños músculos de los dedos, como el índice, para hacer clic, arrastrar o seleccionar objetos. Esta actividad no solo ayuda a mejorar la coordinación mano-ojo, sino que también favorece la concentración y la planificación de movimientos, habilidades que son esenciales tanto para el uso de la computadora como para el desarrollo de otras actividades de la vida diaria.

La evaluación y las actividades de motricidad fina relacionadas con el uso del mouse de la computadora brindan una oportunidad para detectar posibles áreas de mejora, sino que también son una herramienta valiosa que permite guiar la enseñanza de habilidades tecnológicas en los primeros años. De esta manera, a medida que desarrollan estas habilidades, no solo mejoran su capacidad para manipular el mouse de la computadora, sino que también fortalecen su confianza en la interacción con las herramientas digitales, lo que abre nuevas oportunidades para su aprendizaje y desarrollo.

2.1.3. Comparativa de los instrumentos de evaluación del desarrollo infantil

El desarrollo infantil es un proceso dinámico y multidimensional que abarca aspectos físico-motores, cognitivos, lingüísticos y socioemocionales. Para comprender mejor este proceso y asegurar que niñas y niños alcanzan los hitos esperados en cada etapa, es fundamental contar con las herramientas de evaluación que permitan identificar avances, detectar posibles rezagos y diseñar estrategias de intervención adecuadas.

Entre los instrumentos utilizados para evaluar el desarrollo infantil se encuentran la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD), Indicadores de Desarrollo y la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI). Aunque todos estos métodos comparten el objetivo de medir el progreso de las niñas y los niños, difieren en su enfoque, metodología y alcance.

Por un lado, los Indicadores de Desarrollo Infantil ofrecen una visión general y cualitativa de las habilidades que se esperan alcanzar en distintas áreas del desarrollo, permitiendo un seguimiento continuo en contextos educativos y familiares. Su aplicación es flexible y accesible para docentes, lo que facilita la detección temprana de necesidades individuales.

Por otro lado, la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI) y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD) proporcionan un análisis más detallado y estructurado del progreso infantil mediante pruebas específicas que evalúan áreas como motricidad, lenguaje, socialización y habilidades cognitivas. Estos instrumentos suelen ser aplicados por especialistas en salud o educación y son útiles para identificar retrasos en el desarrollo que puedan requerir intervención especializada.

La diferencia de los enfoques de estos instrumentos puede generar ventajas y desventajas según el contexto y los objetivos de la evaluación. Mientras que los Indicadores de Desarrollo permiten un monitoreo constante del proceso de aprendizaje y crecimiento infantil, las pruebas estandarizadas ofrecen datos cuantificables que facilitan la identificación de áreas de riesgo y necesidades de apoyo.

A continuación, se presenta una tabla comparativa que resume las principales características de estos enfoques, resaltando sus beneficios y limitaciones en la mediación del desarrollo infantil. Esta información busca proporcionar una comprensión más completa sobre la utilidad en la práctica educativa y en el diseño de estrategias para favorecer el desarrollo integral de la infancia.

	Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil	Escala Abreviada de Desarrollo	Indicador de Desarrollo
Enfoque	Ofrece una evaluación más completa y estructurada del desarrollo, tomando en cuenta varias dimensiones y a menudo de manera estandarizada.	Evaluación del desarrollo psicomotor infantil.	Son más específicos y se enfocan en metas de desarrollo concretas que se esperan para cada etapa.
Metodología	Se aplica en un momento específico a través de una serie de tareas estructuradas, buscando recopilar una visión global.	Observación y medición de hitos del desarrollo a través de pruebas estructuradas.	Son criterios observables de manera continua y sirven más para monitorear el progreso a lo largo del tiempo.
Aplicación	Requiere de un entorno controlado y la intervención de profesionales capacitados.	Aplicada por profesionales de la salud y educación en niños de 0 a 5 años.	Son más accesibles y pueden ser aplicados por padres, docentes o cuidadores en el día a día.
Otros	Es más completa y estructurada, ideal para obtener un perfil detallado del desarrollo.	Permite un diagnóstico rápido del desarrollo infantil y es útil en entornos clínicos y educativos.	Son útiles para hacer un seguimiento continuo y detectar posibles áreas de dificultad sin necesidad de pruebas formales.

Tabla N. 1 Tabla comparativa. Elaboración propia.

2.1.4. Desarrollo de habilidades motrices y corporeidad en preescolar

La educación inicial y preescolar representa una etapa crucial en el desarrollo integral de las niñas y los niños. Como menciona Figeroa (2011) “El desarrollo infantil es un proceso que comienza desde la concepción y envuelve aspectos que van desde el crecimiento físico hasta la

maduración neurológica.”¹⁸ Es importante la estimulación adecuada, el afecto y un ambiente seguro para favorecer su desarrollo motor.

En este nivel, el enfoque se centra no solo en el aprendizaje cognitivo, sino también en el desarrollo motriz y corporal, esenciales para que los infantes se conozcan, acepten y valoren a sí mismos.

El concepto de corporeidad es fundamental, ya que implica la comprensión del cuerpo como un medio de interacción, expresión y autoconocimiento. Tal como lo indica Barrón (2011) "La acción educativa motriz en la etapa de los aprendizajes escolares se expresa en una relación continua y constante entre el niño y su cuerpo como medio de relación".¹⁹ Esto significa que el cuerpo no solo es instrumento para ejecutar acciones, sino también el medio en el que interactúan con el mundo, desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales.

En este proceso, las actividades que combinan movimientos corporales con juegos y experiencias significativas permitiendo que cada niña y niño desarrolle su identidad emocional, social y física. Como señala Lobera (2010), "cada individuo se conoce a sí mismo a través del cuerpo y de la posibilidad de movimiento; aprende a adaptar sus movimientos al entorno, es decir, a los movimientos o ideas de los elementos y sujetos con quienes interactúa; aprende a convivir, a respetar reglas y a resolver sus problemas cotidianos."²⁰

Estas actividades no solo fomentan el desarrollo motor, sino que también fortalecen habilidades como la socialización, el respeto por los demás y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para un desarrollo integral.

Las habilidades motrices, en particular la motricidad fina, son una de las áreas de enfoque más importantes en esta etapa. Estas habilidades incluyen movimientos precisos y coordinados que

¹⁸ Figueiras, A. C., Neves de Souza, I. C., García Ríos, V., Benguigui, Y., & Organización Mundial de la Salud. (2011). *Manual para la Vigilancia del Desarrollo Infantil (0-6 años) en el Contexto AIEIPI* (Segunda). <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiepi-2011.pdf>

¹⁹ Barrón, A., Grasso, A. E., García Márquez, C., Bringas, E., Aquino, H. E., & Gerrero Soto, J. A. (2011). *Educación física en educación básica: Actualidad didáctica y formación continua de docentes*. México: Secretaría de Educación Pública. 33.

²⁰ Lobera, J. (2010). *Guía de psicomotricidad y educación física en la educación preescolar*. Edición, 2, 88.

implican los pequeños músculos de las manos y los dedos, los cuales son esenciales para realizar tareas como dibujar, escribir, manipular objetos pequeños o usar herramientas tecnológicas, como el mouse de una computadora. Sin embargo, en muchos casos, las niñas y los niños presentan dificultades para realizar estos movimientos, especialmente al enfrentarse a actividades que requieren coordinación óculo-manual y el uso de la mano predominante.

En el aula de computación, por ejemplo, las niñas y los niños frecuentemente enfrentan retos al intentar posicionar adecuadamente su mano sobre el mouse de la computadora, desplazarse en diferentes direcciones y realizar movimientos específicos como mantener presionado el botón izquierdo para arrastrar objetos o realizar imágenes en programas digitales. Estas dificultades no solo evidencian un desarrollo insuficiente de la motricidad fina, sino que también destacan la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que combinen el juego, la creatividad y el movimiento para fortalecer estas habilidades.

Es aquí donde el enfoque de actividades motrices y lúdicas cobra relevancia. Juegos como colocar bloques en un recipiente o dibujar formas básicas ayudan a fortalecer los músculos de la mano y a mejorar la coordinación óculo-manual, explorar la lateralidad y reconocer las capacidades motrices individuales. Al realizar estas actividades de manera guiada y con un propósito específico, las niñas y los niños no solo desarrollan sus habilidades físico-motor, sino que también adquieren confianza y seguridad en sí mismos, fundamentales para su desarrollo integral.

Estos logros son esenciales para manejar un mouse, que requiere movimientos precisos de la mano y los dedos. Para desarrollar estas habilidades, se realizan las siguientes actividades:

- Arrastrar y soltar: Utilizar juegos interactivos donde deban arrastrar objetos en la pantalla con el mouse, como armar rompecabezas. Esta actividad ayuda a desarrollar la precisión y el control al mover el cursor.
- Clic y doble clic: Actividades que impliquen hacer clic en áreas específicas de la pantalla para obtener recompensas visuales, como colorear cuadros para realizar un dibujo. Esto fomenta el control del clic y la coordinación de los movimientos.

- Juegos fuera de la computadora: Antes de usar el mouse, se realizan ejercicios como usar pinzas para mover objetos pequeños o utilizar carros tipo Hot Wheels. Estas actividades fortalecen los músculos de la mano y mejoran la coordinación necesaria para usar un mouse.

La combinación de estrategias que promuevan la motricidad fina y la corporeidad en un ambiente lúdico y educativo son esenciales para favorecer el desarrollo integral de las niñas y los niños en la etapa preescolar. Este enfoque permite que cada infante descubra y potencialice sus capacidades, fortaleciendo su esquema corporal y facilitando la adquisición de habilidades tecnológicas básicas que serán fundamentales en su formación futura.

2.2. Juego, creatividad y arte: claves para desarrollar habilidades motrices en el uso del mouse de la computadora

La actividad integradora realizada en el Módulo de Arte, Creatividad y Juego en el Desarrollo Infantil representa una valiosa información y experiencia que contribuye a mi práctica docente. En esta actividad, se abordan conceptos fundamentales sobre el juego, creatividad y el arte en la educación preescolar, así como la importancia de integrar herramientas digitales en el aprendizaje infantil. Estos elementos son clave para el desarrollo de mi trabajo de investigación, ya que proporciona un marco teórico sólido y ejemplos prácticos, que pueden ser aplicados.

Uno de los principales aportes de la actividad integradora en su enfoque en el papel docente como facilitador del aprendizaje creativo. La exploración de estrategias innovadoras, como el uso de la Maleta del Arte Digital, me ha permitido comprender cómo la tecnología puede potenciar la creatividad en las niñas y en los niños. Este conocimiento es esencial para mi tesina, ya que me permite analizar cómo el arte digital y los juegos interactivos pueden ser herramientas efectivas en el aula de preescolar, generando un impacto positivo en el aprendizaje y desarrollo infantil.

Además, la actividad me ha brindado una experiencia práctica que enriquece mi perspectiva como docente. Al diseñar y aplicar estrategias pedagógicas basadas en la creatividad y la

tecnología, he podido observar de primera mano los desafíos y beneficios de estas metodologías en el aula. Esta vivencia me proporciona datos relevantes y ejemplos concretos que fortalecerán el análisis y la argumentación en mi trabajo docente, dotándola de un enfoque basado en la realidad educativa y no solo en la teoría.

La actividad integradora no solo representa un ejercicio académico dentro del módulo, sino que también se convierte en una base fundamental para la elaboración de mi trabajo docente. Su riqueza teórica, su aplicación práctica y su enfoque innovador en la enseñanza del arte y la creatividad en preescolar me proporcionan conocimientos, experiencias y herramientas que fortalecerán mi investigación. Gracias a este ejercicio, puedo abordar con una perspectiva más clara, fundamentada y con un mayor respaldo basado en la realidad del aula.

Como docente, he podido observar cómo estas herramientas transforman momentos ordinarios en experiencias extraordinarias, especialmente cuando se trata de enseñar habilidades específicas, como el manejo del mouse en la computadora. Este pequeño dispositivo, aparentemente simple, abre un universo de posibilidades, pero su uso requiere desarrollar una habilidad crucial: la motricidad fina.

La creatividad y el juego no son meros complementos en el proceso educativo; si no además son ejes fundamentales que potencian el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de las niñas y los niños. En este sentido, la idea de Vygotsky cobra relevancia, ya que afirmaba que "la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la diversidad de la experiencia acumulada por el hombre".²¹ Esta reflexión subraya la importancia de la experiencia y la vivencia en el desarrollo de la creatividad, especialmente a través del juego. El proceso de aprender y fomentar la imaginación está estrechamente vinculado con las experiencias proporcionadas por actividades lúdicas, que, al ser ricas en aprendizajes y experiencias, desarrollan la capacidad de las niñas y los niños para imaginar, crear y explorar de manera efectiva.

²¹ Vogotski, L. S. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal. 6

Especialmente el juego libre, es la puerta de entrada a este universo. Cuando las niñas y los niños tienen la libertad de experimentar sin directrices rígidas, descubren nuevas formas de interactuar con su entorno, desarrollando no solo habilidades motoras, sino también autonomía y confianza en sí mismos.

En mi práctica docente, he aprendido a valorar la importancia de diseñar actividades que despierten el interés y la curiosidad. Por ejemplo, una actividad tan sencilla como mover el mouse para trazar líneas en Paint puede convertirse en una aventura emocionante. El mouse se transforma en un lápiz mágico para dibujar un hermoso paisaje. Otras veces, participan en juegos interactivos donde deben arrastrar y soltar objetos para resolver rompecabezas, desafiando su coordinación ojo-mano de manera divertida y significativa.

Sin embargo, también he entendido que mi papel en este proceso no es dirigir, sino acompañar. Siguiendo la capacidad de "escucha empática no participativa"²² de Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012), donde observó y permito que encuentren su propio camino, interviniendo solo cuando es necesario. Este enfoque no solo respeta su ritmo, sino que les da la seguridad de que están explorando y aprendiendo por sí mismos.

A medida que avanzan en estas actividades, el progreso es evidente. Al principio, los movimientos del mouse son tímidos y torpes, pero con el tiempo, se vuelven más precisos y seguros. No se trata solo de enseñarles a usar una herramienta tecnológica; es ayudarlos a desarrollar habilidades esenciales para su vida futura mientras disfrutan del proceso.

Estas experiencias me han reafirmado que el juego y la creatividad son fundamentales en la educación. No sólo desarrollan habilidades técnicas, sino que también estimulan la curiosidad, la confianza y la capacidad de resolver problemas de manera innovadora.

²² Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. *Electronic journal of research in educational psychology*, 10(3), 1099-1122.

2.2.1. El juego como vehículo de aprendizaje

Vigotsky, L. (1979) “no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad.”²³

El juego es una actividad esencial en la educación preescolar, ya que no solo permite a las niñas y los niños disfrutar de su tiempo en el aula, sino que también actúa como un motor de aprendizaje. El juego enseña a coordinar movimientos, fomenta el desarrollo físico-motor y socioemocional, y contribuye a modelar la personalidad. Además, las experiencias lúdicas fortalecen la estabilidad emocional, ofreciendo un espacio seguro para explorar su mundo y construir una imagen positiva de sí mismos.

Estos son algunos ejemplos de actividades basadas en el juego diseñadas con el fin de que las niñas y los niños desarrollen la habilidad para la manipulación del mouse:

- Juegos interactivos: Plataformas digitales con tareas simples como hacer clic en objetos para seleccionarlos o arrastrar elementos para completar un rompecabezas.
- Exploración virtual: Juegos donde deben mover el cursor para descubrir imágenes o colores ocultos en una pantalla.
- Simulaciones creativas: Usar software de dibujo básico para que experimenten con el clic y arrastre mientras crean formas o dibujan líneas.

Estas actividades no solo los introducen al manejo del mouse, sino que también refuerzan su capacidad para resolver problemas y ejecutar movimientos precisos.

2.2.2. Creatividad como base del aprendizaje significativo

La creatividad ha sido considerada durante mucho tiempo como un don exclusivo de unos pocos. Sin embargo, se ha demostrado que se trata de una capacidad que todos poseemos y que puede

²³ Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: crítica 142

ser estimulada y desarrollada en entornos adecuados. En el ámbito educativo, la creatividad es un pilar fundamental, ya que permite que las niñas y los niños exploren, innoven y construyan su propio aprendizaje de manera significativa.

En la enseñanza, la creatividad no solo es una herramienta de expresión, sino también un motor del pensamiento crítico y la solución de problemas. Según Jiménez, L. (2012) “la creatividad es igualmente una capacidad inherente e indisociable de desarrollo infantil”²⁴ destaca la idea de que la creatividad no es una habilidad exclusiva, si no una característica natural presente en todos desde edades tempranas. Es decir, la creatividad no es algo que deba enseñarse, sino que forma parte del proceso natural de crecimiento y aprendizaje de las niñas y los niños.

Además, la creatividad no solo es una herramienta para la expresión artística, sino también un medio para resolver problemas y construir ideas nuevas. Actividades como el dibujo, la música, la danza y los juegos simbólicos ayudan a las niñas y niños a explorar sus emociones, comprender su entorno y desarrollar habilidades críticas. Incluir experiencias artísticas en la práctica educativa fomenta la imaginación y ayuda a las niñas y niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales esenciales.

Por otro lado, la creatividad, respaldada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva, significativa y adaptada al contexto contemporáneo. Al integrar herramientas tecnológicas con estrategias pedagógicas innovadoras, se pueden empoderar a las niñas y los niños para que sean creadores activos, críticos y responsables en el mundo digital.

Sin embargo, mi rol de docente no se limita a la implementación técnica, sino que diseñar experiencias significativas y centradas en las niñas y los niños. Según Flores Tena, (2021), las TIC “han implicado que los docentes tengan que estar constantemente adaptándose a la integración de las TIC en el desempeño de su ejercicio profesional, y en consecuencia, en el conocimiento permanente para el proceso de formación de sus estudiantes. Del mismo modo, el

²⁴ Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. *Electronic journal of research in educational psychology*, 10(3), 1099-1122.

desarrollo del aprendizaje permite al estudiante aprender a conocer y a ampliar la construcción de la enseñanza-aprendizaje.”²⁵ Esto implica aprender a usar las herramientas tecnológicas y también a integrarlas de manera efectiva en los métodos de enseñanza. Además, de cómo el aprendizaje se ve afectado por la integración de las TIC, donde la niña y el niño aprende a conocer y amplía la construcción de la enseñanza-aprendizaje. Sugiere que las TIC pueden facilitar un aprendizaje más profundo y significativo.

El uso de las TIC ha revolucionado los paradigmas educativos, proporcionando herramientas innovadoras que potencian la creatividad como eje central del aprendizaje. La integración de las TIC en el aula no solo facilita el acceso a recursos digitales, sino que también fomenta nuevas formas de explorar, imaginar y resolver problemas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TIC ofrecen una plataforma interactiva y versátil que permite a las niñas y los niños experimentar con diferentes formatos y medios. Desde el uso de aplicaciones de dibujo digital hasta simuladores interactivos, estas herramientas brindan oportunidades para que las niñas y los niños expresen su creatividad de manera única.

Por ejemplo, la manipulación del mouse en actividades como dibujar líneas, arrastrar y soltar o hacer clic para descubrir transforma habilidades técnicas en un tangram para la imaginación. Estas dinámicas no solo facilitan el aprendizaje de las TIC, sino que también estimulan la curiosidad y el interés de las niñas y los niños por el mundo digital.

2.2.3. La maleta de arte digital para niñas y niños de preescolar

La actividad integradora presenta una propuesta, “La Maleta del Arte Digital”, busca aprovechar herramientas digitales para contribuir el fomento de la creatividad y la exploración artística, así como también puede ser adaptada para el desarrollo de habilidades motrices en la manipulación del mouse. El uso de herramientas digitales como Paint y GCompris requieren que las niñas y

²⁵ Flores Tena, M., Ortega Navas, M. C. ., & Sánchez Fuster, M. C. . (2021). *Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>

niños adquieran destrezas básicas en la coordinación mano-ojo, el control del movimiento y la precisión en manipulación del cursor.

La integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza permite que las niñas y los niños exploren el uso del mouse de manera natural y progresiva. Actividades como hacer clic en objetos específicos, arrastrar elementos, seleccionar colores o dibujar líneas en un programa de diseño fomenta el desarrollo de destrezas motrices fundamentales. Además, estas acciones no sólo fortalecen el control del dispositivo, sino que también estimulan la percepción visual, la concentración y la creatividad.

Actividad 4. Contextualizar - Crear	
Software	Chrome y Gcompris
Descripción del proceso	A partir de un tema o historia, las niñas y niños crearán su propia obra digital.
Experiencia artística que se espera	Las niñas y niños plasmen sus ideas en una creación digital original
Lenguaje artístico empleado	Lenguaje visual y digital.
Pasos para realizar el proceso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar una historia contada. 2. Diseñar un paisaje digital en Gcompris. 3. Compartir su obra con el grupo.
Aprendizaje	Estimulación de la creatividad y pensamiento visual.

Cuadro N. 2 Cuarta actividad de la Maleta de Arte Digital. Elaboración propia.

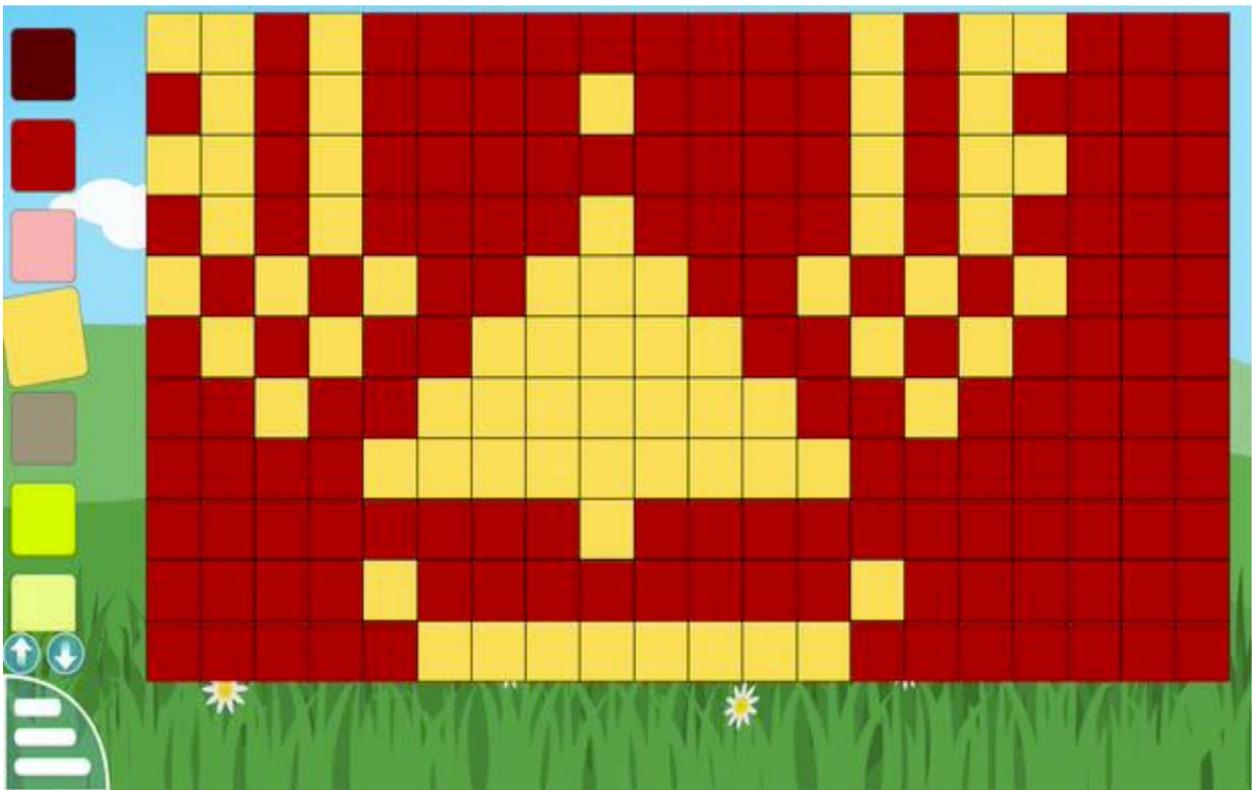


Imagen N. 27 Creación digital. Elaboración propia.

A lo largo de la actividad integradora se diseñaron actividades enfocadas en diferentes niveles de complejidad, desde tareas básicas como mover el cursor y hacer clic en imágenes hasta actividades más avanzadas que impliquen arrastrar y soltar elementos o realizar trazos con mayor precisión. De esta manera, se proporciona un aprendizaje gradual que permite a las niñas y a los niños adaptarse al uso del mouse de forma efectiva y significativa

Para un mejor seguimiento del desarrollo de estas habilidades, en el Anexo 2 se encuentran las actividades propuestas que guían la práctica de la manipulación del mouse, así como el instrumento de evaluación, que permite medir los avances en la coordinación motriz y el uso del dispositivo. Este instrumento facilita la observación y el análisis del desempeño de las niñas y los niños en cada una de las tareas, asegurando que la enseñanza sea efectiva y que los pequeños logren un progreso constante en el uso de la tecnología.

Asimismo, el componente de evaluación mediante la rúbrica de observación, me permite reflexionar sobre la manera en que se pueden medir los avances en el desarrollo de la creatividad

infantil. Esta herramienta de evaluación puede ser adaptada y utilizada para recopilar información sobre la efectividad de las estrategias digitales en la educación preescolar, brindando un respaldo metodológico a mi investigación.

Indicador	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Exploración del entorno digital.	No interactúa con las herramientas digitales.	Usa herramientas digitales con apoyo constante.	Usa herramientas digitales de manera autónoma en actividades simples.	Explora de manera autónoma y experimenta con nuevas funciones.
Creatividad en la producción digital.	Reproduce modelos sin cambios.	Agrega pequeños elementos de su imaginación.	Crea composiciones personales con detalles únicos.	Expresa ideas y emociones a través de la composición digital.
Uso del color y formas.	Usa pocos colores y formas de manera aleatoria.	Usa colores y formas con una intención básica.	Combina colores y formas para expresar ideas.	Demuestra dominio en la combinación de elementos para comunicar un mensaje.

Cuadro N. 3 Instrumento de Evaluación de la Maleta de Arte Digital. Elaboración propia.

La actividad integradora contribuyó al desarrollo de la creatividad y la expresión digital, sino que también es una herramienta clave para fortalecer la motricidad fina necesaria para la manipulación del mouse. A través de las actividades propuestas y la evaluación detallada contenida en el Anexo 2, se garantiza que las niñas y los niños adquieran esta habilidad de manera progresiva, permitiéndoles desenvolverse con mayor autonomía en el entorno digital.

2.3 Desarrollo de habilidades digitales tempranas: función del agente educativo

El proceso de formación docente no solo implica la adquisición de conocimientos teóricos, sino también la aplicación de estrategias que transformen el aprendizaje en experiencias significativas para niñas y niños. En este sentido, la actividad integradora desarrollada en el módulo Ser Agente Educativo en la Primera Infancia ha sido un pilar fundamental en mi formación profesional, proporcionándome herramientas metodológicas y reflexivas para diseñar

ambientes de aprendizaje efectivos y adaptados a las necesidades actuales de la educación preescolar.

Originalmente, esta actividad se centraba en la formación moral, promoviendo valores y toma de decisiones éticas mediante dilemas morales y estrategias socioemocionales. Sin embargo, al analizar las dinámicas actuales del aula, identifiqué que la presencia de la tecnología en el entorno infantil y la necesidad de preparar a las niñas y a los niños para interactuar con ella de manera adecuada. Fue entonces cuando decidí tomar la estructura de esta actividad y adaptarla para trabajar el desarrollo de habilidades motrices enfocadas en la manipulación del mouse, integrando así un componente tecnológico que responde a los desafíos de la educación en la era digital.

El módulo Ser Agente Educativo en la Primera Infancia enfatiza el papel del docente como mediador del aprendizaje, capaz de generar estrategias innovadoras y significativas. Desde esta perspectiva, la actividad integradora no solo me ha permitido diseñar experiencias didácticas estructuradas, sino que también me ha brindado la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de la adaptación pedagógica y la flexibilidad en la enseñanza. Transformar una actividad inicialmente centrada en valores en una herramienta para el desarrollo de habilidades digitales representa un ejercicio de innovación educativa, alineado con uno de los principios clave del módulo: la capacidad de los docentes para responder a las necesidades emergentes del contexto educativo.

Esta experiencia me ha permitido consolidar la idea de que la integración de la tecnología en la educación preescolar debe partir de un enfoque pedagógico bien fundamentado, que considere tanto el desarrollo integral de niñas y niños como las oportunidades que ofrecen los recursos digitales. A través del análisis y aplicación de la actividad integradora, he podido observar cómo las niñas y los niños mejoran su coordinación ojo-mano, su precisión motriz y su autonomía en el uso del mouse, reforzando así mi experiencia en el ámbito educativo.

Ser agente educativo en la primera infancia implica adquirir competencias y habilidades que permitan diseñar estrategias de aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas y creativas para el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional. Como señala Segura y

Peña (2021), el agente educativo “propicia espacios de aprendizaje significativos que permitan la apropiación de los niños como sujetos activos de su proceso de desarrollo”.²⁶ En este sentido, generar estos espacios significa diseñar entornos donde niñas y niños no solo reciban información, sino que interactúen con ella de manera activa, explorando, descubriendo y construyendo su propio conocimiento a través de experiencias relevantes y contextualizadas.

Este enfoque es especialmente importante en la educación preescolar, donde el aprendizaje se construye a partir del juego, la interacción social y la manipulación de materiales concretos. Es fundamental que el docente organice actividades que despierten la curiosidad, fomenten la participación y favorezcan el desarrollo integral de cada niña y niño. Asimismo, estos espacios deben responder a sus necesidades e intereses individuales, promoviendo la autonomía y la creatividad en el proceso de aprendizaje.

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en un recurso clave para enriquecer estos ambientes. Al integrar herramientas digitales de manera adecuada, se pueden generar experiencias interactivas que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales. Por ejemplo, al utilizar programas educativos que requieren la manipulación del mouse, las niñas y los niños no solo fortalecen su motricidad fina y coordinación ojo-mano, sino que también desarrollan la capacidad de resolver problemas, tomar decisiones y trabajar de manera autónoma.

El papel del agente educativo no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que se transforma en el de un facilitador que guía y acompaña a niñas y niños en su proceso de construcción del aprendizaje. Crear ambientes de aprendizaje significativo implica implementar estrategias innovadoras, adaptar metodologías a los contextos actuales y generar experiencias que permitan a las niñas y a los niños apropiarse activamente de su desarrollo. Entre las funciones más importantes del agente educativo se encuentran diseñar y aplicar actividades lúdicas que estimulen habilidades motoras y cognitivas, identificar las necesidades individuales de cada niña y niño así fomentar la curiosidad y el descubrimiento mediante experiencias

²⁶ Segura, Y. C. R., & Peña, J. J. G. (2021). *El agente educativo en la garantía de la protección integral de la primera infancia*. El Ágora USB, 21(1), 386-398.

relevantes. Estas acciones son clave para guiar el aprendizaje de habilidades digitales tempranas, como la manipulación del mouse.

El manejo del mouse, aunque sencillo para los adultos, representa un reto significativo para niñas y niños, ya que requiere coordinación motriz y comprensión de la relación entre el dispositivo físico y la pantalla. Para apoyar este desarrollo, se crean ambientes enriquecidos con materiales digitales que inviten a la exploración. Actividades como juegos de arrastrar y soltar, ejercicios de clic para descubrir objetos y tareas creativas con programas de dibujo digital no solo fortalecen la motricidad fina, sino que también estimulan la imaginación.

Otro aspecto fundamental es la importancia de crear un ambiente seguro y acogedor, que permita a niñas y a niños explorar sin miedo a cometer errores. Este entorno de confianza es esencial cuando se trabaja con herramientas tecnológicas, ya que pueden enfrentar frustraciones al aprender algo nuevo. Aquí, el agente educativo actúa como guía y facilitador, brindando refuerzos positivos y adaptando las actividades al nivel de cada niña y niño.

Además, la enseñanza de habilidades técnicas como el uso del mouse se enmarca en un modelo pedagógico que prioriza el bienestar emocional, la creatividad y la exploración autónoma. De esta manera, las niñas y los niños no solo aprenden a usar la tecnología, sino que también desarrollan una relación activa, significativa y segura con ella.

La actividad integradora del módulo Ser Agente Educativo en la Primera Infancia no solo ha sido una fuente de información y experiencia para mi formación profesional, sino también una muestra de cómo la formación docente debe ir de la teoría a la práctica. La posibilidad de adaptar y transformar estrategias en función de las necesidades reales de las niñas y los niños fortalece mi labor como docente y reafirma la importancia de seguir innovando en la educación preescolar.

2.3.1. Clave para el aprendizaje

La educación en preescolar ha experimentado una notable evolución, pasando de un enfoque informal a uno estructurado que fomenta habilidades específicas desde temprana edad. En este

contexto, el aprendizaje del manejo de herramientas tecnológicas, como el mouse de la computadora, se ha convertido en un componente clave para preparar a las niñas y a los niños para un mundo digital. Este desafío implica que como agente educativo no sólo enseñar su uso técnico de estas herramientas, sino que también diseñar actividades significativas y lúdicas que impulsen la exploración y el desarrollo integral.

Es vital desempeñar un papel esencial en el desarrollo de habilidades digitales tempranas, como el manejo del mouse, mediante estrategias que integran el juego, la exploración guiada y la creatividad. Estas estrategias no solo transforman el aprendizaje en una experiencia lúdica y significativa, sino que también promueven la coordinación motora fina, necesaria para interactuar con dispositivos digitales. Además, al incluir actividades prácticas y dinámicas, como juegos interactivos o proyectos de dibujo digital, se estimula la imaginación y se potencia el pensamiento crítico de las niñas y los niños.

Este enfoque no solo prepara a los infantes para un futuro en un entorno digital, sino que también fortalece su autoestima al permitirles enfrentar desafíos tecnológicos con éxito, fomenta su independencia al darles la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos, y desarrollan su capacidad para resolver problemas al enfrentarse a tareas que requieren razonamiento lógico y creatividad. Asimismo, es importante contribuir a crear un entorno de aprendizaje inclusivo donde cada niña y niño, independientemente de su nivel de experiencia, pueda avanzar a su propio ritmo, sintiéndose apoyado y valorado.

Es crucial, como señala Prensky (2010), “El trabajo de los maestros es entrenar y guiar el uso de la tecnología para un aprendizaje efectivo. Para hacer esto, los maestros necesitan enfocarse en, y volverse aún más expertos en, cosas que ya son parte de su trabajo, incluyendo hacer buenas preguntas, proporcionar contexto, asegurar rigor y evaluar la calidad del trabajo de los estudiantes.”²⁷ para garantizar un aprendizaje efectivo. Esto implica que no solo debo dominar las herramientas tecnológicas, sino también perfeccionar aspectos que ya forman parte de su labor, como diseñar actividades significativas, motivar a las niñas y niños, y adaptar las

²⁷ Prensky, M. (2010). *Enseñar a nativos digitales: colaborar para un aprendizaje real*. Thousand Oaks, California. 3-4

estrategias pedagógicas a sus necesidades. Este compromiso asegura que la tecnología no sea simplemente un recurso, sino una herramienta transformadora en el proceso educativo.

De esta manera, el desarrollo de habilidades digitales se convierte en un puente para que las niñas y los niños no solo se adapten a un mundo en constante evolución tecnológica, sino que también se conviertan en participantes activos, críticos y responsables dentro de él.

2.4. Introducción a las herramientas tecnológicas de manera segura y educativa

En la siguiente actividad integradora que se elaboró durante el módulo de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación. Hace referencia al uso de herramientas tecnológicas en la educación infantil debe ser cuidadosamente planeado para garantizar un entorno seguro y educativo. Como lo señala Yáñez (2014) "En el nivel preescolar, el trabajo del docente radica en formar personas más seguras, creativas, independientes y participativas".²⁸

Además, las actividades deben ser apropiadas para la edad y diseñadas para estimular el aprendizaje a través del juego. Por ejemplo, el tangram digital no solo introduce a las niñas y a los niños al uso del mouse, sino que también les enseña a asociar acciones físicas con resultados en pantalla, fomentando el entendimiento básico de causa y efecto.

En el contexto de la educación preescolar es necesario tomar en cuenta lo que menciona Alban (2024) "Las aplicaciones educativas y el software diseñado específicamente para la educación infantil deben incluir elementos que fomenten la seguridad, tanto física como emocional."²⁹ Las aplicaciones deben garantizar un contenido adecuado, que promuevan experiencias positivas y que permitan el aprendizaje a su propio ritmo.

De igual manera la seguridad también implica enseñar a las niñas y niños normas básicas de uso de tecnología, como manejar los dispositivos con cuidado y respetar las reglas establecidas por

²⁸ Yáñez Domínguez, M. D. P., Ramírez Montoya, M. S., & Glasserman Morales, L. D. (2014). *Apropiación tecnológica en ambientes enriquecidos con tecnología en nivel preescolar*. 4

²⁹ Alban, G. P. G., Murrieta, G. V. R., Moreno, L. H. D., & Alban, C. S. G. (2024). *Estrategias tecnológicas aplicadas a la seguridad integral de los niños de inicial*. Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación, 9(2), 127.

los adultos. Además, el acompañamiento durante estas actividades es crucial para supervisar el contenido y garantizar que las herramientas digitales se utilizan para enriquecer su aprendizaje y no solo como entretenimiento.

De esta manera, la introducción a la tecnología no solo es una oportunidad para aprender habilidades prácticas, sino también un momento para inculcar valores como el respeto, la responsabilidad y la curiosidad.

2.4.1. Preparando a las niñas y a los niños para el futuro digital

En un mundo en constante evolución tecnológica, preparar a los niñas y niños desde una edad temprana es fundamental para que puedan desenvolverse con éxito en el futuro. La alfabetización digital abarca una formación integral que combina habilidades técnicas, así como también fomentar competencias sociales, éticas y emocionales necesarias para interactuar en un entorno digital que está en constante cambio.

Por otro lado, la introducción temprana a la tecnología implica enseñarles cómo utilizar herramientas tecnológicas de manera responsable y efectiva. Por ejemplo, promover habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo y desarrollar pensamiento crítico.

No obstante, las actividades prácticas, como el uso del mouse en juegos interactivos como el tangram digital, permiten que las niñas y niños adquieran habilidades básicas de manera lúdica el manejo de dispositivos tecnológicos como el mouse, mientras desarrollan la coordinación, motricidad fina, percepción espacial y su capacidad para resolver problemas de manera creativa. Por ejemplo, al mover el cursor y encajar piezas virtuales en un tangram, las niñas y niños no sólo desarrollan habilidades técnicas, sino que también aprenden sobre perseverancia y estrategias de prueba y error.

Estas experiencias tempranas les brindan una base sólida para comprender que la tecnología no es solo una herramienta, sino un medio para expresar su creatividad, colaborar con otros y explorar nuevas ideas.

Además, las niñas y niños que se familiarizan con la tecnología desde pequeños tienen mayores oportunidades de adaptarse a los cambios tecnológicos en etapas posteriores de su vida. La exposición temprana a herramientas digitales les ayuda a desarrollar esta mentalidad, permitiéndoles enfrentar con confianza los desafíos de un mundo en constante transformación.

Al preparar a las niñas y niños para el futuro digital no es solo una cuestión de enseñarles a usar dispositivos; es un compromiso con su desarrollo integral. A través de experiencias prácticas se les brindan las herramientas necesarias para enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades que les ofrece un mundo cada vez más digitalizado. Así se convierten en usuarios competentes, creadores, colaboradores y ciudadanos digitales responsables.

2.4.2. Promoviendo un uso creativo y responsable de la tecnología

Fomentar un uso creativo y responsable de la tecnología en las niñas y en los niños significa ayudarlos a ver las herramientas digitales como medios para expresar sus ideas y resolver problemas, no solo como fuentes de entretenimiento. Actividades como el tangram digital ofrecen un ejemplo claro de cómo la tecnología puede integrarse de manera significativa en su desarrollo. Así como lo afirma Zamora (2024) "La integración de juegos digitales en la educación preescolar fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales"³⁰ convirtiéndose en una estrategia innovadora.

Esta estrategia les permite construir imágenes geométricas y explorar diferentes combinaciones, las niñas y niños desarrollan su creatividad mientras fortalecen habilidades lógicas y espaciales. Más allá de la actividad en sí, es importante enseñarles que la tecnología puede ser una herramienta para construir, innovar y aprender. Además, les permiten desarrollar habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y la resolución de problemas, sino que también favorecen el aprendizaje colaborativo y la comunicación entre pares. A través de experiencias lúdicas, los niños pueden explorar conceptos matemáticos, lingüísticos y científicos de manera dinámica e interactiva.

³⁰ Zamora, R. A. E., Paguay, M. P. Y., Bone, M. E. K., & Zamora, M. J. M. (2024). *Impacto de la Tecnología en el Desarrollo Cognitivo de Niños preescolares: Integración en el Aprendizaje*. *Mediciencias UTA*, 8(4), 54-68.

El uso responsable también implica enseñarles a ser conscientes de los límites en el tiempo de pantalla y a elegir actividades que contribuyan a su desarrollo. Educar en este sentido desde una edad temprana asegura que crezcan con una perspectiva equilibrada, comprendiendo que la tecnología puede ser una aliada poderosa cuando se utiliza de manera reflexiva.

2.5. La importancia de los ambientes de aprendizaje virtuales

En la actividad integradora del módulo Ambiente Virtuales de Aprendizaje, identificamos que un ambiente promueve la exploración y permite que niñas y niños descubran su entorno mientras aprenden a través de experiencias sensoriales y motoras. En este sentido, el uso de rincones temáticos en el aula es una estrategia altamente efectiva. Estos espacios, diseñados con materiales diversos y recursos manipulativos, ofrecen oportunidades para que se investigue de manera autónoma. Por ejemplo, un rincón de ciencia con lupas y frascos para observar objetos pequeños, o un rincón artístico con pinturas y materiales reciclados, puede inspirar la curiosidad y creatividad.

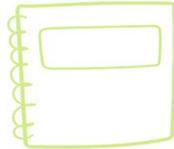
La planificación del ambiente debe ser flexible y adaptable a las necesidades e intereses individuales de cada niña y niño. Esto implica estar dispuesto a modificar y ajustar el entorno según las situaciones que surjan, permitiendo así que las niñas y los niños tengan experiencias de aprendizaje significativas y relevantes. Según Balbuena, H., & Fuentes, M. (2013). “La planificación tiene por objetivo la organización de la tarea, por lo que es flexible, moldeable, con una cuota de imprevisibilidad”.³¹

A continuación, se muestra una infografía de los criterios básicos para la planeación.

³¹ Balbuena, H., & Fuentes, M. (2013). *Modelo de atención con enfoque integral para la educación inicial*.



CRITERIOS BÁSICOS PARA LA PLANIFICACIÓN



SOSTENIMIENTO AFECTIVO

El ambiente debe ser acogedor y afectivamente enriquecedor, promoviendo la interacción positiva entre el agente educativo y los niños. Esto implica atención individualizada, escuchar y valorar las ideas de las niñas y los niños, y generar un clima de confianza y respeto.

INTERACCIÓN ENTRE PARES

El ambiente debe fomentar la interacción social entre las niñas y los niños, promoviendo el juego cooperativo, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales. Esto se logra con espacios y materiales que faciliten la colaboración y el intercambio entre los niños.



INTERACCIÓN CON EN DOCENTE

El ambiente debe propiciar la interacción entre los niños y el agente educativo, quien cumple un rol clave en el proceso de aprendizaje. El agente educativo debe estar disponible, brindar apoyo, estimular la curiosidad y guiar las actividades según las necesidades y capacidades de las niñas y los niños.

INTERACCIÓN CON DIVERSOS MATERIALES

El ambiente debe tener materiales y recursos apropiados para el desarrollo de las niñas y los niños, accesibles, estimulantes y desafiantes, que les permitan explorar, experimentar y aprender de manera activa.



FLEXIBILIDAD Y ADAPTABILIDAD

La planificación del ambiente de aprendizaje debe ser flexible y adaptable a las necesidades e intereses de las niñas y los niños, permitiendo ajustes según las situaciones y demandas que surjan para brindar experiencias de aprendizaje significativas y relevantes.

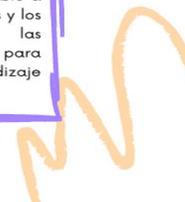


Imagen N. 28 Criterios para una planificación. Elaboración propia.

Promover también ambientes de aprendizaje inclusivos que tengan en cuenta las necesidades de todos las niñas y los niños. Es fundamental observar y eliminar las barreras que puedan dificultar el aprendizaje y participación en cada niña y niño. Esto garantizará igualdad de oportunidades para todas y todos los pequeños. Además, se destaca la importancia de adaptar el mobiliario y el espacio físico para asegurar su comodidad. También se resalta la necesidad de establecer formas de comunicación que permitan avanzar en su aprendizaje. Para lograr ambientes de aprendizaje, se sugiere considerar las características de desarrollo de cada niña y niño, así como aprovechar los recursos disponibles. Menciona Balbuena, H., & Fuentes, M. (2013) que “el agente educativo debe crear actividades que produzcan ambientes educativos cambiantes, que reflejen un lugar interesante, vivo, cálido y afectuoso, diferente, pero que responda a todas las situaciones que presente el niño, haciéndolo cada vez más desafiante, para que les invite a participar.”³²

2.5.1. Los ambientes virtuales de Aprendizaje

Según Batista, M. H. (2006). “Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje.”³³ Si bien la definición de Batista sobre los ambientes virtuales de aprendizaje es clara y concisa, es importante tener en cuenta que los ambientes virtuales no se limitan únicamente a entornos informáticos digitales. En la actualidad, existen también ambientes virtuales que utilizan tecnologías como la realidad virtual y aumentada para brindar experiencias de aprendizaje inmersivas.

La actividad integradora del módulo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje me ha permitido comprender la relevancia de las TIC como herramienta para transformar mis estrategias de enseñanza y adaptarlas a las necesidades de cada niña y niño. Este módulo no sólo destacó la importancia de estructurar ambientes virtuales con objetivos claros, actividades creativas y

³² Balbuena, H., & Fuentes, M. (2013). *Modelo de atención con enfoque integral para la educación inicial*.

³³ Batista, M. H. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Revista Iberoamericana de educación. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>

herramientas digitales apropiadas a las etapas de desarrollo de cada niña y niño, sino que también me impulsó a innovar mi práctica docente, creando ambientes virtuales dinámicos.

Gracias a la actividad integradora tuve la oportunidad de analizar cómo las TIC fomentan el pensamiento crítico y creativo. Este análisis me permitió comprender la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje que no solo integren las TIC, sino que también motiven la participación activa y significativa de cada niña y niño.

Durante la actividad, se implementó el uso del tangram de GCompris. A través de esta actividad, las niñas y los niños no solo desarrollaron habilidades motrices finas al manejar el mouse, sino que también ejercitaron el pensamiento lógico y la resolución de problemas, enfrentándose a retos que estimulan su creatividad y concentración.

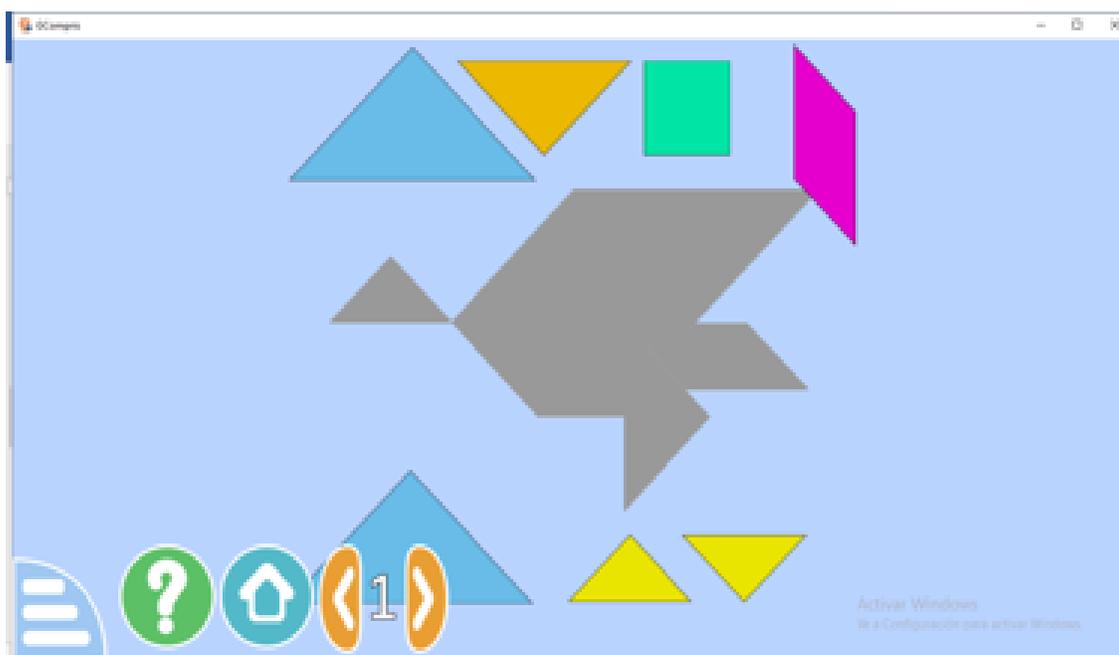


Imagen N. 29 Ejemplo de una figura del Tangram de GCompris. <https://GCompris.net/>

PODER JUDICIAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “NIÑOS HÉROES”
PLAN DE TRABAJO
CICLO ESCOLAR 2021-2022
SEMANA DEL 21 AL 25 DE MARZO
PREESCOLAR 3º “B”



Campo de formación: Lenguaje y comunicación	
Organizador curricular 1: <ul style="list-style-type: none"> • Forma, espacio y medida 	Organizador curricular 2: <ul style="list-style-type: none"> • Figuras y cuerpos geométricos
Aprendizaje esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. 	
Propósito formativo: El tangram esta conformado de 7 piezas geométricas: un cuadrado, un romboide y cinco triángulos de diferente tamaño. Es un juego didáctico con el propósito de presentar situaciones donde reproducirán una variedad de modelos figurativos y figuras geométricas, para poder favorecer el desarrollo de las nociones espaciales con relación a su cuerpo y objetos de manera lúdica. Además permite generar un estímulo para la creatividad, desarrollar las capacidades psicomotrices y deducir relaciones geométricas.	

Secuencia didáctica
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar a las niñas y a los niños el tangram y preguntar ¿Recuerdan que es un tangram?, ¿Cuáles son las figuras geométricas que lo conforman? • Dar una breve explicación y un ejemplo de cómo se utiliza el tangram. • En clases anteriores se ha trabajado el tangram y se reutilizaran las piezas para la video actividad, se colocará un tangram en caso de no tenerlo.

Imagen N° 30 Planeación sobre un ambiente de aprendizaje para las matemáticas. Elaboración propia.

- Realizar la clasificación y el contenido de las piezas del tangram.
- Se elabora una figura indicando verbalmente paso a paso la colocación de cada figura que conforma el tangram, del conocimiento previo del tangram.
- Al finalizar se mostrará en pantalla la figura que se elaboró.

Desarrollo:

- Posteriormente invitarles y motivarlos a realizar la actividad. Mencionar que es necesario utilizar el mouse y el clic izquierdo para colocar las figuras como se muestra.
- Explicar la forma en la que puede entrar al juego.
- Presentarles Gcompris y dar un ejemplo de cómo resolver de acuerdo a la forma que indica en pantalla y que ha sido compartida en la plataforma Webex para la video actividad.
- Indicarles cómo manejar adecuadamente el software utilizando el mouse.
- Explicar cómo colocar las manos y el movimiento de los dedos en el mouse.
- Se utilizará la caja participación para dar la participación a la niña o al niño para realizar la forma que se presenta en pantalla y el resto lo realizar de forma física la figura y utilizando el tangram que tiene en casa.
- Al finalizar la resolución de cada elaboración y con apoyo de la caja de participación darán una breve explicación de la figura que elaboraron con apoyo de la caja de participación.

Cierre:

Preguntar a las niñas y a los niños, ¿Cuál ha sido su experiencia después de realizar la actividad?, ¿Se les dificultó realizar la figura con ayuda del mouse?, ¿Se les dificultó realizar las figuras compartidas en pantalla? y ¿Les gusto realizar la video actividad?

Materiales:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ordenador • Teclado | <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Bocinas • Software <u>Gcompris</u> |
|--|--|

Imagen N° 31 Planeación sobre un ambiente de aprendizaje para las matemáticas. Elaboración propia

Conocimientos previos:

- Manipulación en el desplazamiento del mouse.
- Coordinación del botón izquierdo del mouse.
- Identificación de figuras geométricas.
- El tangram

Imagen N° 32 Planeación sobre un ambiente de aprendizaje para las matemáticas. Elaboración propia.

Esta experiencia demostró cómo las TIC, cuando se integran de manera adecuada, pueden convertirse en un recurso poderoso para fomentar el desarrollo con actividades divertidas en un entorno dinámico, accesible para fomentar el desarrollo integral, al tiempo que se divierten y aprenden en un entorno dinámico y accesible.

Esto permitió visualizar a las TIC como un recurso complementario para enriquecer el aprendizaje y el desarrollo de habilidades digitales a temprana edad favoreciendo el desarrollo integral y una educación significativa en la era digital.

De acuerdo con Ávila, P., & Bosco, M. (2001), “Entendemos por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros” potencian el conocimiento y la apropiación de contenidos pedagógicos. Las actividades realizadas en GCompris ilustran cómo estos entornos pueden aprovecharse para enriquecer las experiencias de aprendizaje de las niñas y los niños. El uso del tangram digital no sólo permitió trabajar habilidades pedagógicas como el reconocimiento de figuras geométricas, sino que también fomenta el trabajo autónomo y la toma de decisiones en un entorno virtual seguro.

Asimismo, el módulo me impulsó a innovar en mi práctica docente al diseñar ambientes virtuales dinámicos donde las TIC dejaron de ser un simple complemento para convertirse en un eje integrador. Al explorar herramientas como GCompris, descubrí cómo estas actividades pueden promover aprendizajes significativos al integrar lo digital con el desarrollo de habilidades prácticas, sociales y cognitivas. Por ejemplo, el resolver problemas digitales fortalece las habilidades sociales, así como también refuerza la comunicación y la cooperación entre sus pares.

Las TIC, cuando se utilizan correctamente, permiten que niñas y niños en edades tempranas desarrollen habilidades digitales que serán fundamentales en su vida futura. Estas herramientas favorecen un aprendizaje interactivo y participativo, al mismo tiempo que estimulan la creatividad y el pensamiento crítico. Sin embargo, es fundamental que su implementación esté guiada por un diseño pedagógico claro que garantice su efectividad.

2.5.2. Características de los ambientes virtuales de aprendizaje

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje poseen una serie de características que los convierten en herramientas pedagógicas para la educación preescolar. Estas características les permiten adaptarse a las necesidades de cada niña y niño, y promover un aprendizaje significativo y dinámico.

Una de las características principales es la interactividad, en la actividad del uso del tangram digital de GCompris no solo interactúan con la tecnología, sino que también desarrollan habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas en un entorno atractivo y participativo. El tangram compuesto por siete piezas geométricas les permite reproducir modelos y figuras, lo favorece su comprensión de conceptos espaciales y geométricos. Esta actividad lúdica no solo estimula la creatividad, sino que también refuerza su capacidad para agrupar y manipular objetos, habilidad fundamental en esta etapa de desarrollo.

También los ambientes de aprendizaje virtual se destacan por su adaptabilidad, ya que se ajustan a las necesidades, intereses y niveles de desarrollo de cada niña y niño. Esto es especialmente relevante en preescolar, donde las diferencias en las etapas de desarrollo pueden ser significativas. Por ejemplo, en las actividades diseñadas para trabajar con el mouse les permite desarrollar habilidades motrices finas mientras adquieren competencias digitales básicas.

Otra característica que destaca es el enfoque en la autorregulación es otra característica crucial. Aunque en preescolar la autonomía de los niños es limitada, las actividades digitales bien diseñadas pueden fomentar la capacidad de tomar decisiones y resolver problemas de forma independiente, como sucede al trabajar con herramientas digitales interactivas que guían a los estudiantes paso a paso.

La integración tecnológica es otra característica donde mediante plataformas digitales y multimedia se enriquecen los contenidos educativos, además de que también hacen que el aprendizaje sea más atractivo y accesible. En el contexto preescolar, el uso de juegos educativos o programas interactivos como GCompris ayuda a conectar el contenido pedagógico con las experiencias tecnológicas.

En conjunto, estas características crean un entorno propicio para el desarrollo integral de las niñas y los niños, fortaleciendo no solo sus habilidades cognitivas y digitales, sino también sociales y emocionales. Integrar estas características en la educación preescolar mediante el uso de las TIC garantiza una experiencia educativa más enriquecedora y significativa para las niñas y niños en la era digital.

La siguiente figura representa las características:



Imagen N° 33 Características de los ambientes virtuales de aprendizaje. Elaboración propia.

CAPÍTULO III.- REFLEXIÓN SOBRE MI TRAYECTO Y FORMACIÓN DOCENTE

Según Anijovich, R (2021), “es necesario considerar la reflexión como un proceso cognitivo activo y deliberativo que incluye creencias y conocimientos de los profesores”³⁴

A lo largo de mi trayectoria como docente, he aprendido que enseñar no es solo transmitir conocimientos, sino también conectar con las emociones, adaptarse a las necesidades individuales de cada niña y niño, y fomentar un ambiente donde se sientan valorados y seguros para aprender. Mi práctica docente ha sido un camino lleno de aprendizajes, desafíos y satisfacciones, cada uno de los cuales ha dejado huellas profundas en mi forma de enseñar y en mi visión de la educación.

Trabajar con niñas y niños en edad preescolar ha sido un reto transformador. En esta etapa, cada acción, palabra y actividad puede marcar un impacto significativo en su desarrollo. Al enfrentarme a grupos con diferentes ritmos de aprendizaje y características, comprendí la importancia de ser flexible y creativa en mis estrategias pedagógicas. Aprendí a diseñar actividades lúdicas que no solo despiertan su curiosidad por la tecnología, sino que también fortalecer sus habilidades motoras, cognitivas y emocionales.

La implementación de los planes educativos, desde el Programa de Educación Preescolar 2011³⁵ PEP 2011 hasta el Programa de Estudios de la Nueva Escuela Mexicana³⁶ (NEM). Educación preescolar, me ha llevado a reflexionar sobre mi rol como mediadora del aprendizaje. He aprendido a valorar cada pequeño avance de mis niñas y niños, desde el momento en que logran mover correctamente el mouse de la computadora hasta cuando muestran interés por explorar una nueva herramienta tecnológica. Estos logros, aunque pequeños a simple vista, son pasos gigantes para su desarrollo integral.

³⁴ Anijovich, R., Cappelletti, G., Sabelli, M. J., & Mora, S. (2021). *Transitar la formación pedagógica: dispositivos y estrategias*. Tilde editora.

³⁵ Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudios 2011*. México.

³⁶ Secretaría de Educación Pública. (2022). *Acuerdo número 14/08/22 por el que se establece el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria* (pp. 2-72).

Uno de los momentos más retadores de mi práctica docente fue la pandemia por COVID-19, que nos obligó a replantear la forma de enseñar y a adaptarnos a un modelo virtual. La elaboración de planeaciones claras para las familias y el diseño de actividades que pudieran realizar en casa fue un aprendizaje significativo. Aunque fue un periodo difícil, me enseñó que la resiliencia y la innovación son fundamentales para superar cualquier barrera en la enseñanza.

Además, trabajar en contextos con recursos limitados, como lo fue el tiempo en el sótano del CENDI tras el sismo de 2017, me enseñó que la educación de calidad no depende solo de las condiciones externas, sino del compromiso y la creatividad del docente. Fue en esas condiciones adversas donde reafirmé mi convicción de que, con esfuerzo y dedicación, es posible ofrecer aprendizajes significativos incluso en los entornos más complicados.

La integración de la tecnología en mi práctica docente ha sido uno de los aspectos más enriquecedores. Observar cómo las niñas y niños desarrollan habilidades digitales, cómo usar el mouse de la computadora con precisión o entender la relación causa-efecto en actividades interactivas, ha reforzado mi compromiso con una educación inclusiva y significativa. La tecnología no solo les abre puertas hacia el futuro, sino que también les permite explorar, crear y descubrir de manera lúdica.

Finalmente, mi práctica docente me ha enseñado que el aprendizaje es bidireccional. Así como mis niñas y niños aprenden de mí, yo aprendo de ellas y ellos todos los días. Su curiosidad, su capacidad de adaptación y su entusiasmo me inspiran a mejorar continuamente y a seguir buscando nuevas formas de enriquecer su experiencia educativa. Ser docente es mucho más que una profesión; es un compromiso con el desarrollo integral de cada niña y niño que pasa por mi aula, y es una responsabilidad que asumo con orgullo y dedicación.

En el ámbito de la docencia, soy una maestra apasionada y dedicada. Cada día, me esfuerzo por hacer que mis clases de computación en preescolar sean experiencias significativas y divertidas. Diseño actividades que no solo fomenten el aprendizaje de la tecnología, sino que también refuercen la confianza de las niñas y niños. Mi meta es que sientan que, aunque la tecnología puede parecer complicada, con dedicación y apoyo, todo puede aprenderse. La responsabilidad

de mi labor me impulsa a perfeccionar continuamente los métodos, adaptándolos a los estilos y ritmos únicos de cada niña y niño.

3.1. Reflexión sobre mis expectativas y experiencias docentes previas a la licenciatura: un aprendizaje situado

Los conocimientos con los que cuento para la labor docente antes de iniciar la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar provienen de mi experiencia directa frente al grupo, de la participación en cursos y de la interacción con diversos actores educativos. Como señala López (2013), "identidad docente con los hilos extraídos de su historia de vida, con aciertos y desaciertos, multideterminadas por el tiempo, el espacio y la otredad con que les tocó vivir"³⁷ la identidad docente se construye a lo largo del tiempo a partir de las experiencias y las vivencias.

Mi experiencia estuvo marcada por un enfoque empírico y la observación constante, complementada con el intercambio de conocimientos con colegas, y con el apoyo de otros docentes. Aunque no contaba con una formación pedagógica formal ni con una metodología didáctica estructurada, mi vocación por la enseñanza se fue desarrollando de manera natural. Esta experiencia me permitió aprender sobre la marcha, adaptándose a las necesidades del grupo y buscando siempre nuevas formas de mejorar.

Sin embargo, me enfrenté a varios desafíos, como la implementación del Plan de Estudios 2017: Aprendizajes Clave para la Educación Integral Un buen comienzo. Además, trabajar en contextos con recursos limitados, como fue en el caso del CENDI ubicado en el sótano edificio #132 de la Av. Niños Héroe tras el sismo de 2017, me enseñó que la calidad educativa no depende únicamente de las condiciones externas, sino del compromiso y la creatividad del docente. Fue en esas circunstancias difíciles donde reafirmé mi convicción de que, con esfuerzo

³⁷ López Rodríguez, S. L. (2013). Identidades docentes del nivel preescolar, género y formación docente inicial. *Sinéctica*, (41), 2-17.

y dedicación, es posible proporcionar aprendizajes significativos incluso en los contextos más adversos.

Otro reto significativo fue la pandemia por COVID-19, que me obligó a replantear mi enfoque de enseñanza y a adaptarme a un modelo virtual. Durante este tiempo, aprendí a elaborar planeaciones claras para las familias y a diseñar actividades que las niñas y los niños pudieran realizar desde casa. Aunque este periodo fue desafiante, me enseñó que la resiliencia y la capacidad de innovar son esenciales para superar las barreras en el proceso educativo.

La integración de la tecnología en mi práctica docente ha sido uno de los aspectos más enriquecedores de mi carrera. Observar cómo las niñas y los niños desarrollan habilidades digitales, desde el uso del mouse con precisión hasta la comprensión de la relación causa-efecto en actividades interactivas, ha fortalecido mi compromiso con una educación inclusiva y significativa. La tecnología no solo abre puertas al futuro de las niñas y niños, sino que también les permite explorar, crear y descubrir de manera lúdica.

A lo largo de ese proceso, he aprendido a valorar cada pequeño avance de niñas y niños, desde su primer intento por mover correctamente el mouse hasta su interés por explorar nuevas herramientas tecnológicas. Aunque estos logros puedan parecer pequeños a simple vista, representan pasos fundamentales para su desarrollo integral, y me motivan a seguir creciendo y aprendiendo en mi labor docente.

3.2. Aprendizajes y desafíos en mi labor docente en computación: una reflexión durante la licenciatura

El ingreso a la licenciatura en Educación Inicial y Preescolar en la Universidad Pedagógica Nacional representó un punto de transición en mi trayectoria docente. Durante mi formación, seguía ejerciendo como docente de computación, un rol que implicaba integrar la tecnología para reforzar aprendizajes y el desarrollo de habilidades físico-motor, cognitivo y socioemocional de las niñas y los niños. Este desafío me permitió aplicar los conocimientos adquiridos en la licenciatura de manera inmediata, lo que enriqueció tanto mi práctica como mi

comprensión sobre la enseñanza. Aunque también enfrenté algunos obstáculos, como la falta de interacción presencial y la necesidad de gestionar mi tiempo de manera autónoma, lo que a veces genera incertidumbre y estrés. A pesar de ello, he aprendido a superar estos desafíos y he adquirido conocimientos sobre teorías pedagógicas, estrategias didácticas y las distintas etapas del desarrollo infantil que me han brindado la oportunidad para fortalecer mi labor docente.

La modalidad en línea fue una oportunidad invaluable para fortalecer mi formación pedagógica, permitiéndome equilibrar mis responsabilidades profesionales con la flexibilidad necesaria para organizar mi tiempo. A lo largo del programa, cursé módulos que no solo me proporcionaron fundamentos teóricos, sino que también me llevaron a reflexionar sobre la importancia de adaptar los contenidos a los procesos de enseñanza a las características y necesidades individuales de cada niño. Esta formación me permitió comprender cómo crear ambientes de aprendizaje inclusivos, seguros y estimulantes, en los que las niñas y los niños se sientan valorados y motivados para desarrollar su potencial. Los módulos que elegí fueron:

- Ambientes y Estrategias de Aprendizaje para la Primera Infancia y Educación Preescolar
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Preescolar
- Marcos Curriculares en Educación Preescolar
- Marcos Curriculares en Educación Inicial
- Modelos Pedagógicos en Educación Inicial y Preescolar
- Planificación y Evaluación para la Intervención en los Procesos de Aprendizaje
- Arte, Creatividad y Juego en el Desarrollo Infantil
- Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos
- Prácticas de Crianza de la Primera Infancia
- Ser Agente Educativo para la Primera Infancia
- Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación
- Análisis Organizacional de los Centros Escolares en Educación Inicial y Preescolar
- Lectura Temprano
- Pensamiento Matemático en la Primera Infancia

Durante mi formación tuvo un impacto profundo en mi desarrollo profesional, proporcionando las herramientas necesarias para desempeñarme con mayor confianza y competencia docente. Los conocimientos adquiridos durante la licenciatura han enriquecido mis actividades pedagógicas y didácticas, permitiéndome fomentar el desarrollo de habilidades digitales en las niñas y niños y, al mismo tiempo, crear ambientes de aprendizaje inclusivos y estimulantes. A medida que avanzaba en mi formación, también mejoré en la transmisión del conocimiento, acompañando a cada niña y niño en su desarrollo integral y potenciando su creatividad, sus habilidades emocionales y su pensamiento cognitivo.

Durante mi práctica docente, enfrenté diversos desafíos y durante el tiempo que cursé la licenciatura logré superarlos y mejorar en distintos aspectos, entre ellos:

- Adaptar los contenidos de informática al desarrollo cognitivo de las niñas y niños.
- Diseñar estrategias didácticas que combinen tecnología, juego, exploración, creatividad, aprendizaje activo y respetando el ritmo de desarrollo de cada niña y niño.
- Evaluar de manera adecuada el progreso de cada niña y niños en el desarrollo de habilidades digitales.

No obstante, estos retos también me brindaron la oportunidad de adquirir herramientas teóricas y metodológicas que transformaron mi forma de enseñar. Aprendí sobre el aprendizaje significativo, el enfoque por competencias y la importancia de la mediación docente en el uso de la tecnología. La retroalimentación de mis profesores y compañeros fue clave para mi crecimiento, ya que me permitió reflexionar sobre mis fortalezas y áreas de mejora como docente.

Hoy, mirando hacia atrás, veo cómo esta formación ha sido esencial para mi evolución profesional. He integrado lo aprendido en mis clases diarias, mejorando la calidad educativa que ofrezco a niñas y a niños, y siento que aún tengo mucho por aprender y seguir mejorando.

3.3. Reflexión sobre mi identidad en el contexto académico y profesional actual, tras finalizar la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar

El ejercicio de la docencia es un proceso de constante evolución, no sólo en términos de conocimientos y habilidades, sino también en la construcción de la identidad profesional. Como docente de computación en preescolar y graduada de la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar, he tenido la oportunidad de reflexionar profundamente sobre mi identidad en este contexto. Esta reflexión me ha permitido comprender cómo mi formación académica y mi experiencia práctica se entrelazan, para dar forma a mi enfoque pedagógico y mi manera de interactuar con niñas y niños en el aula.

Al finalizar la licenciatura, mi perspectiva sobre la docencia experimentó un cambio significativamente. No solo adquirí conocimientos sobre el desarrollo infantil, la pedagogía y la didáctica, sino que también aprendí a integrar estos elementos en mi práctica docente de manera más consciente y efectiva en mi práctica docente. Esta formación me permitió reconocer la importancia de adaptarme a las necesidades individuales de cada niña y niño, creando ambientes de aprendizaje inclusivos y estimulantes. Mi enfoque pasó de ser intuitivo a ser reflexivo, basado en una sólida comprensión de las etapas del desarrollo infantil.

A lo largo de mi labor, tanto con la formación en la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar como en mi labor como docente de computación, he consolidado la idea que la tecnología no es solo una herramienta, sino un medio poderoso para potenciar el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional de niñas y niños. Integrar lo aprendido durante la licenciatura de una manera más significativa y adaptada a sus necesidades ha sido un desafío enriquecedor que me permitió emplear herramientas digitales de forma efectiva en mis clases, promoviendo un aprendizaje más activo y personalizado.

Asimismo, el haber cursado los módulos me ha permitido mejorar la gestión de las clases con una diversidad de necesidades, tanto en habilidades como de ritmos de aprendizaje, ha sido otro desafío constante. Mi formación me brindó estrategias para abordar esta diversidad, favoreciendo la inclusión y creando un entorno donde todas las niñas y los niños pudieran aprender a su propio ritmo.

El proceso continuo de reflexión sobre mi identidad docente ha sido clave fundamental para mi crecimiento profesional. La Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar no solo ha fortalecido mis conocimientos y habilidades pedagógicas, sino que también ha ampliado mi visión sobre el papel fundamental que desempeñó como docente en la educación de niñas y niños. Hoy en día, mi identidad como docente se caracteriza por un enfoque integral, en el que tanto el aprendizaje cognitivo como el desarrollo socioemocional de las niñas y los niños son igualmente importantes.

Refuerzo la idea que mi formación profesional sólida, acompañada con el uso adecuado de la tecnología como una herramienta educativa facilita el aprendizaje en las niñas y niños, promoviendo un enfoque integral que favorece la creatividad, la resolución de problemas y la exploración. Este enfoque cubre aspectos clave como el desarrollo físico-motor, cognitivo y socioemocional de niñas y niños.

Mi identidad como docente se basa en ser una facilitadora del aprendizaje, una guía que acompaña a niñas y niños en su proceso de descubrimiento, favoreciendo el desarrollo de habilidades esenciales para su vida futura. En el contexto académico y profesional actual me ha permitido reconocer tanto los avances que he logrado como docente. La Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar ha sido una pieza fundamental en este proceso, proporcionándome las herramientas necesarias para desarrollar una práctica más reflexiva y centrada en las necesidades de niñas y niños. Con el tiempo, he aprendido que ser docente es un proceso de transformación continua, y la reflexión constante sobre mi identidad me permite seguir creciendo y mejorando en mi labor.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN

- 31 minutos. (2015, April 15). 31 minutos - *Chascoberto - Me cortaron mal el pelo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=c5jFILK6QgI>
- A Cárdenas, Gómez C, (2014). *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial El arte en la educación inicial*. Documento 21.
- A Tu Lado. (2016, May 11). *La Escala Abreviada del Desarrollo (Medición del Desarrollo)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nfAmdfrbFwU>
- Albán, G. P. G., Murrieta, G. V. R., Moreno, L. H. D., & Alban, C. S. G. (2024). *Estrategias tecnológicas aplicadas a la seguridad integral de los niños de inicial*. Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación, 9(2), 127.
- Alliaud, A. (2003). *La biografía escolar en el desempeño profesional de los docentes noveles* (Tesis doctoral). Mimeo.
- Anijovich, R., Cappelletti, G., Sabelli, M. J., & Mora, S. (2021). *Transitar la formación pedagógica: dispositivos y estrategias*. Tilde Editora.
- Apoyar el desarrollo de los niños* | Childcare.gov. (n.d.). ChildCare.gov. <https://childcare.gov/es/educaci%C3%B3n-al-consumidor/apoyar-el-desarrollo-de-los-ni%C3%B1os>
- Aventurarte. (2020, May 1). *Teatro en sombras - La maravillosa historia del sol y la luna* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=axnM9nIRtKc>
- Ávila, P., & Bosco, M. (2001). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una nueva experiencia*. http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.PDF
- Balbuena, H., & Fuentes, M. (2013). *Modelo de atención con enfoque integral para la educación inicial*.

- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Barrón, A., Grasso, A. E., García Márquez, C., Bringas, E., Aquino, H. E., & Guerrero Soto, J. A. (2011). *Educación física en educación básica: Actualidad didáctica y formación continua de docentes*. Secretaría de Educación Pública.
- Batista, M. H. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Botía, A. B., Segovia, J. D., & Cruz, M. F. (1998). *La investigación biográfico-narrativa en educación: guía para indagar en el campo*. Grupo FORCE, Universidad de Granada.
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2014, May 5). *Desarrollo infantil: Es mejor saber* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LyUi6LnmX5s>
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC). (2011). *Momentos Clave del Desarrollo: Desde los 2 meses hasta los 5 años*. https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/ltsae_booklet_milestonemoment_s_span-readerspreads_web-ready_7.22.11.pdf
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (s.f.). *Acerca de los CDC*. <https://www.cdc.gov/>
- Figueiras, A. C., Neves de Souza, I. C., García Ríos, V., Benguigui, Y., & Organización Mundial de la Salud. (2011). *Manual para la Vigilancia del Desarrollo Infantil (0-6 años) en el Contexto AIEIPI* (Segunda). <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiapi-2011.pdf>
- Figuroa-Céspedes, I., Guerra, P., & Madrid, A. (2022). *Construcción de la identidad docente de las educadoras de párvulos: Significados retrospectivos de su Formación Inicial Docente*. *Perspectiva educacional*, 61(2), 45-67.

- Flores Tena, M., Ortega Navas, M. C. ., & Sánchez Fuster, M. C. . (2021). *Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- GCompris. (2023). *GCompris: Educational Software Suite* (Versión 3.0) [Software]. KDE Community. <https://GCompris.net/>
- Gutiérrez Quintana, E. (2008). *Técnicas e instrumentos de observación de clases y su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación reflexiva en el aula y de autoevaluación del proceso docente*. En S. Pastor Cesteros y S. Roca Marín (Coords.), *La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera/segunda lengua: XVIII Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ASELE)*. Universidad de Alicante.
- Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122.
- Klimenko, O. (2009). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. *Educación y Educadores*, 11(2). <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740>
- Lobera, J. (2010). *Guía de psicomotricidad y educación física en la educación preescolar* (2a ed.). 2, 88.
- López Rodríguez, S. L. (2013). *Identidades docentes del nivel preescolar, género y formación docente inicial*. *Sinéctica*, (41).
- Luis Pescetti. (2011, September 11). *Luis Pescetti - Aiempo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y421c5jsdVE>

- Moreno Olivos, T. (2016), *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje: reinventar la evaluación en el aula*, México: UAM, Unidad Cuajimalpa. pp.48-68 en: [http://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Evaluacion del aprendizaje .pdf](http://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Evaluacion_del_aprendizaje.pdf)
- Prensky, M. (2010). *Enseñar a nativos digitales: colaborar para un aprendizaje real*. Thousand Oaks, California. 3-4
- Redondo Rocamora, A., Gallardo González, A. y García Soto. (2015). *Somos Artistas*. Murcia: Consejería de Educación y Cultura y Universidades, Secretaría General., en <https://materialeducacioninfantil.files.wordpress.com/2015/09/ud-somos-artistas.pdf>
- Rius. (1994). *La trukulenta historia del kapitalismo*. Editorial Posada.
- Rizzoli-Córdoba, A., Campos-Maldonado, M. C., Vélez-Andrade, V. H., Delgado-Ginebra, I., Baqueiro-Hernández, C. I., Villasís-Keever, M. Á., ... & Muñoz-Hernández, O. (2015). *Evaluación diagnóstica del nivel de desarrollo en niños identificados con riesgo de retraso mediante la prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil*. Boletín Médico del Hospital Infantil de México, 72(6), 397-408.
- Rizzoli, A., Liendo, S., Romo, B., Vargas, G., Buenrostro, G., & Pizarro, M. (2012). *Manual para la aplicación de la prueba "Evaluación del Desarrollo Infantil"*.
- Rueda, M. A. (2022). *Formación de postgrado en docencia: un ámbito de reflexión sobre la práctica profesional*. Cuadernos de Humanidades, (35), 136-152.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudios 2011*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral: Educación preescolar*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2022). *Acuerdo número 14/08/22 por el que se establece el Plan de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria* (pp. 2-72).

- Secretaría de Salud (2013). Manual Complementario para la Aplicación de la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI). http://himfg.com.mx/descargas/documentos/EDI/Manual_Complementario.pdf
- Secretaría de Salud. (2013). *Manual Complementario para la Aplicación de la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI)*. http://himfg.com.mx/descargas/documentos/EDI/Manual_Complementario.pdf
- Secretaría de Salud. (2021). *Manual para la Aplicación de la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil (EDI)*.
- Segura, Y. C. R., & Peña, J. J. G. (2021). *El agente educativo en la garantía de la protección integral de la primera infancia*. El Ágora USB, 21(1), 386-398.
- Tena, M. F., Navas, M. C. O., & Fuster, M. C. S. (2021). *Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 24(1).
- Universidad Pedagógica Nacional (UPN). (2016). *Lineamientos de Política Editorial de la Universidad Pedagógica Nacional*. Gaceta UPN, 107. <http://www.upn.mx/index.php/component/phocadownload/category/12-gaceta-upn>
- Valencia N. (2017). *Ver, Escuchar, Sentir Metodología Reggio*; Estudio en Primera Infancia.
- Valle, O., & Rivera, O. (2008). *Monitoreo e indicadores*. IDIE Guatemala. Educación Inicial y Derechos de la Infancia. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica 142
- Vigotsky, L. S. (1982). *Imaginación y creatividad en la infancia*. Akal.6

Yáñez Domínguez, M. D. P., Ramírez Montoya, M. S., & Glasserman Morales, L. D. (2014). *Apropiación tecnológica en ambientes enriquecidos con tecnología en nivel preescolar*. 4

Zamora, R. A. E., Paguay, M. P. Y., Bone, M. E. K., & Zamora, M. J. M. (2024). Impacto de la *Tecnología en el Desarrollo Cognitivo de Niños preescolares: Integración en el Aprendizaje*. *Mediciencias UTA*, 8(4), 54-68.

ANEXOS

Anexo 1 Concentrado de las evaluaciones de los indicadores de desarrollo de la actividad integradora del módulo Construcción de Saberes Corporales, Motrices y Lúdicos.

Antonella

Su Hijo de 4 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Disfruta haciendo cosas nuevas
- Juega al "papá" o a la "mamá"
- Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación
- Le gusta más jugar con otros niños que solo
- Colabora con otros niños
- Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad
- Describe lo que le gusta y lo que le interesa

Áreas del habla y la comunicación

- Sabe algunas reglas básicas de gramática, como el uso correcto de "él" y "ella"
- Relata cuentos
- Puede decir su nombre y apellido
- Canta una canción o recita un poema de memoria como "La araña pequeña" o "Las ruedas de los autobuses"

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Juegue con su hijo usando la imaginación. Deje que sea el líder y copie todo lo que hace.
- Sugiera que jueguen a hacer de cuenta que están en una situación que le pone nervioso, como empezar el preescolar o quedarse por la noche en la casa de los abuelitos.
- Siempre que pueda, dele a su hijo opciones sencillas para que escoja. Deje que escoja la ropa, los juegos o algo de comer entre las comidas. Límitese a no más de 2 o 3 opciones.
- Cuando juegue con sus amigos, deje que su hijo resuelva los problemas con los otros niños, pero esté alerta para ayudar si es necesario.
- Anime a su hijo a usar palabras, compartir juguetes y turnarse con sus amigos para elegir los juegos.
- Dele a su hijo juguetes que aviven la imaginación, como disfraces, juegos de cocina y bloques.
- Cuando hable con su hijo use la gramática correcta. En lugar de decirle "mamá quiere que vengas aquí", dígame "yo quiero que vengas aquí".

35
Aprenda los signos. Reaccione pronto.
www.cdc.gov/pronto
1-800-CDC-INFO
36

Su Hijo de 4 Años

Área cognitiva (aprendizaje, raciocinamiento, resolución de problemas)

- Nombra algunos colores y números
- Entiende la idea de contar
- Comienza a entender el concepto de tiempo
- Recuenta partes de un cuento
- Entiende el concepto de "igual" y "diferente"
- Sabe usar tijeras
- Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo
- Empieza a copiar algunas letras sencillas
- Juega juegos infantiles de mesa o de cartas
- Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación

Áreas motora y de desarrollo físico

- Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
- La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota
- Se sirve los alimentos, los hace pepillo y los corta (mientras usted lo vigila)

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Use palabras como "primero," "segundo" y "al final" cuando hable de sus actividades cotidianas. Esto le va a ayudar a su hijo a aprender sobre la secuencia de eventos.
- Responda con tranquilidad a las preguntas de su hijo sobre los "porqué de las cosas". Si no sabe la respuesta, diga "no lo sé" o ayude a su hijo a encontrar la respuesta en un libro, en Internet o preguntándole a otro adulto.
- Cuando lea con su hijo, pídale que le cuente qué pasó durante el relato.
- Nombre los colores de los libros, las ilustraciones y las cosas de la casa. Cuente los artículos comunes, como la cantidad de galletitas, esculturas o trajes de juguetes.
- Enséñele a su hijo a jugar afuera a juegos como el "corre que te alcanzo", "seguir al líder" y "pato, gato, ganado".
- Escuche la música preferida de su hijo y baile con él. Tomen turnos copiándose lo que cada uno hace.

Reaccione pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> No puede saltar en el mismo sitio <input type="checkbox"/> Tiene dificultades para hacer garabatos <input type="checkbox"/> No muestra interés en los juegos interactivos o de imaginación <input type="checkbox"/> Ignora a otros niños o no responde a las personas que no son de la familia 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Refúse vestirse, dormir y usar el baño <input type="checkbox"/> No puede relatar su cuento favorito <input type="checkbox"/> No sigue instrucciones de 3 partes <input type="checkbox"/> No entiende lo que quieren decir "igual" y "diferente" <input type="checkbox"/> Habla con poca claridad
--	---

- No usa correctamente las palabras "yo" y "yo"

- Pierde habilidades que había adquirido

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/preocupado.

37
Aprenda los signos. Reaccione pronto.
www.cdc.gov/pronto
1-800-CDC-INFO
38

Su Hijo de 4 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Disfruta haciendo cosas nuevas
- Juega al "papá" o a la "mamá"
- Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación
- Le gusta más jugar con otros niños que solo
- Colabora con otros niños
- Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad
- Describe lo que le gusta y lo que le interesa

Áreas del habla y la comunicación

- Sabe algunas reglas básicas de gramática, como el uso correcto de "él" y "ella"
- Relata cuentos
- Puede decir su nombre y apellido
- Canta una canción o recita un poema de memoria como "La anita pequeña" o "Las ruedas de los autobuses"

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- ➔ Juegue con su hijo usando la imaginación. Deje que sea el líder y copie todo lo que hace.
- ➔ Sugiera que jueguen a hacer de cuenta que están en una situación que le pone nervioso, como empezar el preescolar o quedarse por la noche en la casa de los abuelos.
- ➔ Siempre que pueda, dele a su hijo opciones sencillas para que escoja. Deje que escoja la ropa, los juegos o algo de comer entre las comidas. Límitese a no más de 2 o 3 opciones.
- ➔ Cuando juega con sus amigos, deje que su hijo resuelva los problemas con los otros niños, pero esté atenta para ayudar si es necesario.
- ➔ Anime a su hijo a usar palabras, compartir juguetes y turnarse con sus amigos para elegir los juegos.
- ➔ Dele a su hijo juguetes que eleven la imaginación, como disfraces, juegos de cocina y bloques.
- ➔ Cuando hable con su hijo use la gramática correcta. En lugar de decirle "mamá quiere que venga aquí", dígame "yo quiero que venga aquí".

Su Hijo de 4 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Nombra algunos colores y números
- Entiende la idea de contar
- Comienza a entender el concepto de tiempo
- Recuenta partes de un cuento
- Entiende el concepto de "igual" y "diferente"
- Sabe usar tijeras
- Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas
- Juega juegos infantiles de mesa o de cartas
- Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación

Áreas motoras y de desarrollo físico

- Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
- La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota
- Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- ➔ Use palabras como "primero," "segundo" y "al final" cuando hable de sus actividades cotidianas. Esto le va a ayudar a su hijo a aprender sobre la secuencia de eventos.
- ➔ Responda con tranquilidad a las preguntas de su hijo sobre los "porqué de las cosas". Si no sabe la respuesta, diga "no lo sé" o ayude a su hijo a encontrar la respuesta en un libro, en Internet o preguntándole a otro adulto.
- ➔ Cuando lea con su hijo, pídale que le cuente qué pasó durante el relato.
- ➔ Nombré los colores de los libros, las ilustraciones y las cosas de la casa. Cuente los artículos comunes, como la cantidad de galletitas, esculturas o trajes de juguete.
- ➔ Enséñele a su hijo a jugar afuera a juegos como el "corro que le alcanzo", "seguir al líder" y "pato, pato, gancho".
- ➔ Escuche la música preferida de su hijo y baile con él. Tomen turnos copiándose lo que cada uno hace.

Reaccione pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño:

- No puede saltar en el mismo sitio
- Tiene dificultades para hacer garabatos
- No muestra interés en los juegos interactivos o de imaginación
- Ignota a otros niños o no responde a las personas que no son de la familia
- Refúsa vestirse, dormir y usar el baño
- No puede relatar su cuento favorito
- No sigue instrucciones de 3 partes
- No entiende lo que quieren decir "igual" y "diferente"
- Habla con poca claridad
- No usa correctamente las palabras "yo" y "tú"
- Pierde habilidades que había adquirido

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/gencogado.

Leonardo

Su Hijo de 4 Años

En cada visita médica de su hijo, hable con el pediatra sobre los indicadores que su hijo alcanzó y cuáles son los que debería alcanzar a continuación.

¿Qué hacen los niños a esta edad?



Áreas social y emocional

- Disfruta haciendo cosas nuevas
- Juega al "papá" o a la "mamá"
- Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación
- Le gusta más jugar con otros niños que solo
- Colabora con otros niños
- Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad
- Describe lo que le gusta y lo que le interesa

Áreas del habla y la comunicación

- Sabe algunas reglas básicas de gramática, como el uso correcto de "él" y "ella"
- Relata cuentos
- Puede decir su nombre y apellido
- Canta una canción o recita un poema de memoria como "La araña pequeña" o "Las ruedas de los autobuses"

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Juegue con su hijo usando la imaginación. Deje que sea el líder y copie todo lo que hace.
- Sugiera que jueguen a hacer de cuenta que están en una situación que le pone nervioso, como empezar el preescolar o quedarse por la noche en la casa de los abuelitos.
- Siempre que pueda, dele a su hijo opciones sencillas para que escoja. Deje que escoja la ropa, los juegos o algo de comer entre las comidas. Límitese a no más de 2 o 3 opciones.
- Cuando juegue con sus amigos, deje que su hijo resuelva los problemas con los otros niños, pero esté alerta para ayudar si es necesario.
- Anime a su hijo a usar palabras, compartir juguetes y turnarse con sus amigos para elegir los juegos.
- Dele a su hijo juguetes que aviven la imaginación, como disfraces, juegos de cocina y bloques.
- Cuando hable con su hijo use la gramática correcta. En lugar de decirle "mamá quiere que vengas aquí", dígame "yo quiero que vengas aquí".

35

Aprenda los signos. Preocúpese pronto.

www.cdc.gov/parents | 1-800-CDC-INFO

36

Su Hijo de 4 Años

Área cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- Nombra algunos colores y números
- Entiende la idea de contar
- Comienza a entender el concepto de tiempo
- Recuerda partes de un cuento
- Entiende el concepto de "igual" y "diferente"
- Sabe usar tijeras
- Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas
- Juega juegos infantiles de mesa o de cartas
- Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación

Áreas motora y de desarrollo físico

- Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
- La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota
- Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)

Cómo puede ayudar al desarrollo de su hijo

- Use palabras como "primero," "segundo" y "al final" cuando hable de sus actividades cotidianas. Esto le va a ayudar a su hijo a aprender sobre la secuencia de eventos.
- Responda con tranquilidad a las preguntas de su hijo sobre los "porqués de las cosas". Si no sabe la respuesta, diga "no lo sé" o ayude a su hijo a encontrar la respuesta en un libro, en Internet o preguntándole a otro adulto.
- Cuando lea con su hijo, pídale que le cuente qué pasó durante el relato.
- Nombre los colores de los libros, las ilustraciones y las cosas de la casa. Cuente los artículos comunes, como la cantidad de galletas, escalones o trajes de juguete.
- Enséñele a su hijo a jugar afuera a juegos como el "corre que te alcanzo", "seguir al líder" y "pato, pato, ganao".
- Escuche la música preferida de su hijo y baile con él. Tomen turnos copliándose lo que cada uno hace.

Reconcene pronto y hable con el doctor de su hijo si el niño

- No puede saltar en el mismo sitio
- Tiene dificultades para hacer garabatos
- No muestra interés en los juegos interactivos o de imaginación
- Ignora a otros niños o no responde a las personas que no son de la familia
- Rehúsa vestirse, dormir y usar el baño
- No puede relatar su cuento favorito
- No sigue instrucciones de 3 partes
- No entiende lo que quieren decir "igual" y "diferente"
- Habla con poca claridad
- No usa correctamente las palabras "yo" y "tú"
- Pierde habilidades que había adquirido

Dígale al médico o a la enfermera de su hijo si nota cualquiera de estos signos de posible retraso del desarrollo para su edad, y converse con alguien de su comunidad que conozca los servicios para niños de su área, como por ejemplo la escuela pública más cercana. Para obtener más información, consulte www.cdc.gov/parents.

37

Aprenda los signos. Preocúpese pronto.

www.cdc.gov/parents | 1-800-CDC-INFO

38

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

14

Nombre: Antonella

Edad: 4.7

Fecha: 13/marzo/2023

FACTORES DE RIESGO BIOLÓGICO (página 70)

SEÑALES DE ALERTA (página 65)

**1. Cuando habla, ¿usa correctamente los plurales y el tiempo pasado?, por ejemplo, dice palabras como: tazas, cucharas; ayer vino mi abuelita?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿Puede desvestirse solo(a), por ejemplo: abotonar, amarrar agujetas, ponerse o quitarse una playera, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
3. ¿Se distrae fácilmente y le cuesta mucho trabajo concentrarse en alguna actividad por más de 5 minutos?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
4. ¿Actúa tímidamente o se muestra demasiado asustado(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
5. Cuando sus padres se separan de él(ella) ¿llora y protesta mucho?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
6. Cuando está con otros niños(as) ¿los (las) ignora y prefiere jugar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
7. ¿Expresa de manera pobre sus emociones?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
8. ¿Constantemente se le ve inactivo(a) y poco interesado(a) en lo que pasa a su alrededor?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

ÁREAS DEL DESARROLLO (página 66)

•CALIFIQUE por ÁREA DE DESARROLLO EL GRUPO DE EDAD, de acuerdo a los siguientes criterios: 2 o 3 respuestas acreditadas: *Verde*; 1 o ninguna respuesta acreditada: *Amarillo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

•Si el niño(a) es calificado en su GRUPO DE EDAD como *Amarillo* con ninguna respuesta acreditada, se le aplican las preguntas del GRUPO DE EDAD ANTERIOR (37-48 meses). Si el niño(a) acredita 2 preguntas: *Amarillo*; si acredita 1 o ninguna: *Rojo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Gruesa

1. ¿Sabe su niño(a) darse marometas?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Puede su niño(a) brincar hacia adelante cayendo con los pies juntos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede su niño(a) brincar con un sólo pie hacia adelante tres veces cayendo con el mismo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Salta su niño(a) en un solo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI		
**37-48 2. Cuando le avientan a su niño(a) una pelota grande ¿puede cazarla?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Sube y baja las escaleras sin apoyarse de la pared o el barandal?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Fina

**1. ¿Puede dibujar un cuadrado?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Sabe escribir 2 o más letras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede dibujar una persona con 4 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Puede meter una aguja o cordón por los agujeros de una cuenta o de un zapato?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede dibujar una persona con 2 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Puede dibujar un círculo o una cruz?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Lenguaje

**1. ¿Sabe usar el tiempo futuro?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar cuentos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Dice "dame más" cuando algo le gusta mucho?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Le dice lo que quiere con palabras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede platicarle algo de lo que hizo ayer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. Frecuentemente pregunta, ¿por qué?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Social

1. ¿Puede decir el nombre de dos de sus amigos(as)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
2. ¿Le gusta jugar al papá y a la mamá o actuar como otra persona de la familia?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Se puede bañar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Puede vestirse y desvestirse solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede ir al baño solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Juega con otros niños(as) al papá y a la mamá, al doctor y/o a policías y ladrones?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Conocimiento

**1. ¿Puede decir el nombre correcto de los 4 colores y los puede reconocer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar correctamente hasta 10?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Cuando habla ¿utiliza las palabras ayer, hoy y mañana?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

**37-48 1. ¿Conoce los nombres de cuatro colores?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede decir los nombres de dos o más números?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Puede contarle una parte del cuento que le hayan contado o leído previamente?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXPLORACIÓN NEUROLÓGICA (página 70)

SENALES DE ALARMA (página 68)

**1. ¿Puede decir correctamente su nombre y apellido?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿La madre reporta que el niño(a) ha experimentado una pérdida importante y constante de las habilidades que en algún momento tuvo?	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO

CALIFICACIÓN: Grupo C (pag. 13)

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

14

Nombre: Olguin Elena

Edad: 5.2

Fecha: 13/marzo/2023

FACTORES DE RIESGO BIOLÓGICO (página 70)

SEÑALES DE ALERTA (página 65)

**1. Cuando habla, ¿usa correctamente los plurales y el tiempo pasado?, por ejemplo, dice palabras como: tazas, cucharas; ayer vino mi abuelita?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿Puede desvestirse solo(a), por ejemplo: abotonar, amarrar agujetas, ponerse o quitarse una playera, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
3. ¿Se distrae fácilmente y le cuesta mucho trabajo concentrarse en alguna actividad por más de 5 minutos?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
4. ¿Actúa tímidamente o se muestra demasiado asustado(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
5. Cuando sus padres se separan de él(ella) ¿llora y protesta mucho?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
6. Cuando está con otros niños(as) ¿los (las) ignora y prefiere jugar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
7. ¿Expresa de manera pobre sus emociones?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
8. ¿Constantemente se le ve inactivo(a) y poco interesado(a) en lo que pasa a su alrededor?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

ÁREAS DEL DESARROLLO (página 66)

•CALIFIQUE por ÁREA DE DESARROLLO EL GRUPO DE EDAD, de acuerdo a los siguientes criterios: 2 o 3 respuestas acreditadas: *Verde*; 1 o ninguna respuesta acreditada: *Amarillo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

•Si el niño(a) es calificado en su GRUPO DE EDAD como *Amarillo* con ninguna respuesta acreditada, se le aplican las preguntas del GRUPO DE EDAD ANTERIOR (37-48 meses). Si el niño(a) acredita 2 preguntas: *Amarillo*; si acredita 1 o ninguna: *Rojo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Gruesa

1. ¿Sabe su niño(a) darse marometas?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Puede su niño(a) brincar hacia adelante cayendo con los pies juntos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede su niño(a) brincar con un sólo pie hacia adelante tres veces cayendo con el mismo pie?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Salta su niño(a) en un solo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI		
**37-48 2. Cuando le avientan a su niño(a) una pelota grande ¿puede cazarla?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Sube y baja las escaleras sin apoyarse de la pared o el barandal?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Fina

**1. ¿Puede dibujar un cuadrado?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Sabe escribir 2 o más letras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede dibujar una persona con 4 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Puede meter una aguja o cordón por los agujeros de una cuenta o de un zapato?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede dibujar una persona con 2 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Puede dibujar un círculo o una cruz?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Lenguaje

**1. ¿Sabe usar el tiempo futuro?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar cuentos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Dice "dime más" cuando algo le gusta mucho?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Le dice lo que quiere con palabras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede platicarle algo de lo que hizo ayer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
37-48 3. Frecuentemente pregunta, ¿por qué?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Social

1. ¿Puede decir el nombre de dos de sus amigos(as)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
2. ¿Le gusta jugar al papá y a la mamá o actuar como otra persona de la familia?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Se puede bañar solo(a)?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Puede vestirse y desvestirse solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede ir al baño solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Juga con otros niños(as) al papá y a la mamá, al doctor y/o a policías y ladrones?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Conocimiento

**1. ¿Puede decir el nombre correcto de los 4 colores y los puede reconocer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar correctamente hasta 10?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Cuando habla ¿utiliza las palabras ayer, hoy y mañana?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.

**37-48 1. ¿Conoce los nombres de cuatro colores?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede decir los nombres de dos o más números?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Puede contarle una parte del cuento que le hayan contado o leído previamente?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

EXPLORACIÓN NEUROLÓGICA (página 70)

SEÑALES DE ALARMA (página 68)

**1. ¿Puede decir correctamente su nombre y apellido?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿La madre reporta que el niño(a) ha experimentado una pérdida importante y constante de las habilidades que en algún momento tuvo?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

CALIFICACIÓN: Grupo C (pag. 13)

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

14

Nombre: Leonardo

Edad: 4.8

Fecha: 13/marzo/2023

FACTORES DE RIESGO BIOLÓGICO (página 70)

SEÑALES DE ALERTA (página 65)

**1. Cuando habla, ¿usa correctamente los plurales y el tiempo pasado?, por ejemplo, dice palabras como: tazas, cucharas; ayer vino mi abuelita?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿Puede desvestirse solo(a), por ejemplo: abotonar, amarrar agujetas, ponerse o quitarse una playera, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
3. ¿Se distrae fácilmente y le cuesta mucho trabajo concentrarse en alguna actividad por más de 5 minutos?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
4. ¿Actúa tímidamente o se muestra demasiado asustado(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
5. Cuando sus padres se separan de él(ella) ¿llora y protesta mucho?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
6. Cuando está con otros niños(as) ¿los (las) ignora y prefiere jugar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
7. ¿Expresa de manera pobre sus emociones?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
8. ¿Constantemente se le ve inactivo(a) y poco interesado(a) en lo que pasa a su alrededor?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

ÁREAS DEL DESARROLLO (página 66)

•CALIFIQUE por ÁREA DE DESARROLLO EL GRUPO DE EDAD, de acuerdo a los siguientes criterios: 2 o 3 respuestas acreditadas: *Verde*; 1 o ninguna respuesta acreditada: *Amarillo*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

•Si el niño(a) es calificado en su GRUPO DE EDAD como *Amarillo* con ninguna respuesta acreditada, se le aplican las preguntas del GRUPO DE EDAD ANTERIOR (37-48 meses). Si el niño(a) acredita 2 preguntas: *Amarillo*; si acredita 1 o ninguna: *Rojó*. El resultado deberá reflejarse en color, no en cifras.

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Gruesa

1. ¿Sabe su niño(a) darse marometas?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Puede su niño(a) brincar hacia adelante cayendo con los pies juntos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede su niño(a) brincar con un sólo pie hacia adelante tres veces cayendo con el mismo pie?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Salta su niño(a) en un solo pie?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI		
**37-48 2. Cuando le avientan a su niño(a) una pelota grande ¿puede cazarla?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Sube y baja las escaleras sin apoyarse de la pared o el barandal?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Motriz Fina

**1. ¿Puede dibujar un cuadrado?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI		
**2. ¿Sabe escribir 2 o más letras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Puede dibujar una persona con 4 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAD de 37-48 Meses.						

**37-48 1. ¿Puede meter una agujeta o cordón por los agujeros de una cuenta o de un zapato?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede dibujar una persona con 2 o más partes del cuerpo: ojos, nariz, boca, pelo, tronco, brazos, piernas, etc.?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
**37-48 3. ¿Puede dibujar un círculo o una cruz?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Lenguaje

**1. ¿Sabe usar el tiempo futuro?	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar cuentos?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
**3. ¿Dice "dame más" cuando algo le gusta mucho?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAID de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Le dice lo que quiere con palabras?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
**37-48 2. ¿Puede platicarle algo de lo que hizo ayer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. Frecuentemente pregunta, ¿por qué?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Social

1. ¿Puede decir el nombre de dos de sus amigos(as)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
2. ¿Le gusta jugar al papá y a la mamá o actuar como otra persona de la familia?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Se puede bañar solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAID de 37-48 Meses.

37-48 1. ¿Puede vestirse y desvestirse solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede ir al baño solo(a)?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Juega con otros niños(as) al papá y a la mamá, al doctor y/o a policías y ladrones?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

49-60 Área de Desarrollo: Conocimiento

**1. ¿Puede decir el nombre correcto de los 4 colores y los puede reconocer?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	
**2. ¿Puede contar correctamente hasta 10?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. Cuando habla ¿utiliza las palabras ayer, hoy y mañana?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si respondió NO en TRES preguntas, realice el siguiente cuestionario del Grupo de EDAID de 37-48 Meses.

**37-48 1. ¿Conoce los nombres de cuatro colores?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	
37-48 2. ¿Puede decir los nombres de dos o más números?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
37-48 3. ¿Puede contarle una parte del cuento que le hayan contado o leído previamente?	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EXPLORACIÓN NEUROLÓGICA (página 70)

SEÑALES DE ALARMA (página 68)

**1. ¿Puede decir correctamente su nombre y apellido?	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>	SI
2. ¿La madre reporta que el niño(a) ha experimentado una pérdida importante y constante de las habilidades que en algún momento tuvo?	<input type="checkbox"/>	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO

CALIFICACIÓN: Grupo C (pag. 13)

Nombre	Estilo de crianza
Antonella	La niña es cuidada por las tardes por su hermana que es una adolescente, es una niña muy desenvuelta que expresa sus emociones y los padres cuando están presente son muy amoroso y es recíproco el sentimiento de la niña. Los padres demuestran estar al pendiente y también se reflejan en el comportamiento de que maneja reglas y límites.
Abigail	Es una niña que muestra seguridad y confianza en ella misma, se refleja en las actividades ya que se compromete en realizarlas. El comportamiento con sus compañeros es favorable, pero en situaciones de frustración ha llegado a agredir a un compañero, se ha comentado la situación con su mamá y la respuesta de la mamá es que trabaja esa situación en casa ya que ella está consciente de ese comportamiento de su hija. La mamá está muy al pendiente de la situación académica de la niña, es firme con la niña y establece las reglas y límites ya que no es tan permisiva.
Isabela	Es una niña que es un poco insegura, en el caso de ella hay ausentismo por lo cual ha provocado con un poco de dificultad en la realización de las actividades. Cuando se habla con la mamá ella se muestra interesada en el rendimiento de la niña, pero refleja que no se compromete con las actividades escolares.
Leonardo	Tiene problemas de conducta, los padres son un poco renuentes en manejar la autoridad con el niño, son muy permisivos y demuestran dificultad en establecer límites y reglas. El niño es seguro, sabe expresar sus <u>emociones</u> pero tiene dificultad en respetar a la autoridad en el salón y seguir indicaciones.
Abraham	Comenta la mamá que la familia lo trata como un bebe, ya que lo sobreprotegen y lo que ha provocado que el niño no intente a desarrollar habilidades, exploren, tenga carencias en los hábitos de higiene y carece de iniciativa.

Anexo 2 Actividades propuestas e Instrumento de Evaluación

Actividad 1. Observar - Describir	
Software	Chrome
Descripción del proceso	Las niñas y niños observarán diferentes obras de arte digital y clásico. Describirán lo que ven, identificando colores, formas y texturas.
Experiencia artística que se espera	Que las niñas y niños desarrollen la capacidad de análisis visual y describan con sus palabras lo que perciben.
Lenguaje artístico empleado	Lenguaje visual y expresivo.
Pasos para realizar el proceso	<ol style="list-style-type: none">1. Observar imágenes de pinturas digitales y tradicionales.2. Describir en grupo lo que ven.3. Comparar similitudes y diferencias.
Aprendizaje	Desarrollo de la percepción visual.



Actividad 2. Identificar y relacionar	
Software	Chrome, Paint y Gcompris
Descripción del proceso	Relacionarán elementos del arte con su entorno y experiencias previas.
Experiencia artística que se espera	Que las niñas y niños asocien elementos del arte con objetos cotidianos.
Lenguaje artístico empleado	Lenguaje visual y digital.
Pasos para realizar el proceso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comparar imágenes digitales y tradicionales. 2. Relacionar formas y colores con su entorno. 3. Explicar en grupo sus observaciones
Aprendizaje	Fortalecimiento de la capacidad de análisis y relación de elementos visuales.



Actividad 3. Asociar - Intuir

Software	Chrome y Paint
Descripción del proceso	Las niñas y niños usarán su imaginación para asociar colores y formas con emociones o historias.
Experiencia artística que se espera	Que las niñas y niños asocien elementos del arte y sus emociones.
Lenguaje artístico empleado	Lenguaje visual y expresivo.
Pasos para realizar el proceso	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccionar una emoción o recuerdo.2. Crear un dibujo en Paint que represente esa emoción.3. Explicar el significado de su creación.
Aprendizaje	Conexión entre arte y emociones.



Actividad 5. Compartir - Transferir

Software	Chrome y Paint
Descripción del proceso	Las niñas y niños mostrarán sus creaciones y reflexionarán sobre el proceso.
Experiencia artística que se espera	Que las niñas y niños sean capaces de comunicar sus ideas y procesos creativos.
Lenguaje artístico empleado	Lenguaje digital y expresivo.
Pasos para realizar el proceso	<ol style="list-style-type: none">1. Realizar una creación en Paint.2. Guardar su creación en la computadora.3. Insertar la imagen en Word.4. Escribir un mensaje y compartirlo.
Aprendizaje	Desarrollo de la comunicación visual y digital.



Instrumento de Evaluación – Rubrica de observación

Para valorar los logros del desarrollo del aprendizaje, las formas creativas de plasmar ideas y el uso del lenguaje en el arte digital, se aplicará una rúbrica de observación.

Indicador	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Exploración del entorno digital	No interactúa con las herramientas digitales	Usa herramientas digitales con apoyo constante	Usa herramientas digitales de manera autónoma en actividades simples	Explora de manera autónoma y experimenta con nuevas funciones
Creatividad en la producción digital	Reproduce modelos sin cambios	Agrega pequeños elementos de su imaginación	Crea composiciones personales con detalles únicos.	Expresa ideas y emociones a través de la composición digital
Uso del color y las formas	Usa pocos colores y formas de manera aleatoria.	Usa colores y formas con una intención básica.	Combina colores y formas para expresar ideas.	Demuestra dominio en la combinación de elementos para comunicar un mensaje