



2020. "Año de **Laura Méndez de Cuenca**: Emblema de la Mujer Mexiquense".

## **ESCUELA NORMAL DE AMECAMECA**



### **TESIS DE INVESTIGACIÓN**

**PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PREESCOLAR**

**“EL USO DE LAS TIC EN PREESCOLAR COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL  
PROCESO DE APRENDIZAJE”**

**QUE PRESENTA:**

**ESMERALDA CASTILLO RIVERA**

**ASESOR**

**MTRO. JESÚS MARTIN LÓPEZ CONSTANTINO**

**AMECAMECA MEX.**

**JULIO 2020**

## **Dedicatorias**

Este trabajo está dedicado principalmente a mis padres, a mi mamá Baldomera Rivera y a mi papá Francisco Castillo por haber brindado su apoyo incondicionalmente y haberme permitido finalizar este proceso que ha tenido tropiezos y lágrimas, pero con su ayuda y respaldo lo he logrado.

A mis hermanas, que siempre tuve su apoyo incondicional, principalmente a mi hermana menor Breizeydy Castillo que estuvo conmigo constantemente y me ayudo a salir de cada uno de los obstáculos que se me presentaron y me impulsaba día a día a seguir adelante.

A mi asesor, el Mtro. Jesús Martín López Constantino, que me brindó su apoyo y que sin duda fue el mejor guía que tuve para poder lograr mi meta.

A la Escuela Normal de Amecameca, en la cual fui formada, que me brido el apoyo y las herramientas necesarias para crecer en lo personal y profesional, permitiéndome así a finalizar este proceso.

## **Resumen**

El propósito de esta investigación fue comprender el uso que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de apoyo al aprendizaje en los alumnos de preescolar y como es que están inmersas en el ámbito educativo. La educación va más allá de adquirir o reforzar los conocimientos, puesto que también se trata de un proceso cultural que nos permite comprender mejor nuestro contexto. Por lo que se realizó una encuesta a los padres de familia del 2° C para obtener información sobre que tanto están en contacto con las TIC.

## **Abstrac**

The purpose of this research was to understand the use of Information and Communication Technologies as a tool to support learning in preschool students and how they are immersed in the educational field. Education goes beyond acquiring or reinforcing knowledge, since it is also a cultural process that allows us to better understand our context. For this reason, a survey was carried out with parents from 2 ° C to obtain information on how much they are in contact with ICT.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	7
CAPÍTULO I.....	9
MARCO CONTEXTUAL.....	10
1 ESTRUCTURA DEL PROBLEMA .....	10
1.1    PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2    JUSTIFICACIÓN.....	15
1.3    OBJETIVOS.....	19
<i>General</i> .....	19
<i>Particulares</i> .....	19
1.4    DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.....	20
1.5    COMPETENCIAS DE PERFIL DE EGRESO.....	22
<i>Genéricas</i> .....	22
<i>Profesionales</i> .....	22
1.6    REFERENCIA DE PERFIL, PARÁMETROS E INDICADORES.....	23
Dimensión de perfil 2:.....	23
Parámetro 2.1 .....	23
Indicador 2.1.4: .....	23
Dimensión de perfil 3.....	23
Parámetro 3.3:.....	23
Indicador 3.3.4: .....	24
1.7    PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	25
CAPÍTULO II.....	26
MARCO TEÓRICO .....	27
2.    PRESENTACIÓN.....	27
2.1    CONCEPTOS Y DEFINICIONES.....	29
2.1.1 <i>Conceptos de TIC</i> .....	29
2.1.2 <i>Clasificación de las TIC</i> .....	30
2.1.6 <i>¿Qué es el aprendizaje y cuales son algunos conceptos?</i> .....	34
2.1.8 <i>La enseñanza</i> .....	36
2.1.9 <i>¿Qué es habilidad?</i> .....	37
2.1.10 <i>¿Qué es interés?</i> .....	38
2.1.11 <i>¿Qué es motivación?</i> .....	38

2.1.13	<i>Contribución de las TIC en la educación</i> .....	38
2.1.14	<i>Internet</i> .....	39
2.1.15	<i>Uso del internet para el área de preescolar</i> .....	40
2.1.16	<i>¿Qué es un software educativo?</i> .....	41
2.1.19	<i>Integración de las TIC en la Educación</i> .....	42
2.1.20	<i>Propuesta curricular</i> .....	44
2.1.21	<i>Habilidades cognitivas</i> .....	45
2.1.22	<i>Integración curricular de las TIC</i> .....	45
2.1.23	<b>Importancia de las TIC en preescolar</b> .....	45
2.1.24	<i>Tic y escuela</i> .....	46
2.1.25	<i>Las TIC en las aulas de infantil</i> .....	47
2.1.26	<i>Medios audiovisuales</i> .....	48
<b>CAPÍTULO III</b> .....		50
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....		51
<b>3.</b>	<b>Actividades utilizando las TIC</b> .....	51
3.1	<i>Actividades que aplique</i> .....	51
3.1	<i>Propuestas de actividades</i> .....	58
<b>CAPÍTULO IV</b> .....		65
<b>4.</b>	<b>ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE ACTIVIDADES APLICADAS Y PROPUESTAS</b> .....	66
4.1	<b>Actividades aplicadas en la práctica</b> .....	66
4.2	<b>Actividades propuestas para la práctica</b> .....	74
<b>CONCLUSIONES</b> .....		82
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....		85
<b>ANEXOS</b> .....		88
	<b>Grabadora</b> .....	88
	<b>Bocina</b> .....	88
	<b>Salón 2° C</b> .....	89
	<b>Dirección</b> .....	89
	<b>Biblioteca</b> .....	90
	<b>Patio de la escuela</b> .....	90
	<b>Comunidad de Cuijingo</b> .....	91
	<b>Cuestionario</b> .....	91
	<b>Escuchando Rimas</b> .....	92

<b>Los derivados de la vaca</b> .....	92
<b>¿Qué provienen de la vaca?</b> .....	93
<b>Viendo cómo hacer Slaim</b> .....	93
<b>No contra la violencia</b> .....	93
<b>Conociendo medios de comunicación</b> .....	94
<b>Evitando accidentes</b> .....	94
<b>El cuento “los siete cabritos”</b> .....	94
<b>Jugando con las rimas</b> .....	95
<b>Conociendo la estación de radio</b> .....	95
<b>Buscando talentos</b> .....	96
<b>Representando la radio</b> .....	96

## INTRODUCCIÓN

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación a nivel mundial están cobrando gran reconocimiento por el gran potencial que tienen en la unificación de culturas y economías, estas son uno de los grandes pilares que nos embarcan rumbo a una globalización inevitable, prácticamente no hay ámbito que no se halla visto afectado por ellas, estas hacen un mundo más pequeño y están presentes hasta en los lugares más remotos de nuestro planeta.

Todos estamos intercomunicados gracias a las TIC, su omnipresencia hace que sean una oportunidad, pero al mismo tiempo un reto en su manejo. Una oportunidad debido a que el acceso a ellas está presente en casi todas las familias, lo cual facilita su uso como herramienta de apoyo, pero por otro lado su misma masividad las hace un peligro para la sociedad, ya que su mal uso puede llegar a causar problemas cognitivos, psicológicos, e incluso físicos.

La educación es considerada el pilar más importante para el desarrollo del ser humano, ya que no solo consiste en adquirir conocimientos, si no en el desarrollo general de cada individuo lo que permite la integración social, cultural y económica de la sociedad. Es claro que las nuevas generaciones son habitantes digitales ya que nacen y crecen conviviendo con las TIC, por lo que hace imposible que estas no se incorporen en su educación.

Su convivencia es a tal punto que incluso podría estar modificando sus destrezas cognitivas, se habla de niños que no conciben el mundo sin internet ya que desde siempre lo han tenido presentes.

Es así como el sistema educativo se ve forzado a evolucionar y hacer uso de estas herramientas como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de sus instituciones. Como

se ha mencionado, estamos frente a individuos digitales por lo que en la etapa de educación preescolar es de vital importancia que este a la vanguardia con respecto a las TIC ya que es su etapa inicial la cual orientara su desarrollo general como individuo social.

Considerando así, por una parte, las ventajas de estos recursos como herramienta en el desarrollo y las oportunidades de aprendizaje, también debemos ser conscientes de los peligros que puede ocasionar sino contamos con adultos informados que orienten y medien su interacción a edad temprana.

Las TIC en el ámbito educativo, está comprobado que el uso apropiado de estas herramientas enriquece sin duda el trabajo docente y el aprendizaje de los alumnos en edad preescolar. Por ello la gran importancia que tienen estas en el quehacer docente, como bien sabemos desde que se hacen los planes de trabajos se hace uso de las Tecnologías, es aquí en donde se pone en juego las habilidades digitales que el maestro tenga para poderlas presentar con los alumnos. Aunque esto sea así, no siempre se pueden llevar encada una de las aulas, ya que esto depende también de la infraestructura y equipamiento que tenga cada una de las instituciones, esto puede ocasionar una barrera en hacer uso de las tecnologías.

La escuela como espacio formal de educación con sus asignaturas, aulas, y espacios/tiempos de enseñanza y aprendizaje requieren ser transformados para ser más permeables y dinámicos. La cultura de la sociedad del conocimiento obliga a tener la apertura necesaria para pensar de manera distinta la educación. Repensar la arquitectura de la escuela, el espacio de aprendizaje (que puede ser con distintas modalidades de virtualidad), el poder en la distribución del conocimiento.

# CAPÍTULO I

# MARCO CONTEXTUAL

## 1 ESTRUCTURA DEL PROBLEMA

“El INEGI en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), en febrero de 2018 dio continuidad a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH)” (SCT, 2018, pág. 1) pero lo más alarmante es el rango de edad que está contemplado para dicha encuesta, pues el rango partía desde los seis años. Lo anterior nos muestra el impacto que las TIC han tenido en nuestra sociedad, y la importancia que ha tomado en la vida diaria de los mexicanos. Por consiguiente, se torna (de suma importancia) abordar su impacto en la educación de los niños, ya que su familiaridad hace imposible su separación.

En el presente capítulo se aborda el por qué surge el interés de hablar sobre el tema de la TIC en educación preescolar, ya que siendo este el primer nivel educativo de los niños tiene relevancia significativa en su proceso de aprendizaje y desarrollo de sus habilidades. Cabe mencionar que a pesar de que estas tecnologías forman parte de la vida diaria, su utilidad no siempre se da de la mejor manera, ya que en muchas ocasiones son utilizadas como mero distractor.

Es por ello, por lo que en este capítulo se mencionan los objetivos que se quieren alcanzar al hacer uso de las herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del Jardín de niños “Miguel Hidalgo” pero especialmente en los alumnos de 2<sup>o</sup> C”, cabe mencionar que es de suma importancia conocer el contexto escolar, así mismo el contexto de la comunidad en este caso Cuijingo, Municipio de Juchitepec, Edo, Mex. Ya que al contextualizar se puede ver que necesidades carecen en el jardín enfatizándonos en las herramientas digitales.

Los padres de familia también influyen en el proceso de aprendizaje de los alumnos, puesto que, si bien sabemos actualmente la gran mayoría de padre son jóvenes y esto es consecuente que hagan una mayor utilidad de las TIC, pero no siempre le dan un uso apropiado, sino solamente lo utilizan como medio de comunicación en redes sociales.

Es por ello por lo que se pretende alcanzar ciertos objetivos, para que las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sean las herramientas que nos apoyen en el aprendizaje de los niños de edad preescolar, siempre y cuando les debemos un uso adecuado y con responsabilidad, ya que para esto se requiere también del apoyo de los padres de familia. Es así como también se mencionan algunas preguntas base que serán nuestra guía para poder indagar más sobre las TIC y tener un panorama más amplio sobre las mismas.

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en cualquier nivel y país del mundo es la base de la sociedad y de su futuro; México no es la excepción. Desde tiempos remotos la educación se ha orientado a preparar a los ciudadanos desde niños para ser la fuerza laboral y productiva de su sociedad, por esto la educación es uno de los pilares más importantes en cualquier cultura. Es importante resaltar que la educación debe evolucionar de acuerdo con las necesidades de la sociedad misma.

Nuestra sociedad siempre está en cambio constante, trayendo consigo más y más tecnología en nuestra vida diaria, basta con ver a las personas en el transporte, las cuales al menos el 70% de ellas están con un aparato tecnológico en la mano. Es por ello por lo que no involucrar tecnología en nuestra educación es imposible, ya que vivimos en un mundo tecnológico. Anteriormente el uso de esta tecnología hablando en el ámbito educativo, se daba a partir de los grados superiores de primaria, hablamos de 5° y 6°, actualmente debido al contacto desde temprana edad de los niños con la tecnología, se deben utilizar desde el primer nivel educacional, es decir, desde preescolar.

El tema de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el ámbito educativo a nivel preescolar es importante porque actualmente este ha sumado un gran impacto en el desarrollo del aprendizaje, genera plantearse nuevos retos y desafíos, ya que esto hace revolucionar la forma tradicionalista del aprendizaje, esta etapa es la base de todo su crecimiento y formación de los alumnos. Por ello, se hace la cuestión, ¿Cómo impacta el uso de las TIC en el aprendizaje en nivel preescolar?

Hoy en día la gran mayoría de los niños y niñas están en contacto con las nuevas tecnologías desde que están en el vientre de su mamá, un claro ejemplo es el ultrasonido, al nacer, al calentar el biberón en microondas, la música de cuna para dormir, entre otros, todo esto depende

del contexto en donde se encuentren los niños y niñas, pero ¿Cómo influyen el uso de las TIC en la construcción de conocimiento de estos?, esto nos lleva a analizar qué tan importante y hasta donde pueden ser utilizadas las TIC en la edad preescolar y si realmente favorecen en el proceso de aprendizaje.

“Los docentes requieren de condiciones que no son de su responsabilidad principal, sino de los Estados a través de las políticas educativas. Una de estas condiciones es la formación puntual que vaya más allá de las implicaciones técnicas que presentan las TIC, ya que el reto fundamental es que la tecnología ayude a solucionar los problemas del aula, y no a crear nuevos problemas” (Schmelkes, 2004)

El mejoramiento continuo de las prácticas educativas de los profesores es un elemento indispensable para alcanzar una educación básica de calidad para todos, este mejoramiento está determinado por las posibilidades de acceso a nuevos conocimientos y propuestas con sentido práctico, es decir, por la formación docente. Las TIC no solo son un recurso didáctico más, sino una herramienta valiosa para el aprendizaje de los alumnos. SEP (2003)

Las TIC deben apoyar el proceso de enseñanza para así poder apoyar el aprendizaje. Con esto, no se debe olvidar que las TIC son útiles para un propósito. Por ello, el profesor debe tomar en cuenta las nuevas actualizaciones con el uso de las TIC que se presentan.

Las TIC son una herramienta que favorecen a las escuelas para potenciar el proceso de aprendizaje, estas tecnologías permiten a los alumnos y docentes a entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso. De igual manera facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo, creativo, divertido y motivado.

El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación. Dentro de los roles que asumen cada agente educativo, los estudiantes actuales, utilizan las herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje; esta evolución surgió desde las primeras concepciones con la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras; sin embargo, el progreso ha sido tal que los recursos tecnológicos se han convertido en recursos educativos, donde la búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la tecnología con la educación.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son la innovación educativa del momento que permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario dentro del aula, si bien, como sabemos en la actualidad los alumnos superan al docente en el manejo de las tecnologías, ya que son capaces de acceder de forma más fácil a la información que circula en la red. Debido a que los niños de edad preescolar viven en una cultura de interacción, sus formas de comunicación se basan en la interactividad a través de un medio instantáneo como lo es la Internet.

Los profesores que se están formando, se van a encontrar con alumnos que pertenecen a una nueva generación digital, en la cual la información y el aprendizaje no están relegados a los muros de la escuela, no son ofrecidos por el profesor de forma exclusiva. (silva, pág. 2)

Por esto, lo que se busca no es solo que los docentes y estudiantes sean usuarios de las TIC, pues la gran mayoría ya las dominan. El reto para ambos actores es llegar a la construcción de conocimiento, esto exige que los docentes sean competentes para orientar el proceso enseñanza aprendizaje con apoyo de las TIC. En este sentido, el análisis pedagógico y didáctico acerca de los recursos que ofrecen las TIC es importante en tanto, el uso de estas tiene que responder a una renovación educativa, evitando convertirlas en herramientas remediadoras de las problemáticas que subyacen en la escuela.

La incorporación de las TIC de forma habitual en los procesos de enseñanza y aprendizaje es una tarea compleja, que se ve recompensada con las posibilidades que se ofrecen en la transformación de la acción educativa, no sólo porque pueden contribuir a que los estudiantes aprendan más y mejor, sino porque se incorpora a las aulas de clase la cultura digital, lo que

minimiza las distancias entre docentes y estudiantes y se logra situar el aprendizaje en el contexto apropiado (Plataforma academica para la investigación, 2015)

El docente debe tener mínimo un manejo básico de las diferentes herramientas para digitalizar la información como sucede con las docentes del preescolar “Miguel hidalgo”, ya que de esta manera les es más fácil atraer a sus alumnos y poder comunicarse con ellos para así llevar a cabo sus actividades de manera exitosa.

Es por ello por lo que los docentes estén capacitados para poder implementar las tecnologías de manera adecuada dentro del aula, por otro lado, están los padres de familia los cuales son parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en nivel preescolar, ya que ellos (los padres de familia) son el pilar esencial para que los alumnos puedan adquirir un conocimiento favorable y responsable en el uso y manejo de las TIC.

Es importante resaltar que en la actualidad las TIC son una herramienta indispensable para el proceso enseñanza-aprendizaje ya que de esta manera se busca hacer de las clases algo interesante para los niños en el preescolar, y no algo tedioso que llega a ser aburrido para ellos. Se debe buscar captar el interés del niño y hacer del aula un espacio donde los niños se sientan con la libertad de construir aprendizajes y no la vean como cuatro grandes paredes aburridas y sin sentido para llegar ahí. Por lo que los docentes deben buscar programas infantiles y materiales educativos, que puedan implementarlos dentro del aula con un fin educativo.

Por lo anterior, es importante el uso de las TIC, pero a decir verdad en la actualidad es casi imposible separar la educación de la tecnología que nos rodea, ya que se ha vuelto parte de nuestra vida cotidiana lo cual impone un nuevo reto a la educación actual. Los alumnos llegan al aula con el conocimiento y manejo de los aparatos digitales.

Como bien sabemos en el nivel preescolar se puede notar el poco uso de estas herramientas tecnológicas en dicho proceso de aprendizaje, un ejemplo claro se puede ver en el preescolar “Miguel Hidalgo” donde las docentes en ocasiones se olvidan o simplemente hacen a un lado estas herramientas, por ejemplo el uso del cañón exclusivamente para proyectar videos, dejando de lado que este cuenta con un pizarrón digital y puede ser utilizado para dinámicas grupales donde los alumnos pueden participar y pasar a hacer uso de él, para potencializar los aprendizajes, también se prevé el poco aprovechamiento de la tecnología por parte de los docentes, que puede atribuirse a la escasez o no existencia de herramientas tecnológicas destinadas a la formación en el preescolar y a docentes que las desconocen, que carecen de competencias y de orientaciones para usarlas e integrarlas a sus planes de estudio. Es por ello por lo que se reafirma la idea de docentes alta y plenamente capacitados en el área tecnológica, para que de esta manera se haga el uso correcto y responsable de las herramientas a su alcance, consiguiendo así brindar un mejor aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar, que sean competentes con la sociedad tan exigente en la que nos encontramos hoy.

En el grupo de 2° “C” se hace uso de las TIC, un ejemplo claro de ello es; cuando se proyectan videos, sobre el tema según se esté trabajando, esto con el propósito de fortalecer la información hacia los alumnos. Ciertamente esta utilidad que se les da no abarca a todas las necesidades que el grupo requiere, debido a que no todos los alumnos tienen el mismo canal de aprendizaje, algunos son visuales, otros auditivos, kinestésicos. Es aquí en donde se detecta que para que las Tecnologías de la Información y la Comunicación tengan realmente un impacto es darles un uso correctamente siempre y cuando se haga con el uso responsable, pero a la vez responda a las necesidades del grupo.

Por otra parte, en el grupo también se utiliza, lo que es: la grabadora y bocina, con estas herramientas se pretende potencializar el canal de aprendizaje auditivo, ya que no todos han desarrollado esa habilidad, por lo que se busca desarrollar la habilidad en todos los alumnos. También con ello se trabaja el lenguaje oral, debido a que se ha usado el micrófono para que los alumnos se expresen ante un público, con el propósito de que ellos mismos vayan adquiriendo seguridad al expresarse. Es así como en este grupo se utilizan las pocas herramientas que están al alcance.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### ***General***

- Hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de apoyo para que los alumnos desarrollen habilidades digitales, cognitivas y motrices, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### ***Particulares***

- Captar la atención de los alumnos
- Hacer de la clase más atractiva
- Hacer la clase más atractiva e innovadora
- Hacer uso de dispositivos móviles con aplicaciones interactivas
- Favorecer el uso responsable del internet y redes sociales
- Fortalecer el pensamiento cognitivo mediante plataformas educativas.
- Desarrollar la creatividad en el alumno utilizando las herramientas tecnológicas.

## 1.4 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

El jardín de niños “Miguel Hidalgo” se encuentra en la comunidad de San Matías Cuijingo localizada en la zona oriente del Estado de México, perteneciente al municipio de Juchitepec. Actualmente tiene el carácter de delegación de dicho municipio y está a una altitud de 2.500 metros sobre el nivel del mar, aproximadamente cuatro kilómetros al sureste de la cabecera municipal y a unos 8 kilómetros al norte de Tepetlixpa, comunidades con las que se comunica por una carretera secundaria que hacia el norte comunica también con Tenango del Aire y Chalco.

Ésta es una comunidad que está dedicada al sector agropecuario. Sus principales aportaciones son la producción de maíz, manzanilla, avena, trigo y frijol, la cría de ganado ovino, porcino, vacuno y aves de corral, también los jefes de familia emigran a Canadá, ya que son trabajadores contratados por diferentes empresas, esto con el fin de poder adquirir una mejor economía y así darles una mejor vida a sus familiares.

La población está dividida en 4 barrios, Sagrado Corazón de Jesús, Santa Rosa, Santa Teresa del niño Jesús y Santa Cecilia. Esta comunidad cuenta con servicios educativos de nivel básico y medio superior, contando así con dos escuelas preparatorias, una secundaria, tres primarias y dos preescolares.

Dentro de la educación inicial se encuentra el jardín de niños “Miguel Hidalgo”, ubicada en la calle Durango, San Matías Cuijingo, Mex. La escuela cuenta 6 aulas de clase, una dirección, una biblioteca, baños para niñas, niños y maestras, una bodega, un espacio de juegos y una techumbre. Actualmente se encuentran 6 maestras laborando, una directora y un intendente. La escuela cuenta recursos multimedia como: un cañón, una laptop, un equipo de sonido, una impresora y una pantalla digital que es utilizada por todas las maestras, sin embargo, no hay una

organización para su uso; esto acarrea dificultades cuando dos o más maestras pretenden utilizar dichos recursos al mismo tiempo, lo cual entorpece las actividades de alguna de ellas; también cuentan con internet y una grabadora por cada aula.

Las maestras tienen un dominio básico en cuanto a las TIC, esto en comparación a personas especializadas en este tema, su dominio consiste en trabajo con: Word para realizar trabajos laborales, Power Point para hacer presentaciones acerca de los avances del desempeño en los alumnos y Excel para realizar las estadísticas de los mismos, con ello logra cubrir lo indispensable pero no logra explotar todos sus recursos que tiene a su alcance, no ha tomado ningún curso acerca de esto, sin embargo, si hacen utilización de ellas, primeramente, un teléfono móvil ya que este es su medio de comunicación que utilizan en la su vida diaria, el uso de una laptop, esta para realizar sus planes de trabajo. En cuanto a la ejecución de sus actividades se apoyan de distintas herramientas tecnológicas, los cuales son; el cañón, grabadora y celular, con el fin de retroalimentar a los aprendizajes que se requieren favorecer, sin dejar de lado la intervención educativa.

Dentro del grupo 2 “C” se tienen que el 95% de padres de familia cuentan con un teléfono celular, 21 Tablet, televisor o internet, lo cual nos muestra la presencia que tienen las TIC en la vida cotidiana de los alumnos de preescolar.

Por lo anterior es de gran importancia utilizar las TIC en la comunidad educativa ya que actualmente la mayoría de los alumnos del jardín pasa tiempo con aparatos electrónicos lo cual incrementa su interés por los mismos en los diferentes ámbitos, es así que la escuela debe implementar las TIC en el aprendizaje de los alumnos, ya que de lo contrario es muy fácil perder el interés de los niños sobre las clases, cabe recalcar que aun que las TIC actualmente son una herramienta base, también se debe enseñar a los alumnos hacer un uso responsable de estas.

## 1.5 COMPETENCIAS DE PERFIL DE EGRESO

### *Genéricas*

Emplea las tecnologías de la información y la comunicación; esta competencia de perfil de egreso es indispensable para el uso de las TIC, debido a que en el nivel preescolar se pretende que los alumnos desarrollen habilidades digitales de acuerdo al contexto en donde se encuentren, de la misma manera que puedan ser capaces los alumnos de hacer uso de estas herramientas con un sentido crítico y de manera segura, así mismo que el docente sea capaz de poder trabajar dentro del aula con las diferentes herramientas tecnológicas a su alcance, para que de esta manera los alumnos de nivel preescolar puedan utilizar las TIC de manera responsable y visualicen lo bueno que puede llegar a ser el uso de las TIC en el ámbito educativo y no solamente como un simple pasatiempo.

### *Profesionales*

Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje; Es importante saber que en la actualidad en el ámbito educativo, es indispensable hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, debido a que los alumnos del hoy se encuentra en una sociedad que se encuentran rodeados por la tecnología, no solamente en caso sino también en la escuela, pero cabe resaltar que en el quehacer docente no se le da esa importancia a la utilización de las TIC como una herramienta en el proceso de aprendizaje, esto se puede dar por varias variables y una de ellas es porque el docente no tiene el suficiente conocimiento para poder emplearlo dentro del salón de clase, es por ello la importancia la actualización que deben tener los docente y así busquen las estrategias necesarias para trabajar las TIC con los alumnos de nivel preescolar y logren que sean autodidactas.

## **1.6 REFERENCIA DE PERFIL, PARÁMETROS E INDICADORES**

Dimensión de perfil 2: Un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo, y realiza una intervención didáctica pertinente.

Parámetro 2.1: Define formas de organizar la intervención docente para el diseño y el desarrollo de situaciones de aprendizaje.

Indicador 2.1.4: Selecciona los materiales y recursos adecuados para propiciar aprendizajes, incluyendo el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

En esta dimensión es importante, porque en el ámbito educativo todo docente realiza un plan de trabajo en el cual están inmersos distintos aspectos que lo conforman, al realizar su plan de trabajo se involucran las TIC, ya que el docente utiliza internet, laptop, entre otros recursos tecnológicos, esto con el fin de hacer su trabajo, el docente tiene que incluir las tecnologías en su plan, para enriquecer las clases de una manera más atractiva e innovadora, ya que los alumnos de nivel preescolar están en contacto con esta herramientas en su vida cotidiana.

Sobre todo, que los alumnos de este nivel requieren actividades más dinámicas, ya que los alumnos requieren estar activos para que no se aburran, con las actividades cotidianas que los docentes suelen realizar, todo esto dependerá de que el docente tenga la habilidad para poder ofrecerles una variedad de actividades de distintas plataformas educativas, sin dejar a un lado el objetivo que se desea.

Dimensión de perfil 3: Un docente que se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los alumnos en su aprendizaje.

Parámetro 3.3: Se comunica eficazmente con sus colegas, los alumnos y sus familias.

Indicador 3.3.4: Comunica información pertinente para su práctica educativa mediante el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Esta dimensión es de suma importancia ya que en el quehacer docente están inmersas las TIC, estas herramientas pueden ser utilizadas con un fin educativo que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar, si bien sabemos ahora los alumnos de este nivel son niños milenios. En su entorno que los rodea interactúan las TIC, viendo videos, televisión, jugando videojuegos, juegos en el teléfono celular, sin embargo todo lo ya mencionado a veces no tiene un fin educativo, simplemente son utilizados por distracción, por ello es importante que el docente sea capaz de informar a sus alumnos cual es la finalidad de hacer utilización de las tecnologías dentro del aula de clases, que los alumnos conozcan diferentes plataformas educativas las cuales aporte un aprendizaje sano.

## **1.7 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. ¿Qué son las TIC?
2. ¿Qué importancia tienen las TIC en el quehacer docente?
3. ¿Por qué son necesarias las TIC en el aprendizaje en nivel preescolar?
4. ¿Con que frecuencia se utilizan las Tecnologías de la Información y Comunicación en el preescolar?
5. ¿Con qué frecuencia recurre a la web para obtener recursos que puedas emplear en tus labores académicas?
6. ¿Qué desarrollo profesional necesitará el personal docente para enfrentarse exitosamente al ejecutar las TIC con sus alumnos?
7. ¿Cuáles son las herramientas necesarias para ejecutar las TIC de manera adecuada dentro del aula?
8. ¿las TIC pueden favorecer los aprendizajes?
9. ¿Qué programas o plataformas de apoyo conoce para trabajar y favoreces las habilidades audiovisuales?

# CAPÍTULO

# II

## MARCO TEÓRICO

### 2. PRESENTACIÓN

Las respuestas a la pregunta “¿Para qué se aprende?” constituyen los fines de la educación básica y provienen, en primer lugar, de los preceptos expresados en el artículo 3º constitucional. Hoy el mundo se comprende como un sistema complejo en constante movimiento y desarrollo. A partir del progreso tecnológico y la globalización, la generación del conocimiento se ha acelerado de manera vertiginosa, y las fuentes de información y las vías de socialización se han multiplicado de igual forma. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017)

La inmediatez en el flujo informativo que hoy brindan internet y los dispositivos inteligentes, cada vez más presentes en todos los contextos y grupos de edad, es por ello que en el ámbito educativo es de suma importancia hacer la utilidad de las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada uno de los alumnos. En este contexto, resulta necesario formar al individuo para que sea capaz de adaptarse a los entornos cambiantes y diversos, maneje información de una variedad de fuentes impresas y digitales, desarrolle un pensamiento complejo, crítico, creativo, reflexivo y flexible.

Seguido a esto tenemos que tomar en cuenta todos aquellos conceptos que nos permitan dar un amplio conocimiento para poder impartir las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación principalmente en preescolar, para ello se requiere responsabilidad.

Es por ello por lo que en este capítulo se mencionan todos aquellos conceptos que se creen necesarios para poder darle una utilidad a las TIC, para que de este modo poder lograr aprendizajes significativos en los alumnos de edad preescolar, ya que actualmente los alumnos está en mero contacto con estos en la vida diaria.

Sin embargo, es importante saber cómo también fue que se implementaron en el ámbito educativo y como es que esto va a permitir que los alumnos puedan adquirir habilidades cognitivas, a través de las TIC, siempre y cuando se les de la utilidad correcta. También haciendo énfasis que no todos los alumnos tienen las mismas capacidades ni habilidades, por ello también se mencionan los estilos de aprendizaje, esto va a ayudar para que se pueden atender a todos los alumnos y así haya un mejor aprovechamiento de estas.

## **2.1 CONCEPTOS Y DEFINICIONES**

### ***2.1.1 Conceptos de TIC***

De acuerdo con Fernández Ricardo (2005). Las TIC se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica- inicroprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. La vinculación de estos dispositivos electrónicos, permitiendo que se comuniquen entre sí, crea sistemas de información en red basados en un protocolo en común. Esto va cambiando radicalmente el acceso a la información y la estructura de la comunicación, extendiendo el alcance de la red a casi todo el mundo. Herramientas que las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y comunicarse entre sí, o en grupos, por medio de las computadoras o las redes de computadoras interconectadas. Se trata de medios que utilizan tanto las telecomunicaciones como las tecnologías de la computación para transmitir información. (Cobo, 2009, pág. 11)

Para Graells (2000), las TIC son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación. El elemento más poderoso que integra las TIC es la Internet, que ha llevado a la configuración de la llamada Sociedad de la Información, el autor indica que ésta posibilita la existencia de un tercer mundo, donde se puede hacer casi todo lo que se hace en el mundo “físico”, un segundo mundo sería el de la imaginación.

Thompson y Strickland, (2004) definen las tecnologías de información y comunicación, como aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización. Cabe destacar que en ambientes tan complejos como los que deben enfrentar hoy en día las organizaciones, sólo aquellos que utilicen todos los medios a su alcance, y aprendan a aprovechar las oportunidades del mercado visualizando siempre las amenazas, podrán lograr el objetivo de ser exitosas. (Naya, 2008, pág. 78)

### ***2.1.2 Clasificación de las TIC***

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede clasificar las TIC según su funcionamiento que cada una de ellas tienen, su clasificación se basa principalmente de 3, las cuales son:

### ***2.1.3 Las de redes***

Una RED es un conjunto de equipos conectados entre sí por medio de un cable u otro medio físico con el fin de compartir recursos. Los recursos que se pueden compartir en una red pueden ser: Disco Duro, Impresora, Programas, Acceso a Internet, etc.

- **El Teléfono móvil:** es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil. Se denomina celular debido a las antenas repetidoras que conforman la red, cada una de las cuales es una célula, si bien existen redes telefónicas móviles satelitales. La principal característica y ventaja de un teléfono móvil es su portabilidad, que permite comunicarse desde casi cualquier lugar. Sus función es: la comunicación de voz, como el teléfono convencional, su rápido desarrollo ha incorporado

otras funciones como son cámara fotográfica, agenda, acceso a Internet, reproducción de video e incluso GPS y reproductor mp4.

- **Telefonía fija:** El método más elemental para realizar una conexión a Internet es el uso de un módem en un acceso telefónico básico. A pesar de que no tiene las ventajas de la banda ancha, este sistema ha sido el punto de inicio para muchos internautas y es una alternativa básica para zonas de menor poder adquisitivo.
- **Banda Ancha:** En telecomunicaciones a la transmisión de datos simétricos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información, con el objeto de incrementar la velocidad de transmisión efectiva.

#### ***2.1.4 Los de terminales***

Un terminal, conocido también como consola es un dispositivo electrónico o electromecánico de hardware, usado para introducir o mostrar datos de una computadora o de un sistema de computación.

Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan: es continua la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital.

- **Ordenador personal (personal computer):** Un ordenador pequeño, para un sólo usuario basado en un microprocesador. Además del microprocesador, un ordenador personal tiene un teclado para introducir datos, un monitor para mostrar la información, y un dispositivo de almacenamiento para guardar datos.

- **Navegador de internet:** Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que podamos ser capaces de leerla, (ya se encuentre está alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).
- **Un sistema operativo (SO):** Es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, y se ejecuta en modo privilegiado respecto de los restantes.
- **Computadora:** Se denomina laptop a una computadora compacta y capaz de ser transportable debido a su poco peso. Una laptop tiene las mismas capacidades que puede observarse en una computadora de escritorio, con el aditivo de poder tener una autonomía razonable como consecuencia del uso de una batería
- **Nube:** es un nuevo modelo de uso de los equipos informáticos. Traslada parte de tus archivos y programas a un conjunto de servidores a los que puedes acceder a través de Internet.

### ***2.1.5 Los de servicios***

Las Tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios.

- **Correo Electrónico:** Es uno de los servicios en Internet de mayor demanda, pues hace posible el envío de mensajes en forma de archivo de texto.
- **Búsqueda de información:** Es uno de los servicios estrella de la sociedad de la información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como Google o

Yahoo, que son herramientas que permiten extraer de los documentos de texto las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.).

- **Banca online:** El sector bancario ha sufrido una fuerte revolución los últimos años gracias al desarrollo de las TIC, que ha permitido el fuerte uso que se está haciendo de estos servicios.
- **Videojuegos:** Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho vídeo juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas".
- **Grabadora:** aparato para registrar y reproducir sonidos
- **Cañón:** El Cañón de Red Virtual (CRV) es una aplicación creada para transmitir contenido audiovisual a través de una red local, en este caso entre los ordenadores de un aula TIC, facilitando al personal docente su labor haciendo uso de las nuevas tecnologías.

SI bien sabemos en el contexto educativo, hoy casi no se habla ya de estímulo, respuesta, refuerzo positivo, objetivos operativos, instrucción programada y tecnología educativa. Estos conceptos forman parte del discurso usado en una época en la que la influencia comportamentalista en la educación estaba en auge y se traducía explícitamente en las estrategias de enseñanza y en los materiales educativos. En esta época, la enseñanza y el aprendizaje se enfocaban en términos de estímulos, respuestas y refuerzos, no de significados. Por ello debemos

dejar en claro cuál es el concepto de aprendizaje y cuáles son sus características, así mismos su clasificación.

### ***2.1.6 ¿Qué es el aprendizaje y cuales son algunos conceptos?***

Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. Dicho en otras palabras, el aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones: aprender.

**Aprendizaje.** Conjunto de procesos intelectuales, sociales y culturales para sistematizar, construir y apropiarse de la experiencia. Cada persona vive distintas experiencias, y mediante procesos mentales la información que recolecta se sistematiza, analiza y evalúa, para mantener la memoria de ciertos elementos. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017, págs. 350-351)

#### **Aprendizaje significativo**

Según Ausubel. Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto.

**Aprendizaje significativo.** De acuerdo con la teoría del aprendizaje verbal significativo, este se facilita cuando la persona relaciona sus conocimientos anteriores con los nuevos. Es lo que se conoce también como andamiaje entre los aprendizajes ya adquiridos y los que están por adquirirse. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017, pág. 351)

Es importante destacar que no todos los niños son iguales y pueden aprender de diferente modo unos y otros, esto siempre depende de la edad en la que se encuentren.

### ***2.1.7 ¿Qué son los estilos de aprendizaje?***

La conjunción de distintas capacidades cognitivas, sociales y emocionales en cada persona implica que los modos más eficientes para aprender pueden variar de estudiante en estudiante. La diversidad de estilos de aprendizaje requiere ciertas condiciones de disponibilidad de material, espacio, saturación de estudiantes por grupo, y formación docente. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017, pág. 355)

En la actualidad se conocen siete estilos de aprendizaje diferente, las personas suelen combinar varios de ellos para poder tener un buen aprendizaje en el conocimiento, los cuales se clasifican de la siguiente manera:

### **Estilos de aprendizaje**

1. Visual (espacial): Las personas prefieren el uso de imágenes, vídeos y comprensión espacial para poder aprender mejor.
2. Aural (auditivo-musical): Las personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje.
3. Verbal (lingüística): Las personas prefieren el uso de las palabras (tanto habladas como escritas) para mejorar y potenciar el aprendizaje.
4. Físico (kinestésico): Las personas prefieren el uso del cuerpo, las manos y el sentido del tacto para poder aprender. La experiencia directa es un buen motor de aprendizaje en este sentido.

5. Lógica (matemática): Las personas prefieren el uso de la lógica y el razonamiento para poder tener un buen aprendizaje ante cualquier conocimiento.
6. Social (interpersonal): Las personas tienen un mejor aprendizaje si lo hacen en grupo o en compañía de otras personas.
7. Solitaria (intrapersonal): Las personas prefieren aprender en soledad o ser potenciales autoestudios para aprender con tranquilidad y sin presiones.

Por otra parte, también es necesario definir ¿Qué es la enseñanza?

### ***2.1.8 La enseñanza***

“Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia” (Edel, 2004, pág. 3). En preescolar hay 3 tipos de enseñanzas que son relevantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de preescolar, los cuales se mencionarán en seguida:

#### **Métodos de enseñanza en Preescolar**

Los métodos de enseñanza son las acciones dirigidas a lograr los objetivos propuestos en el proceso de aprendizaje, éstos ayudan a llevar un orden para lograr una meta fija: niñas y niños capaces de superar cualquier reto en el futuro.

1. Por proyecto: Consiste en una serie de juegos o actividades que se desarrollan en torno a una pregunta o problema. Los juegos ayudan a los niños a comprender un problema, aterrizarlo y resolverlo de una manera efectiva; es un proceso simple donde el objetivo es que los alumnos aprendan y al mismo tiempo se diviertan.
2. Aquí los elementos de aprendizaje son presentados a los alumnos para que ellos descubran y comprendan cualquier problemática antes de memorizarla o mecanizarla.

Lo anterior se logra a través de actividades lúdicas que van desde juegos hasta dinámicas donde los niños puedan conocer sus capacidades físicas. Así pueden desarrollar las siguientes habilidades:

- Pensamiento estratégico.
  - Facultad de razonamiento y agilidad cognitiva.
  - Incentiva la observación y el análisis
3. De mediación: Es el resultado de la combinación de dos elementos fundamentales en el aprendizaje de los pequeños:
- La exposición directa al mundo. Todo aquello que los niños aprenden afuera del kínder, con sus padres y en situaciones de la vida cotidiana.
  - La experiencia mediada. Todas las problemáticas o retos que se les pone a los niños para estos lo puedan resolver en un espacio mediado, es decir, en el kínder.

Otros conceptos que debemos conocer son:

### ***2.1.9 ¿Qué es habilidad?***

Destreza para la ejecución de una tarea, física o mental. Las habilidades no están dadas en cada individuo, sino que se desarrollan en la interacción que tiene con el ambiente, de modo que los procesos individuales de aprendizaje y los procesos sociales de interacción necesitan coordinarse para lograr su mejora. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017, pág. 356)

### ***2.1.10 ¿Qué es interés?***

El interés es el provecho, la ganancia o la utilidad que se puede sacar de algo. Del mismo modo, como interés se denomina la dedicación, motivación o empeño que alguien pone en una tarea, actividad o asunto, puede ser también la curiosidad o atracción que determinado asunto o cuestión genera en una persona.

### ***2.1.11 ¿Qué es motivación?***

La motivación es la acción y efecto de motivar. Es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción. Se trata de un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona.

### ***2.1.12 Tipos de motivación***

En ocasiones se suelen establecer distintos tipos de motivación en función de la fuente u origen del estímulo. En la **motivación de logro**, en la que el mecanismo que promueve a la acción es conseguir un determinado objetivo. La **motivación de afiliación** supone la búsqueda de seguridad y pertenencia a un grupo. La **motivación de competencia** no sólo pretende alcanzar un objetivo establecido, sino que busca realizarlo de la mejor forma posible. En Psicología se suelen distinguir entre dos tipos de **motivación en función** de dónde proceda el estímulo: **motivación intrínseca** y **motivación extrínseca**.

### ***2.1.13 Contribución de las TIC en la educación***

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno requiere de una serie de condiciones de carácter específico que facilite la adquisición de conocimientos en la realización y desarrollo de diferentes tareas. Cada alumno posee un gran talento y por ello tienen diferentes

ritmos de aprendizaje en cuanto a la asimilación y adquisición de nuevos conocimientos.  
(Guerrero, 2004)

Estos aspectos son los siguientes:

- **Flexibilidad:** tanto el alumno como el profesor pueden decidir el uso del material informático o dispositivo electrónico que se adapta a sus necesidades para realizar una tarea en concreto.
- **Versatilidad:** con las herramientas digitales te permite realizar diferentes tareas o actividades en diferentes formatos, como, por ejemplo, la producción, edición o transformación de un vídeo.
- **Interactividad:** con el uso de las herramientas digitales, los alumnos pueden interactuar y descubrir una serie de contenidos que les facilite el logro en la consecución de las tareas.
- **Conectividad:** los alumnos pueden comunicarse, compartir e intercambiar información por medio del uso de redes sociales o de plataformas virtuales en las cuales pueden aportar y ofrecer sus puntos de vista referidos a un tema en específico.

#### ***2.1.14 Internet***

Podríamos definir Internet como la RED DE REDES, también denominada red global o red mundial. Es básicamente un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a información disponible en cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente (Belloch, Internet , pág. 2)

Algunas de las características de la información de Internet han sido analizadas por Cabero (1998) como representativas de las TIC:

- Información multimedia. El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad.
- Interactividad. La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.
- Interconexión. La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los IRC, etc.
- Inmaterialidad. En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

### ***2.1.15 Uso del internet para el área de preescolar***

Se ha calificado Internet como el invento más influyente desde que se inventó la imprenta.

Este invento sirve básicamente para:

- compartir información

- intercambiar ideas y opiniones

- comunicarnos con el resto Internet puede ayudar a los niños a:

Encontrar recursos educativos, incluidas noticias y actualidad informativa, obtener documentos y fotos, e investigar sobre temas muy variados, desde las condiciones climáticas hasta las estadísticas de población.- Conseguir ayuda para hacer los deberes escolares, ya sea mediante las enciclopedias en línea y otras obras de referencia, o bien contactando con los expertos.- Aumentar las habilidades de lectura accediendo a contenidos interesantes, que pueden sugerir la lectura adicional.- Aprender a utilizar mejor las nuevas tecnologías y mejorar las habilidades informativas, para saber encontrar y usar información deseada, resolver problemas, comunicarse con el resto y, en definitiva, adquirir aquellas habilidades que cada vez son más solicitadas en el mercado laboral.

Para hacer énfasis en el ámbito educativo acerca de las TIC es necesario que definamos:

#### ***2.1.16 ¿Qué es un software educativo?***

Software educativo es un programa diseñado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un software educativo es una herramienta pedagógica elaborada específicamente con esta finalidad. Los softwares educativos también son llamados plataformas educativas, programas o informática educativos.

#### ***2.1.17 Características de un software educativo***

Para que un programa se considere un software educativo debe cumplir, por lo menos, con las siguientes cinco características:

- Tener un objetivo didáctico
- Necesitar de un dispositivo digital para acceder (computadora, smartphone, etc.)
- Ser interactivo

- Tener la función de individualizar el trabajo
- Ser fácil de usar

### ***2.1.18 Tipos de softwares educativos***

Los softwares educativos se pueden clasificar en los siguientes tipos:

- Ejercitadores: son programas que engloban una serie de ejercicios para que el alumno pueda resolver y aprender.
- Tutoriales: son guías que refuerzan temas aprendidos en la sala de clases.
- Simuladores: representan ecuaciones, procesos o fenómenos naturales de una forma visual y atractiva.
- Juegos educativos: usa el juego como una herramienta para el aprendizaje.
- Solución de problemas: mezcla todas las herramientas anteriores en un solo programa.

### ***2.1.19 Integración de las TIC en la Educación***

La sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo. Entre ellos:

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad.
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.

- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. A las primeras reflexiones teóricas que los profesionales de la educación realizaban sobre la adecuación o no de estas tecnológicas para el aprendizaje, se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, junto a propuestas metodológicas para su implementación. (Belloch, Integración de las TIC en la Educación, pág. 6)

Según Belloch Consuelo. Se producen en múltiples ocasiones procesos educativos que integran las TIC siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno recibe la información que le trasmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes. No obstante, los profesores que deseen guiar los aprendizajes de sus alumnos, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo siguiendo los postulados del constructivismo social de Vygostsky o el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, tienen en las TIC un fuerte aliado, fundamentalmente en los diferentes recursos y servicios que ofrece Internet.

El impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A través de Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, en el aula se abre una nueva ventana que nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece

la posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas. Por otro lado, las nuevas teorías de aprendizaje que centran su atención no tanto en el profesor y el proceso de enseñanza, como en el alumno y el proceso de aprendizaje, tienen un buen aliado en estos medios, si se utilizan atendiendo a los postulados del aprendizaje socioconstructivo y bajo los principios del aprendizaje significativo.

Como han demostrado diferentes estudios, el uso de las TIC en la educación depende de múltiples factores (infraestructuras, formación, actitudes, apoyo del equipo directivo, etc.), entre los cuales el más relevante es el interés y la formación por parte del profesorado, tanto a nivel instrumental como pedagógico. El estudio realizado por Apple Classrooms of Tomorrow (1985) en el que se analiza como integran los docentes los recursos tecnológicos (TIC), indica un proceso de evolución que sigue 5 etapas:

- Acceso: Aprende el uso básico de la tecnología.
- Adopción: Utiliza la tecnología como apoyo a la forma tradicional de enseñar.
- Adaptación: Integra la tecnología en prácticas tradicionales de clase, apoyando una mayor productividad de los estudiantes.
- Apropiación: Actividades interdisciplinarias, colaborativas, basadas en proyectos de aprendizaje. Utilizan la tecnología cuando es necesaria.
- Invención: Descubren nuevos usos para la tecnología o combinan varias tecnologías de forma creativa.

### ***2.1.20 Propuesta curricular***

Conjunto de recursos pedagógicos (enfoques, metodologías, orientaciones didácticas, evaluación, etc.) que tienen como propósito facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, que

favorece el desarrollo, la adquisición o el fortalecimiento de conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos; así como materiales educativos (libros impresos y digitales, videos, tutoriales, técnicas y tecnologías de la información y comunicación como software, plataformas, chat, correo electrónico, videoconferencias, etc.), derivados de un tema específico que corresponde a un tema general de cada ámbito del componente curricular. (SEP, Aprendizaje Clave, 2017, pág. 359)

### ***2.1.21 Habilidades cognitivas***

Estrategias y recursos mentales de los que se dispone para aprender. Su desarrollo requiere utilizar los recursos cognitivos ya existentes, para acometer problemas nuevos que lleven a reformar o reutilizar las estrategias ya conocidas. (SEP, 2017)

### ***2.1.22 Integración curricular de las TIC***

La integración curricular de las TIC se entiende, según Sánchez (2003), como el uso de dispositivos tecnológicos como mediadores para que los estudiantes aprendan un concepto, proceso o contenido de una disciplina curricular. Se trasciende el simple uso de las TIC, se pone el acento en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que el centro no está en los dispositivos tecnológicos. Realizar este proceso implica asumir las TIC como parte del acto educativo que se desarrolla en la escuela, acorde con los principios educativos y como mediador entre los conocimientos y quienes aprenden, que incluyen no solo a los estudiantes, sino también a los docentes. (Briceño, Flórez, & Gómez, 2019, pág. 25)

### ***2.1.23 Importancia de las TIC en preescolar***

En los centros de educación preescolar el niño y la niña aprenden muchas cosas, adquieren hábitos, juegan, cantan y son muy felices porque están dentro de un mundo de niños y niñas. La educación inicial promueve el desarrollo y el aprendizaje del niño de 0 a 6 años, considerándolo

como ser social, persona y sujeto de derechos, participe activo de su proceso de formación integral, integrante de una familia y una comunidad que posee unas características de desarrollo, sociales y culturales particulares, elementos que se incorporan en la planificación del nivel. Los aprendizajes generados en el nivel se promueven, desde el punto de vista curricular, mediante áreas de desarrollo: el lenguaje, desarrollo del pensamiento, social, emocional y moral y psicomotricidad. La experiencia temprana de socialización resulta determinante para el desarrollo posterior de los niños, experiencia que se adquiere en un centro de educación preescolar.

#### ***2.1.24 Tic y escuela***

Resulta evidente que las TIC tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la sociedad. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC, que cada vez son más asequibles para el alumnado. (Capacitación, Perfeccionamiento y Actualización Docente en todo Chile, 2009)

Precisamente, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio,...) la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador desde los primeros cursos, como un instrumento más, con diversas finalidades: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

El profesorado manifiesta que el uso de las TIC tiene beneficios muy positivos para la comunidad escolar, su alta implicación con las TIC ha mejorado su satisfacción personal, el rendimiento en su trabajo y la relación con el alumnado.

En general, afirman que las TIC constituyen una gran herramienta para la educación; eso sí, es mucho más optimista el profesorado que está en contacto directo con ellas. También manifiestan problemas de dispersión en el alumnado por el uso del móvil y, a veces, dificultad para que se concentren en el trabajo. Los inconvenientes que se mencionan sobre el uso del ordenador e Internet son los siguientes: dispersión, falta de concentración, dificultad a la hora de reflexionar, también se requiere más trabajo por parte del profesor para la preparación de clases, las y los adolescentes pueden perder el tiempo visitando páginas que no corresponden, o no lo toman en serio porque les parece que están jugando. (Berríos & Buxarrais, 2005)

Según Gándara (2012), el interés por involucrar el computador en los procesos educativos tiene como precursores a Skinner y otros conductistas, quienes pudieron visualizar en este dispositivo una oportunidad de educar y ofrecer una instrucción sistematizada para el desarrollo de habilidades y capacidades básicas, gracias a los adelantos que realizaron algunos científicos en programa de aprendizaje asistido por computador. Estos adelantos dieron origen a la idea de poder tener una instrucción controlada, que se pudiese reproducir y evaluar objetivamente por medio de indicadores objetivos. (Briceño, Flórez, & Gómez, 2019)

#### ***2.1.25 Las TIC en las aulas de infantil***

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. En este sentido los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin. Es a la edad de tres años cuando la mayoría de niños tienen el primer contacto con un centro escolar, y a diferencia de épocas anteriores, en las cuales no se otorgaba gran importancia a esta etapa de la educación Infantil, en la actualidad se considera relevante, ya que sienta las bases de futuros aprendizajes, se

adquieren hábitos de conducta y de convivencia, se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual, adquieren gran capacidad de aprendizaje, etc. (Analucia, 2011, pág. 1)

En el nivel preescolar es importante tener en cual el objetivo que deseamos alcanzar con los alumnos al hacer uso de las TIC, por ello es necesario conocer algunos medios audiovisuales que se pueden utilizar en este nivel educativo, por lo tanto, mencionaremos en el siguiente párrafo.

### ***2.1.26 Medios audiovisuales***

Denominamos medios audiovisuales a aquellos medios de comunicación masiva que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes. Es decir, los medios audiovisuales combinan imágenes y sonido , y por caso, el receptor puede ver y escuchar el mensaje en cuestión. Entre los medios audiovisuales más destacados se cuentan la televisión, el cine e internet, quien se ha incorporado a la categoría en las últimas décadas.

### ***Clasificación de los medios audiovisuales***

#### **Medios Visuales.**

Corresponde a los medios textuales o impresos: Las revistas, carteles, tableros, diarios, entre otros; y utilizan lenguaje escrito. Son muchos los medios que utilizan este lenguaje, los cuales se subdividen en: Visuales no proyectables y visuales proyectables.

#### **Medios Auditivos**

Estos medios emplean el sonido como la modalidad de codificación de la información, el sonido tiene mucha importancia; desde la voz del educador, su manejo, su modulación hasta los elementos eléctricos contribuyen a la formación de las generaciones. El uso de este medio en el aula de clase ha dado lugar a la creación de los laboratorios de idiomas, que han permitido

desarrollar habilidades auditivas para el manejo de lenguas extranjeras. Por otro lado, se ha beneficiado la educación preescolar y primaria con la utilización de estos medios, para estimular la imaginación de los niños con cuentos grabados o musicales.

### **Medios Audiovisuales:**

Son los medios de comunicación que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio, como: el proyector de diapositivas, la televisión, el cine, videos, Video-beam, Multimedia, CD ROM, DVD, entre otros. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios didácticos que, con imágenes y grabaciones, sirven para comunicar mensajes y contenidos específicos. La televisión, el cine y los videos, en el contexto educativo, son poderosos medios para el aprendizaje. Estas ayudas audiovisuales se seleccionan de acuerdo al contenido, complejidad del tema, número de alumnos, el ambiente físico y deben satisfacer tres propósitos: Reforzar el mensaje verbal, Contribuir a fijar aspectos resaltantes del tema e Ilustrar factores que sean difíciles de visualizar o imaginar.

Este tipo de medios han demostrado ser eficaces para la comprensión y motivación, al poder presentarse el contenido de forma concreta, contribuyendo de esta manera a fijarlo de una manera más fácil, interesante y duradera, facilitando la enseñanza y originando aprendizajes significativos. Por esta razón es necesario que con la ayuda de estos recursos la clase sea sustituida por una docencia que propicie la construcción de conocimientos y el desarrollo de hábitos y habilidades en un contexto socializador y donde el rol del docente sea de mediador pedagógico más que de transmisor de conocimientos e información.

# CAPÍTULO

# III

## MARCO METODOLÓGICO

### 3. Actividades utilizando las TIC

#### 3.1 Actividades que aplique

Número	Antes	Durante	Después
<b>Escuchando rimas</b>			
<b>1</b>	Para fortalecer el lenguaje de los alumnos, se trabajará con rimas, este tipo de juego de lenguaje ayudará a tener una mejor fluidez en el lenguaje.	Se pondrán 2 rimas en la bocina, primero los alumnos tienen que escuchar, después deberán repetirla.	se preguntará ¿alguien ya se la aprendió? Si aún no se repetirá las rimas una vez más.
<b>¿Cuáles son los derivados de la vaca?</b>			
<b>2</b>	Preguntaré ¿saben que es lo que las vacas sacan?, ¿ustedes han tomado leche?, ¿quieren saber que podemos hacer con la leche?	Primero colocaré el cañón, la laptop y una bocina en el escritorio, para proyectar un video, después pediré a los alumnos que observen al pizarrón, guardando silencio. Proyectaré un video sobre los derivados de la vaca y cuál es el proceso de ellos.	Al finalizar repartiré una hoja en la que vendrán diferentes derivados y ellos deberán colorear y encerrar únicamente los derivados de la vaca
<b>Haciendo slaim</b>			
<b>3</b>	Se realizará una lluvia de ideas sobre los conocimientos previos que tengan acerca de los experimentos, si saben que	Una vez que hayamos dialogado sobre los experimentos, diré que se proyectará el video ¿cómo hacer un slaim?	Una vez que hayan terminado de hacer el experimento, los alumnos podrán manipular su slaim por un momento y a

	<p>son o cuales han visto, después preguntaré ¿ustedes saben cómo hacer slaim? ¿les gustaría hacer este experimento?</p>	<p>Para que puedan observar que pasos debemos seguir y cuáles son los materiales que necesitamos para poder realizar el experimento. Después de haber observado el video, repartiré los materiales a cada alumno, los cuales son: una cierta cantidad de resistol, jabón líquido y espuma para afeitar. Deberán seguir el procedimiento según el video, apoyaré con el procedimiento.</p>	<p>quienes no les haya salido los ayudaré para terminar su experimento.</p>
--	--	---	---

**Clasificando los medios de comunicación**

<p align="center"><b>4</b></p>	<p>Se realizó una lluvia de ideas sobre los conocimientos previos de ¿Qué son los medios de comunicación? Después de escuchar las ideas de los alumnos, les explique de manera breve a lo que se referían estos.</p>	<p>Primero, instale el cañón con la laptop y la bocina, procure hacerlo antes que llegarán los alumnos. Posteriormente los alumnos se sentaron viendo al pizarrón ya que se les proyectaría una presentación en Power Point acerca de los medios de comunicación de cómo eran antes y</p>	<p>Al final de la presentación dialogamos acerca de los medios de comunicación, los cuales se dividían en los de antes y los que actualmente se utilizan. Posteriormente repartí recortes de medios de comunicación y una hoja dividida en dos columnas, también coloqué resistol en godetes, en cada una de las</p>
--------------------------------	--	---	--

		cuáles son los que se utilizan en la actualidad. Los alumnos estaban muy interesados en la presentación pues fue una manera distinta de poder observar imágenes, logre captar su atención.	mesas, los alumnos tuvieron que clasificar los medios de antes y los que actualmente se utilizan, de acuerdo con la presentación mostrada.
<b>Escuchando el cuento</b>			
<b>5</b>	Primero pregunté a los alumnos si les gustaban los cuentos, después pregunté ¿saben que es un audio cuento?, debido a sus respuestas expliqué brevemente lo que era.	Les puse el audio cuento “El gato con botas” en la grabadora, debido a que en el jardín de niños cuenta con Internet no fue necesario llevarlo descargado, ya que en el momento lo busqué el audio cuento en YouTube. Pedí a los alumnos que guardarán silencio, para que pudieran escuchar el cuento, ya que después haría preguntas.	Al finalizar el audio cuento, realicé algunas preguntas de análisis, de acuerdo con el cuento, las cuales fueron: ¿Cuál fue el personaje principal del cuento? ¿Qué le paso al gato? ¿Cuál fue tu parte favorita del cuento? Etc. Debido a estas preguntas pude percatar que no todos los alumnos son auditivos, ya que los alumnos querían ver imágenes sobre el cuento.
<b>Conociendo la estación de radio</b>			
<b>6</b>	Primero realizamos una lluvia de ideas sobre los conocimientos previos de lo ¿Qué es una estación de radio? Los alumnos no	Primero instalé los aparatos tecnológicos que necesité como: el cañón, laptop y una bocina.	Al finalizar el video, comentaron los alumnos sobre lo que habían observado en él, identificando ¿Cuáles son

	<p>tenían ninguna idea sobre esto, por lo que les expliqué brevemente, pero para clarificar la información que había dado les proyecté un video.</p>	<p>Pedí a los alumnos que movieran sus sillas de manera que pudieran ver hacia el pizarrón, ya que ahí sería en donde se proyectaría el video. Después de haberles dado una breve explicación proyecté el video “los roles que desempeñan en una estación de radio”</p>	<p>los roles en la estación de radio?, ¿Cuál es el rol más importante en la estación?, ¿Qué hace el locutor? Pero no todos los alumnos pusieron mucha atención, debido que este era un video distinto a lo que ellos están acostumbrados, ya que los alumnos me pedían poner videos de cuentos, animales etc. esto me hizo pensar que solamente ese tipo de videos les interesan más, sin embargo, al final tuve que explicarles sobre el video, debido a que este tema que se les proyecto era nuevo para todos.</p>
--	--	---	---

**Evitando accidentes**

<p>7</p>	<p>Comenzamos a dialogar sobre el tema de los accidentes que ocurrían dentro del salón de clase como en la escuela, los alumnos comenzaron a externar sus opiniones sobre el tema y cuáles de esos accidentes les habían pasado o a algún compañero.</p>	<p>Primero instalé los aparatos tecnológicos, como son el cañón, la laptop y bocina, dije que les proyectaría un video sobre “prevención de accidentes en la escuela” con ayuda del internet se buscó el video en YouTube y</p>	<p>Dialogamos sobre lo observado, y sobre cuales accidentes podemos prevenir si seguimos las indicaciones que las maestras nos den, y sobre cuáles son las zonas más de riesgo dentro de la escuela. Después repartí una hoja de trabajo en la cual debían colocar una paloma las</p>
----------	--	---	---

		posteriormente se los proyecté.	acciones o situaciones que no ocasionan accidentes y coloca una equis en la imagen la cual puede ocasionar accidente.
<b>Jugando con los trabalenguas</b>			
<b>8</b>	Debido a que en su mayoría de las veces los trabalenguas solemos escribirlos y repetirlos para que los alumnos logren aprenderse, pero esta vez se consideré reproducirlos en la grabadora para que los escuchen y de esta manera también lograr potencializar el estilo de aprendizaje auditivo.	Pondré 4 trabalenguas en la grabadora, primero deberán escuchar muy bien, después de eso los alumnos repetirán los trabalenguas, para finalizar pediré a 3 alumnos que repitan un trabalenguas de los cuales escucharon.	Pedí a los alumnos que repitieran los trabalenguas después de escucharlos, se les complico un poco, ya que aún se les dificulta centrar su atención de manera auditiva.
<b>Viendo el cuento</b>			
<b>9</b>	Se pensó en proyectar el cuento “El lobo y los siete cabritos, pero dándole un enfoque distinto debido al campo que se estaba trabajando, para así atender al aprendizaje esperado.	Primero les diré a los alumnos que iremos a ver un cuento, pero para eso necesitamos comprar los boletos, pondré una mesa afuera del salón, asignaré al alumno de mejor conducta para que sea quien venda los boletos, el resto del grupo saldremos a dar un	Al final de esta actividad se dialogó con los alumnos si se les hizo interesante la actividad, por lo que sus respuestas fueron positivas, ya que le dimos una manera diferente de proyectar un cuento y a los alumnos les intereso trabajar también con monedas, que esto se les hace muy cotidiano que

		<p>pequeño recorrido por la escuela para simular que vamos a comprar los boletos y poder ver el cuento.</p> <p>El boleto tendrá un costo de \$2 pesos, el boleto tendrá el número de asiento, los alumnos deberán pagar con la moneda de \$2 pesos. Otro alumno será el encargado de recoger los boletos, para que puedan ingresar al salón los alumnos, deberán sentarse en la silla con el número que tenga su boleto. Con el propósito que los alumnos identifiquen la utilidad en la vida cotidiana a las monedas</p>	<p>viven en realidad. Finalmente mostré dos monedas tamaño carta y pedí que tres alumnos pasarán a identificar la moneda con valor de \$2 para verificar quien ya identifica los números de manera escrita.</p>
--	--	---	---

**Escuchando la radio**

<b>10</b>	<p>Para el cierre de la situación trabajada se eligió hacer una pequeña representación sobre la estación de radio, de manera presencial, ya que los alumnos se les hace divertido hacer este tipo de</p>	<p>Se realizará una representación de la estación de radio, en la cual estarán todos los invitados (doctor corazones, payaso chispito, gomita y</p>	<p>Al final de esta actividad, hubo quienes ya querían ser los locutores, ya que al hacer uso del micrófono los motivo demasiado para querer ser partícipes de la actividad.</p>
-----------	--	---	--

	<p>actividades, ya que ellos realizan los juegos de roles a través de actividades de su interés.</p>	<p>chistosín, poeta, cantantes, etc.)</p> <p>Primero el alumno que es locutor dará la bienvenida utilizando el micrófono y presentará a los invitados. El resto de los alumnos serán los radioescuchas. Después cada invitado dirá información que le corresponda. Esto con la finalidad de que los alumnos visualicen los distintos roles que se realizan en la estación de radio y como es que esto lo vivencian en la vida diaria.</p>	<p>Debido a esto se les dio la participación a otros alumnos para que pudieran desempeñar los roles y así participar todos haciendo uso del micrófono.</p>
--	--	---	--

**Inventando un cuento**

<b>11</b>	<p>Pregunté a los alumnos ¿saben cómo usar los títeres? Después de escuchar la opiniones e ideas les dije que proyectaría un video en donde explicará la manera correcta de cómo utilizarlos.</p>	<p>proyectaré un video “para que se utilizan los títeres”.</p> <p>Primeramente, colocaré las herramientas tecnológicas que necesitaré.</p> <p>Pediré a los alumnos que muevan su silla de manera que observar al pizarrón para poder observar el video.</p>	<p>Al final del video pregunté a los alumnos quien había puesto atención al video, y de manera participativa pedí a 3 alumnos que pasaran al frente a inventar un pequeño cuento utilizando un títere, utilizando el micrófono para ponerle más interés en los alumnos.</p>
-----------	---	---	---

### 3.1 Propuestas de actividades

Número	ANTES	DURANTE	DESPUÉS
<b>Jugando Tetris</b>			
<b>1</b>	<p>Se piensa en una manera más dinámica para trabajar las figuras geométricas, por ello se propone poder trabajar a través de una aplicación la cual es TETRIS.</p> <p>Esto teniendo un propósito académico.</p>	<p>Para utilizar esta aplicación se piensa formar equipos no mayores a 3 integrantes, y de esta manera poder realizar el juego.</p> <p>Es el clásico juego para armar figuras geométricas con fichas de diferentes formas que van cayendo de la parte superior de la pantalla. El objetivo es encajar cada una y poder formar líneas que desaparecerán y evitarán que estás fichas lleguen hasta la parte superior de la pantalla.</p>	<p>Al finalizar el juego, se pretende que los alumnos sean capaces de identificar las formas de distintas figuras y que puedan ensamblarlas entre sí, para que de esta manera formen nuevas figuras.</p> <p>Para reforzar esta nueva habilidad se pretende usar como material didáctico un rompecabezas con distintas figuras geométricas, el cual tendrán que ensamblar para descubrir la imagen secreta.</p>
<b>Jugando con las letras</b>			
<b>2</b>	<p>Para el aprendizaje de lenguaje, en donde los alumnos deben aprender las vocales, así como el abecedario, se buscó una aplicación llamada “Alfabeto en español –</p>	<p>Esta actividad está pensada para realizarla de manera grupal, ya que la aplicación trae sonidos del abecedario y algunas palabras, los cuales los alumnos deberán ir repitiendo después de</p>	<p>Esta es una manera de que los alumnos presten mayor atención a la clase, ya que al escuchar los sonidos y tener una referencia visual su atención es captada con facilidad, para reforzar esta</p>

	abecedario” en donde los alumnos podrán trabajar en colectivo.	escucharlas, esto es dinámico, y una manera de lograr que los alumnos trabajen en conjunto.	actividad se tiene pensado repartir una hoja de trabajo en la cual deberán relacionar la imagen con su letra inicial.
<b>Escuchando la videoconferencia</b>			
<b>3</b>	Se pretende realizar una video conferencia en vivo acerca de un tema de interés general en los alumnos, para tener una experiencia real de lo que actualmente se trabaja en muchos aspectos.	Para realizar la actividad se pedirá a la docente que tome el rol de conferencista, esto para que la información sea transmitida de manera clara y entendible para los alumnos.  Los alumnos permanecerán en el salón de clase, y observarán la pantalla donde se proyectará la conferencia. Se instalará el equipo necesario como cañón y laptop, y haciendo uso del internet, la docente deberá abrir alguna red social para hacer la video llamada, ella se instalará en la biblioteca, para hacer una experiencia más realista a los alumnos.	Al finalizar el conferencista podrá realizar preguntas a los alumnos sobre el tema expuesto, o si surgieron dudas.
<b>Coloreando una mándala</b>			
<b>4</b>	Pensando en la creatividad de los	Primero se deberán formar equipos de no más de tres	Algunos de los alumnos no tienden a compartir

	<p>alumnos de edad preescolar, se ha encontrado una aplicación perfecta para desarrollarla, la cual se llama “mándalas”. Como su nombre lo indica esta aplicación permite al alumno colorear mándalas de distintas figuras, por lo que se ajusta al gusto de todos.</p>	<p>integrantes, para realizarla se hará uso de los teléfonos móviles.</p> <p>Esta aplicación es interesante ya que cada alumno es libre de pintar las figuras del color que desee incluso puede hacer combinaciones de colores, es aquí en donde ponen en juego la creatividad que cada uno posee, de manera libre sin tener que seguir indicaciones específicas del docente.</p>	<p>material, por lo que es importante trabajarlos en equipos para que de esta manera aprendan a trabajar en conjunto.</p>
--	---	---	---

**Jugando memorama**

5	<p>Para trabajar de manera grupal se ha elegido el juego de Memorama.</p> <p>Este es un juego de mesa clásico que se puede trabajar de manera digital para que de esta forma llame aún más el interés en los alumnos, este juego se debe realizar de acuerdo con el tema que se está trabajando.</p>	<p>Primero, se deberá instalar el cañón y la laptop.</p> <p>Posteriormente los alumnos deberán sentarse viendo hacia la pantalla donde será proyectado el juego.</p> <p>El juego de memorama se realiza con anticipación en Power Point utilizando vínculos.</p> <p>Se darán las indicaciones de dicho juego, e irá tomando turno cada</p>	<p>Al final veremos quién de los alumnos encontró más parejas del memorama.</p> <p>De esta manera se estimulará su aprendizaje cognitivo.</p>
---	--	--	---

		alumno, deberán pasar a donde este la computadora y mover el ratón para poder descubrir parejas.	
<b>Creando mi cuento</b>			
<b>6</b>	<p>Se pretende que los alumnos puedan crear cuentos de su propia imaginación mediante la aplicación “crea cuentos” la cual permite a los niños de cualquier edad crear cuentos o historias de forma sencilla e intuitiva.</p> <p>En unos pocos pasos el niño se convertirá en el autor de sus propias aventuras. Esta aplicación nace con el objetivo de ayudar a fomentar la creatividad y la imaginación, y a despertar al artista que todos llevamos dentro.</p>	<p>Esta actividad se pretende trabajar en casa con ayuda de mamá o papá.</p> <p>Previamente se les comunicara a los padres de familia cual es el objetivo de esta actividad, y como es que la pueden descargar la aplicación en sus teléfonos móviles.</p> <p>Posteriormente se les dirán las indicaciones. Los alumnos deberán crear un cuento libremente a su imaginación, debido, se les dejara de tarea.</p>	<p>Una vez que los alumnos hayan creado su cuento, les diré que me comenten la experiencia que tuvieron al trabajar en la aplicación y que si alguien los apoyo y como fue.</p> <p>5 alumnos pasarán al frente a contar su cuento que hayan creado.</p>
<b>Tocando el piano</b>			
<b>7</b>	<p>Es importante que los alumnos realicen actividades en donde puedan trabajar de manera lúdica, por ello se</p>	<p>Esta actividad se piensa realizar de manera grupal.</p> <p>Se deberán dar las instrucciones del juego y el orden en que pasarán los</p>	<p>Entre el grupo dialogaremos que tan interesante fue trabajar con esta aplicación, a quien se le dificultó y el motivo del</p>

	<p>pendo en utilizar una aplicación de acuerdo con la edad de estos. Se llama “piano para niños” este juego musical busca que los alumnos se diviertan con entretenidas actividades educativas que les ayudarán a desarrollar su creatividad, su oído musical, coordinación mano/ojo, habilidad motriz fina y su capacidad de atención.</p>	<p>alumnos. Con el objetivo de que los alumnos aprendan a trabajar en equipo y a esperar su turno.</p>	<p>por qué se les dificultó, para poder trabajar en esa parte.</p>
<b>¿Qué número es?</b>			
<b>8</b>	<p>Para trabajar el campo de pensamiento matemático, en cuanto a colecciones y numero. Se pretende hacer una presentación en Power Point, utilizando hipervínculos, para lograr realizar la actividad.</p>	<p>Se instalará el cañón con la pantalla y la laptop. Después se dialogará sobre el tema que se esté abordando, en este caso sobre las colecciones de diferentes objetos, enfocado al número. Después proyectaré una presentación que contendrá imágenes de distintas colecciones, el objetivo es que los alumnos pasen a seleccionar la respuesta correcta, utilizando el mouse de la laptop, al dar</p>	<p>Dialogaremos quien tuvo menos errores al pasar a realizar la actividad, se preguntará que les pareció la actividad y el por qué.</p>

		clic en la respuesta tendrá un hipervínculo, que si es correcto se mostrará una paloma de color verde y si es incorrecto una tache color rojo y así sucesivamente hasta que todos los alumnos pasen a participar.	
<b>Jugando con números</b>			
<b>9</b>	Se pretende trabajar colecciones mediante la aplicación “Tancar” Esto con la intención de que los alumnos pongan en juego sus habilidades motrices.	La actividad consistirá en que los alumnos tendrán que tomar turno para poder realizarla, deberán mirar la pantalla y hacer clic sobre el número de elementos que hay dibujados sobre el papel, si aciertan 6 pantallas seguidas tendrán una sorpresa.	Al finalizar la actividad, repartiré una hoja de trabajo en la cual se pretende que los alumnos escriban el número correcto en cada una de las colecciones de distintos elementos.
<b>Escribiendo letras</b>			
<b>10</b>	Para lograr que los alumnos identifiquen las letras que conforman el abecedario de manera escrita, se pretende trabajar con un juego interactivo llamado “Bichos”	“Bichos” es un juego de computadora en el cual los alumnos reproducen con ayuda del teclado las letras que se les presentan en la pantalla, para que de esta manera practiquen su conocimiento sobre las letras del abecedario y al mismo tiempo se	Al finalizar el juego se repartirá una hoja de trabajo, en la cual deberán recortar las letras que conforman su nombre y pegarlas en orden.

		familiaricen con el teclado de un computador.	
<b>Contando colecciones</b>			
<b>11</b>	Para que los alumnos desarrollen el pensamiento matemático, se pensó en un juego interactivo haciendo uso del computador en clase.	<p>Primeramente, se hará una presentación en Power Point con diversas colecciones de objetos diferentes, las cuales tendrán hipervínculos, los cuales, al hacer clic sobre cada colección los llevará a otra diapositiva que si es correcta la respuesta aparecerá una paloma verde, pero si es incorrecta saldrá una tache roja.</p> <p>Posteriormente se les darán las instrucciones de este juego a los alumnos, esperando su turno.</p>	Finalmente se les repartirá una hoja de trabajo con distintas colecciones de objetos, los alumnos deberán colocar de manera escrita el número correcto en cada una de ellas.
<b>Armando rompecabezas</b>			
<b>12</b>	Es importante que los alumnos desarrollen la capacidad lógica y el ingenio, así como también la motricidad fina en los dedos, para ello se pretende utilizar la Aplicación “Puzzle Maker for Kids”	Puzzle Maker for Kids, es una aplicación que permite crear un rompecabezas a partir de una fotografía tomada con la cámara de tu Tablet o smartphone. Con esta App se pretende que se trabaje dentro del aula, pero también utilizándola en casa.	Después de haber usado la aplicación, se pretende pedirles a los alumnos que puedan realizar un dibujo de algún rompecabezas que hayan hecho, el que más sea de su agrado. Así también potencializando la creatividad en ellos.

# CAPÍTULO IV

## **4. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE ACTIVIDADES APLICADAS Y PROPUESTAS**

### **4.1 Actividades aplicadas en la práctica**

Las finalidades de las TIC en el proceso educativo, según Sánchez (2002) son instrumentos que posibilitan la atención a la diversidad y logran que sean como un plan de acción que apoya al educando, con esto se puede decir que las TIC se utilizan como una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, esto en una etapa temprana, es decir, en el preescolar, aporta beneficios como el desarrollo de ciertas habilidades como la auditiva y visual, además de la motricidad fina.

Algo muy importante antes de adentrarse a la aplicación de actividades, es necesario un análisis a priori para así conocer y tomar en cuenta las necesidades de los alumnos del grupo de 2° “C” del jardín de niños Miguel Hidalgo, ya que, si bien son niños nacidos en una ola tecnológica masiva, no todos tienen la misma destreza para manejarlos. Por lo anterior se realizó una encuesta a los padres de familia para conocer la familiaridad de los alumnos con los diversos aparatos tecnológicos. Por lo que los resultados arrojaron que la gran mayoría de los alumnos cuentan con algunas tecnologías en su hogar, principalmente con un teléfono celular, televisión, solamente pocos cuentan con internet, los alumnos no se les es desconocidos las Tecnologías, debido al contacto que tienen con estas. Partiendo de esto se determinaron actividades en donde estuvieran inmersas las TIC, con estas y algunas propuestas se determinó su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, reafirmando que “EL USO DE LAS TIC EN PREESCOLAR COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE”, es de suma importancia en el ámbito educativo.

Durante las intervenciones se realizó la aplicación de diversas actividades, con las cuales pude observar que los alumnos prestaban mayor atención a aquellas en las cuales había una mayor influencia de las TIC a las que no, dando como resultado un aumento en la participación en la clase, de esta manera se confirma que el uso de las TIC tiene como resultado una clase más atractiva desde perspectiva del alumno.

Sin embargo, al ejecutar las actividades haciendo uso de las TIC también me pude dar cuenta que los alumnos cada vez que veían el proyector, ellos externaban que solamente podían ver cuentos y videos de entretenimiento, esto sucedió, porque solamente se les proyectaban este tipo de actividades, pero conforme paso el tiempo pudieron darse cuenta de que en el proyector también podían ver otro tipo de videos e incluso otras cosas que apoyaran al desarrollo de su aprendizaje. Fue entonces en donde se pudieron aplicar otras actividades en donde ellos pudieran darse cuenta de que las TIC no solamente son para ver videos o escuchar canciones.

Los cuentos son una herramienta básica para potenciar la imaginación de los alumnos, por lo que se decidió trabajar con audiocuentos, con lo que se observó que un 90% de los alumnos se distraen fácilmente, ya que no lograban prestar atención a la narración completa, cuando esto sucedía, que los alumnos no ponían atención, entraba a intervenir la maestra titular apoyándome a nuevamente captar la atención, de su parte recibí un gran apoyo, principalmente a poder controlar al grupo, ya que había momentos en los cuales los alumnos comenzaban a inquietarse en determinado momento, sin en cambio se notó un avance considerable con el paso de las sesiones, debido a que cuando el alumno captaba algo de su interés en el audio, se interesaba por saber el desenlace, lo cual solo lo podía obtener prestando atención y así saciar su curiosidad de la historia, en las últimas clases con ellos al menos el 50% esperaba con ansias la sesión con audio cuento para conocer una nueva historia de aventura. Considero esta actividad poco funcional, o mejor

dicho de lentos resultados, ya que los alumnos están acostumbrados a siempre visualizar ilustraciones acordes a lo que escuchan, por lo que no tienen la necesidad de imaginarlo por sí mismos, una habilidad necesaria en esta etapa.

Es así como me di cuenta de que falta potencializar la destreza auditiva, ya que en la etapa preescolar es importante que los alumnos logren ser capaces de adquirir esta destreza. Se podría decir que la destreza auditiva tiene tanta o más importancia que la destreza oral, dado que la una no funciona sin la otra, ya que hablar por el hecho de hablar, no constituye mayor mérito si lo que decimos no es recibido por otra persona, que mejor que a través de los audiocuentos, mientras sean más frecuentes este tipo de actividad los alumnos podrán lograrlo, aunque no todos los alumnos tienen las mismas capacidades de adquirir al mismo tiempo, cabe mencionar que cada uno de ellos tiene aptitudes diferentes y aun cuando se trabaje con estas actividades no se considera que el 100% lo logre al mismo tiempo, cada uno lo desarrollará en su debido momento, esto también depende en la etapa de madurez en la que se encuentre.

Como bien se ha dicho, los alumnos están muy habituados a las imágenes, por lo que no se podía dejar de lado, es así como el uso del cañón fue una herramienta de apoyo esencial para proyectar videos educativos que atendieran los aprendizajes, pero no solamente por ello, sino poderles demostrar a los algunos que al hacer uso de esta herramienta, no solamente pueden observar videos de entretenimiento, sino que sean videos que al final puedan reflexionar acerca de una información que para ellos sean diferente, que puedan analizarla y dar su opinión acerca de ello. Por lo que en una actividad les proyecte un video “los roles que hay en una estación de radio” este video para los alumnos se les hizo aburrido, aun cuando es de su interés ver videos este principalmente externaron que no querían verlo, que estaba muy aburrido, que mejor les pusiera un cuento, fue entonces cuando me di cuenta que los alumnos están familiarizados con otro tipo

de videos, sino solamente quieren ver cuentos o de caricaturas, por lo que me fue un poco difícil proyectar otro tipo de videos, además de lograr captar la atención de todos, debido a la información de los videos que proyectaba.

De igual forma realice presentaciones en Power Point como apoyo a los temas vistos, lo que causó un gran interés en los alumnos pues fue una nueva forma de observar imágenes en gran tamaño y sin necesidad del uso del papel donde están acostumbrados a verlas, les causo tanta curiosidad que se pudieran plasmar en una superficie por lo que se volvió una clase muy atractiva, se logró captar la atención de todos, e incluso la participación de alumnos que aun trabajan muy duro en la seguridad personal, por lo que esta herramienta se encuentra de gran utilidad y eficiencia como apoyo en el proceso de enseñanza en los alumnos de preescolar ya que apoya al desenvolvimiento de los niños. En cuanto a estas presentaciones me di cuenta de que los alumnos sin necesidad de pedir la participación, ellos tuvieron la iniciativa de hacerse partícipes, por lo que este tipo de actividades fue exitoso, e inclusive hubo alumnos quienes les comentaron a sus papás que habían realizado una actividad que les causo una gran emoción.

Cabe mencionar que aunque hubo un gran interés de los alumnos por trabajar con algunas de las TIC, se presentaron algunos inconvenientes dentro de la escuela, esto fue porque, en la institución solamente cuenta con un cañón, por lo que en algún momento se tuvieron que hacer algunas adecuaciones en cuanto a las actividades, ya que no había una organización institucional para hacer uso de esta herramienta, pero esto no fue un impedimento, debido a que conforme paso el tiempo entre compañeros, nos propusimos a realizar un calendario, para que no sucediera lo mismo de siempre, que era que todos queríamos utilizar el cañón a la misma hora, por ello se hizo el calendario, esto me facilito hacer su uso, ya que después no tenía que mover de horario mis actividades utilizando las TIC.

Es importante tener en cuenta esta calendarización por parte de los docentes, debido a mi experiencia en la intervención, al momento de no tener un horario en la cual podía hacer uso del cañón se me dificultó un poco, dado que al momento de quererlo utilizar había alguien más con la misma intención, esto ocasionaba que ya no me salieran mis actividades como las tenía planeadas, por lo que hubo ocasiones en que solamente lo usaba muy poco tiempo, esto para que otros de mis compañeros lo pudieran usar, esto me daba como resultado no culminar exitosamente la actividad.

Siguiendo con la seguridad en sí mismos, se pensó en actividades en las cuales pudieran expresarse con libertad, por lo que se acudió al uso del micrófono, en principio solo los alumnos más extrovertidos accedieron a participar, ellos se notaban alegres y divertidos lo que estimuló a los demás alumnos a animarse a participar y encontrando esta actividad muy divertida y emocionante, pues se hacían notar ante la clase y sus compañeros los animaban tanto que lograron salir de su zona de confort y experimentar nuevas sensaciones que disfrutaron. Esta actividad fue muy completa para optimizar su manejo de emociones además de nivelar su estrés, con ello también se logró estimular su capacidad cognitiva, ya que tuvieron que improvisar e inventar historias de su propia autoría.

Con este tipo de actividades se logró una mayor participación por parte de los alumnos. Por otro lado, tuve el apoyo de la maestra titular, en cuanto a la organización de algunas clases, cuando se trabajó con el proyector, la maestra me brindaba ayuda a instalarlo, otras ocasiones a organizar el grupo para poder estar en silencio, ella intervenía cuando lo creía necesario o cuando observaba que ya estaba perdiendo el control del grupo. Ya que hubo momentos en que los alumnos por más que les pedía guardar silencio se comenzaban a inquietarse.

Incluso pude obtener el apoyo de los padres de familia en actividades en donde, les pedí que ayudaran a sus hijos a aprenderse alguna canción, trabalenguas, adivinanza o rima, ya que

después lo pasarían a decir frente a sus compañeros, logre tener una respuesta favorable por parte de ellos, incluso se realizó una actividad en donde se invitó a los padres de familia para que observarán el avance que sus hijos habían adquirido en la seguridad propia al expresarse haciendo uso del micrófono, fue entonces que el 95% de los alumnos fueron capaces de cantar con el micrófono sin que se sintieran cohibidos por un público, inclusive una mamá en lo particular me agradeció por el apoyo que le brinde su hija, ella era muy introvertida y en el primer intento de hacer el uso del micrófono se puso a llorar sin embargo este segundo intento logro participar y ser una de las emocionadas que estaba por usar el micrófono. El otro 5% aun no logro expresarse utilizando el micrófono, pero tampoco porque les daba pena que se encontraban todos los padres de familia.

Por otra parte también obtuve el apoyo de los padres de familia, ya que se involucraron en actividades en donde se requería el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, esto fue a base de algunas tareas que se les dejó a los alumnos, este tipo de tareas consistió en hacer investigaciones cortas, en este tipo de actividad pude darme cuenta que la gran mayoría de padres de familia solamente iba al ciber café a pedirle al encargado que les investigará e imprimiera la información, cuando la indicación era otra. En estas tareas pedía a los padres que investigarían acerca de alguna información y que les platicarán a los alumnos de manera que lograrán a memorizar dicha información, esto con la intención de hacer una lluvia de ideas en el aula, ya que si pedía solamente la información impresa no causaría ningún interés en dejar la tarea.

Pero fue entonces en donde caí en cuenta que este tipo de actividad no fue muy funcional, ya que solamente pedía la investigación, eran muy pocos alumnos que, si llegaban a hacerla, aun cuando la hacían no era información la cual había requerido, esto era obviamente porque los padres de familia ni siquiera ellos la habían leído, sino solamente pidieron la información en el ciber.

Es aquí cuando realmente me di cuenta de que tan familiarizados están los padres de familia con las TIC, ya que, aunque la gran mayoría de ellos cuentan con un teléfono móvil, muchos desconocen la manera de buscar información en internet.

## **Conclusión**

Concluyendo así que, al implementar las TIC en el aula como herramienta de apoyo, me ayudo a generar ambientes de aprendizajes más fructíferos para los alumnos, aunque solamente logre implementar lo más básico de las TIC. Pero esto me ayudo para visualizar que tan importante es actualmente el uso de estas Tecnologías de la Información y la Comunicación, esto sin dejar atrás el propósito que se requiere alcanzar.

Pero considero que, aunque se lograron algunos avances en cuanto a la participación en ellos, no alcance el 100% de mis objetivos que tenía planeado, debido a algunos factores que lo impidieron. Por ello no pude culminar exitosamente con todas las actividades las cuales ayudarían a poder desarrollar algunas habilidades en los alumnos. A pesar de que se trabajaron con las TIC en el salón de clases, en la aplicación de las actividades desarrolladas en el aula de clase pude darme cuenta de que tan importante son, aunque los alumnos tienen un contacto con ellas, hace falta información en ellos, pero también esto depende de los padres de familia que tan informados están acerca de estas tecnologías que están a al alcance de sus hijos.

En el tiempo que tuve contacto con los alumnos, logré darme cuenta de que o todos los alumnos aprenden de la misma manera, ya que todos tienen habilidades y aptitudes diferentes, es aquí en donde se debe tener en cuenta los ritmos de aprendizajes de cada uno, ya que aun cuando se haga uso de las TIC, deben tomarse en cuenta, esto hará que se puedan lograr atender todas las

necesidades de los alumnos, con diversas actividades que capte la atención de todos, sin dejar atrás el interés que cautive las mismas.

Como bien sabemos el papel que juega la docente frente al grupo es de suma importancia, ya que de ella dependerá que tan atractiva se vuelva la clase, sin perder las necesidades que el grupo requiera, apoyándose de las TIC como herramienta de aprendizaje. Los padres de familia también influyen en el desarrollo de los aprendizajes, pero es importante que primero sean orientados a los padres de familia para que ellos tengan mejores conocimientos, y puedan así apoyar a sus hijos, de esta manera logren adquirir otras destrezas y habilidades.

El uso de las TIC en el aula son una herramienta de gran apoyo, debido a que actualmente los alumnos tienen contacto con ellas, tanto en casa como en la escuela, pero se debe de informar a los alumnos que no simplemente se utilizan para ver videos de entretenimiento, sino que se les puede dar un enfoque educativo y que realmente sea útil para la vida en ellos.

Debido a que la escuela cuenta con este servicio, se facilitó trabajar con los videos, ya que al proyectarles una diversidad de videos los cuales fueron un apoyo en el proceso del aprendizaje en los alumnos, ellos pudieron observar cómo fue la búsqueda en internet de los videos, no olvidando explicarles el uso responsable de la red. Al trabajar con videos fue interesante para los alumnos, ya que les gusta demasiado ver videos, ya que actualmente están en contacto con las TIC, ya sea en casa e incluso en la escuela. Los videos fueron de diferentes ámbitos, en algunos fueron documentales, cuentos, de acciones preventivas. Al observar una variedad de videos los alumnos pudieron darse cuenta de que no solamente podemos usar del cañón para ver solamente cuentos en el aula, sino también otro tipo de videos que nos apoyen a los aprendizajes y pueda aclarar las dudas que tengan en los temas vistos.

## 4.2 Actividades propuestas para la práctica

Debido a que no se lograron realizar otro tipo de actividades haciendo uso de las TIC, se pensaron en actividades propuestas con las cuales se pretenden adquirir otras habilidades y destrezas en los alumnos del 2° “C” del jardín de niños Miguel Hidalgo.

Para fortalecer el pensamiento cognitivo en los alumnos se pensaron actividades en dispositivos móviles como el uso de diversas aplicaciones educativas, una muy interesante es “Tetris” la cual incita a los alumnos a centrar su atención en el ensamble de diversas figuras geométrica lo que desarrolla habilidades motrices finas además de coordinación cognitiva-motriz. Con esta aplicación se pretende que los alumnos sean capaces de adquirir habilidades digitales, ya que al hacer uso de esta app conocerán también figuras geométricas, no solamente desarrollar habilidades, sino también que aprendan mediante esta app, con ayuda de los padres de familia, siempre y cuando se orienten, desde como instalar la aplicación en sus teléfonos móviles hasta como utilizarla, ya que no solamente usarla en casa sino en el salón de clases, para que todos los alumnos sin excepción de nadie tenga la oportunidad de trabajar por este medio, debido a que no todos los padres de familia cuenta con un teléfono o tableta.

Una manera innovadora de presentar actividades es mediante el uso de juegos de mesa, pero usando herramientas electrónicas como el celular o tableta digital, lo cual se espera que logré captar completamente la atención en los alumnos, además de un interés superior a cuando lo hacen con juegos de mesa tradicionales, con este tipo de juegos se pretende que el alumnado logre desarrollar la retención de memoria y la asociación de figuras y formas, así mismo que aprenda a trabajar en equipo, que sea capaz de esperar turnos, debido a que la gran mayoría de los alumnos, en edad preescolar aún se le dificulta compartir materiales y aún más cuando son muy atractivos

para ellos, por ello con este tipo de juegos, se pretende que los alumnos logren a ser compartidos con los materiales, esperando así resultados favorables en su persona.

También es importante que los alumnos de edad preescolar desarrollen un lenguaje clara y preciso, que sus expresiones lingüísticas sean coherentes a la hora de hablar, por ello se pretende aplicara actividades haciendo uso de una App educativas que atienda las necesidades de los alumnos, para esto una aplicación que puede ser muy funcional es “Alfabeto en español – abecedario” con esta App se espera que los alumnos logren adquirir una habilidad lingüística amplia, debido a que es una manera diferente de realizar juegos del lenguaje, a través de sonidos, imágenes, para que de esta manera los alumnos se interesen en participar y externar sus opiniones e ideas acerca de algún tema de su interés.

Siendo así que al trabajar mediante aplicaciones como la ya mencionada, todos los alumnos puedan vivenciar esa experiencia desde el aula de clase, ya que si bien sabemos cuándo son un gran número de alumnos que es este el caso, aun cuan se les dice que esperen su turno, hay alumnos que se inquietan muy fácilmente y que solamente quieren para ellos el material, por eso si considero importante esta aplicación aunque no estoy tan segura de que los alumnos vayan a reaccionar muy favorablemente, pero sin embargo se tiene la propuesta para poder ver cuál es la reacción de ellos, al trabajar con algo nuevo, que además cause el interés, pero no solamente eso sino que logren esperarse a trabajar, con ello, es así que se piensa que este tipo de aplicación puede ser utilizada en equipos, incluso individualmente.

Por otra parte, se pretende potencializar la creatividad en los alumnos. Se supone que cualquier persona tiene este don, pero está claro que es en la infancia cuando mejor puede ser cultivada, mostrando así un gran valor para nuestra sociedad, por lo que conviene promover su desarrollo temprano en la infancia. A si mismo esto se puede trabajar con una variedad de

actividades que responda a lo ya mencionado, con el propósito de que cada uno de los alumnos pueda descubrir su talento en cuanto a su nivel de creatividad.

Es sumamente importante destacar que, al trabajar con distintas aplicaciones y plataformas educativas, hablamos de una variedad de actividades que vayan enfocadas de acuerdo con los aprendizajes que se requieran lograr. Hacer el uso de las herramientas Tecnológicas dentro del aula, es una manera distinta de captar la atención de los alumnos. Puesto que con estas actividades propuestas se aspira que los alumnos puedan descubrir nuevas maneras de realizar actividades que como bien sabemos están acostumbrados, es por ello por lo que usar aplicaciones no es algo que este fuera de su conocimiento, debido al contacto constante que tienen con las TIC.

Con estas plataformas no se asegura que todos los alumnos logren desarrollar su creatividad en una totalidad, ya que hay algunos que no cuentan con Tecnologías en su casa, por ello se pretende trabajar en el aula de clases, que sea de suma interés para los alumnos, lograr captar su atención mediante estas, sin dejar a un lado las necesidades que requiera el grupo, que la docente tenga la capacidad de manejar esto con cautela, ya que los alumnos se inquietan muy rápido. También lograr recibir el apoyo de los padres de familia, para lograr potencializarlo en casa.

Es esencial tomar en cuenta a los padres de familia en estas actividades, aun cuando se logren trabajar en casa no se atenderán a los alumnos de igual manera que en su casa, ya que en el aula son varios, en la casa los papás pueden dedicarles tiempo a sus hijos, ya que actualmente varios de ellos trabajan ambos, tanto el papá y la mamá, por consecuente los niños solamente están a cargo de sus abuelos o algún pariente. Por ello también cabe la posibilidad que en cuanto a la realización de actividades usando aplicaciones en casa sea poco eficiente para algunos alumnos, pero tampoco se puede asegurar con exactitud qué tan responsables sean los padres de familia cuando se trata de sus hijos.

Otro punto muy importante es, considerar la importancia del uso responsable del Internet en el aula, ya que si los alumnos no conocen esta gran responsabilidad de utilizar el internet, esto puede ocasionar consecuencias, este también puede ser un obstáculo en los padres de familia, debido a que no todos cuentan con este servicio en casa, esto dejaría en desventaja a aquellos alumnos que no cuente con este, pero para que no sea el caso, se pretende que todas aquellas aplicaciones o plataformas se logren trabajar en el aula, principalmente que sean partícipes a aquellos que no tengan estas posibilidades.

Pretendiendo así lograr dar una plática a los padres de familia sobre la información de las aplicaciones y plataformas que se estarán trabajando con los alumnos, para que estén enterados, pero que puedan ellos mismos igualmente trabajar bajo estas aplicaciones en su casa, ya no solamente ponerles videos de entretenimiento, sino que además puedan darle herramientas a sus hijos que les deje un aprendizaje significativo. Esta asesoría que se pretende es asimismo para el uso responsable del internet, ya que ellos carecen de información de cómo hacer con responsabilidad, sin poner en riesgos a sus hijos, la mayoría de los padres solamente utilizan sus teléfonos móviles para estar en contacto en sus redes sociales y no le dan otro tipo de uso. Lo ya mencionado es debido a lo que se logró observar durante las intervenciones.

El uso de aplicaciones educativas en el ámbito escolar presenta numerosas ventajas como se señala a continuación:

- Permiten el aprendizaje en cualquier contexto, dentro y fuera del aula. La vida se convierte en el escenario perfecto para el aprendizaje. Las barreras del tiempo y el espacio se difuminan.

- La gran popularidad de los dispositivos móviles entre personas de todas las edades hace que las aplicaciones educativas influyan positivamente sobre la motivación del alumnado.
- Las aplicaciones educativas suelen contar con un importante componente lúdico, ya que, partiendo de la planificación, integran la dinámica típica del juego y recompensa para conseguir los objetivos de aprendizaje. Esto permite al alumno aprender jugando.
- Estas aplicaciones educativas además fomentan una gran interacción de los usuarios, rompiendo con la clásica experiencia de aprendizaje pasiva y permitiendo un aprendizaje más rico y eficaz en el que el alumno también es partícipe activo durante todo el proceso.
- Al tratarse de programas multimedia con un importante contenido gráfico formado por vídeos, imágenes, audios, etc., el atractivo para los alumnos se multiplica, favoreciendo el mantenimiento de su atención.
- Favorecen la participación y el empoderamiento de los alumnos, creando espacios interesantes para el trabajo en equipo en entornos colaborativos.
- Permite que las nuevas habilidades o conocimientos que se van adquiriendo puedan aplicarse en el momento de la adquisición. Esto da lugar a un aprendizaje más vivencial y por lo tanto más memorable.

La constante innovación en el diseño de aplicaciones móviles, mismas que en un principio fueran previstas como creativas opciones para abrir nuevos canales de comunicación, ahora han revolucionado el punto de vista pedagógico a través de la creación y el uso de herramientas tecnológicas que han permitido brindar un mejor nivel académica

La responsabilidad de la implementación de las herramientas Tecnológicas de la Información y la Comunicación, es crucial que el docente considere la impertinencia de utilizarlas de manera adecuada, siendo así que pueda brindar tanto a los alumnos como a los padres de familia información verídica de aquellas aplicaciones con las cuales se desee trabajar.

Puesto que las TIC son una gran herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje de los alumnos, sin dejar atrás cual sea el propósito de la utilización de estas. Con esto el alumno/a puede interactuar, puede comunicarse o puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, siendo así que fue muy notable algunos aspectos que se vieron favorecidos con las TIC en aula como:

- **MOTIVACIÓN.** El alumno/a se encontró más motivado utilizando las herramientas TIC, pues esto permite al estudiante aprender de una forma más atractiva, divertida.
- **INTERÉS.** Los recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos y textos, que reforzaron la comprensión multimedia presentes en Internet aumentaron el interés del alumnado complementando la oferta de contenidos tradicionales.

Así mismo como tenemos aspectos que nos pueden favorecer existe la posibilidad que haya otros aspectos que nos resulte todo lo contrario, estas pueden ser unas desventajas:

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Extraído de: Las Tics en la educación preescolar

Las maestras y maestros del nivel preescolar debemos estar capacitadas para poder afrontar estos nuevos avances, siendo necesario que en el currículo para la formación de docentes sea necesario la implementación de este curso que nos abrirá la puerta a la comunidad de educación. Y no solo a las docentes de educación preescolar sino también a todos los docentes de todos los niveles.

## **Conclusión**

En la sociedad de la información, los avances tecnológicos son una propuesta enriquecedora que ha beneficiado el ámbito educativo, puesto que cada vez son más los docentes que recurren al servicio de efectivas aplicaciones para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el estudiante.

Las TIC ponen al alcance de nuestras manos toda una multiplicidad de información y datos, para lo cual es necesario desarrollar determinadas competencias técnicas relacionadas con el uso de las tecnologías, así como competencias específicas relacionadas con la interpretación de esa información, ya que no toda la información que circula por la red está completa y es totalmente verídica

Es por ello el gran impacto que estas tienen en el ámbito educativo, puesto que a través de ellas se puede llevar a cabo una interacción de manera innovadora, que cause el interés y la participación en los alumnos, como ya menciono, las aplicaciones son una herramienta digital que favorecerá el aprendizajes en los alumnos, debido que se tiene pensado usas APPS que tengan un propósito significativo en los alumnos, así mismo atendiendo las necesidades en todos los alumnos, pero no solamente con ayuda de las aplicaciones.

Sino también es de suma importancia que al hacer uso de las TIC los alumnos logren adquirir destrezas y habilidades digitales, que aun cuando sea algo nuevo para ellos los cautive e incite a trabajar en equipo, que los alumnos logren a compartir material, esperar turno, entre otros aspectos, que no solamente los vean como un juego sino una herramienta de trabajo en donde puedan aprender varias cosas.

Siendo así se logre ese impacto en el salón de clases teniendo mejores ambientes de aprendizajes, que generen nuevos aprendizajes, por ello se pretende con el uso de las TIC adquieran nuevos conocimientos, los alumnos.

Para que todo esto sea posible se necesita trabajar en colaborativo desde los padres de familia, alumnos y maestra, ya que esto es un conjunto en donde se requiere la participación de todos, para que sea mayor el aprendizaje, siendo así la mayor motivación en los alumnos, que aprendan de diferente manera y no se les haga aburrida la clase.

Se piensa que las actividades propuestas pueden cumplirse de manera exitosa, debido a que la escuela tiene servicio de internet, es así como se pretende que no haya dificultades en cuanto hacer uso de aplicaciones que requieran uso de este.

Por otro lado, se piensa que puede haber dificultades en los hogares cuando se les dejó tarea haciendo uso de las TIC, ya que no todos cuentan con internet o incluso con aparatos tecnológicos, sin embargo, se pensará en trabajar en el salón de clases.

## CONCLUSIONES

La educación es la base del progreso de cualquier país, sobre todo, en aquellos en vía de desarrollo. Para ello la formación docente es un factor importante para alcanzar una educación adecuada y a la par con los cambios sociales, culturales y tecnológicos que van surgiendo con el paso del tiempo.

Los docentes, hoy en día, deben adquirir nuevas estrategias de enseñanzas, las cuales les permitirán desarrollar capacidades y habilidades en sus alumnos, para lo cual es fundamental el uso de las nuevas tecnologías. Si un profesor logra desarrollar las competencias para el uso de las TIC, no sólo le permitirá mejorar su labor docente, sino que también la escuela en donde se desempeña, ya que al modificar ciertas estrategias de enseñanza-aprendizaje, permite modificar el currículo generando escuelas que se autoevalúen y que mejoren constantemente.

Otro factor importante es la capacitación permanente de los docentes en el tema de las TIC, la cual debe ser pertinente con el área que enseña y con el contexto en que se desenvuelve, para ello , las políticas educativas deben contemplar dentro del currículo a las TIC como parte del aprendizaje y no como algo anexo a las clases tradicionales, ya que de este modo , los estudiantes logran una cierta autonomía en el proceso de aprendizaje, se relacionan de mejor manera con la disciplina que se enseña y adquieren la capacidad de adquirir conocimientos en forma permanente.

El uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el nivel preescolar es actualmente el centro de atención y estudio de múltiples investigadores. Los resultados que se han encontrado hasta el momento nos plantean la importancia del uso moderado e integrado al curriculum preescolar del medio informático. Por otra parte, pareciera de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio,

la evaluación de los softwares educativos y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales

Si bien sabemos las TIC son una herramienta que pueden servir de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, como se ha mencionado en los capítulos anteriores, el contacto que actualmente tienen los alumnos de nivel preescolar es mayor, debido a que en su entorno conviven con estas herramientas tecnológicas, cabe mencionar que aun cuando tienen el contacto con estas, aún se encuentran algunas dificultades en el uso que se les da, tanto en casa como en la escuela.

Al transcurso de la aplicación de las actividades haciendo uso de las TIC, me di cuenta del gran impacto que tienen en los alumnos de 2° del jardín de niños Miguel Hidalgo, ya que al verlas no se les hace desconocidos utilizar una tableta o un teléfono celular, incluso tienen un manejo impresionantes en ellos, aun cuando esto es así, los alumnos carecen de información para hacer un uso que impacte en su aprendizaje, por lo que se pudo realizar una diversidad de actividades que cambio el panorama que ellos tenían de su utilidad.

En conclusión, las TIC como apoyo en el aprendizaje, tuvo resultados favorables en los alumnos, esto apporto en ellos una seguridad de expresión ante un público, realzando la motivación por participar más constantemente, lo que genero un mejor ambiente de aprendizaje en las cada una de las clases. Aun cuando se obtuvieron aspectos favorables, cabe mencionar que también es importante tomar en cuenta a los padres de familia, ya que son agentes que contribuyen a la educación de los alumnos, cada uno tiene una responsabilidad, por ello se debe de orientar a los padres acerca de cómo se pueden utilizar las TIC de manera responsable, cuando se trate de las TIC. Con la finalidad de que en casa se puedan repasar a los aprendizajes del salón de clases, esto hará que los alumnos puedan adquirir habilidades y destrezas que en conjunto se trabaje, así teniendo resultados acertados.

Así mismo en cuanto a las actividades propuestas considero de gran utilidad que me permitirá conocer más acerca de lo que son las herramientas digitales, y como estas me podrían ser de gran utilidad en la práctica docente, en un futuro no muy lejano, en lo personal las aplicaciones y algunos blogs se me hacen dos herramientas muy fáciles de utilizar en el ámbito educativo, ya que puedo involucrar a padres de familia, para la realización de actividades extras para los niños, incluso como apoyo en el aprendizaje en los alumnos. El aprendizaje de nuevas herramientas digitales siempre nos proporcionara un aprendizaje significativo a los docentes en formación, ya que es algo que podré optar para llevar a cabo con los niños.

Los niños preescolares se pueden beneficiar del uso de las computadoras, sólo si esto se hace de una forma adecuada. Por ello el uso de la tecnología integrada al currículo se presenta como la propuesta más apropiada para el uso de esta en el nivel preescolar, Las TIC en el nivel preescolar desarrollan habilidades cognitivas y otras áreas del desarrollo infantil, permitiéndole al niño aprendizajes significativos, además nos permite ampliar la gama de recursos y estrategias didácticas en las modalidades de comunicación. Por ello se ha considerado que las TIC puedan aportar beneficios como:

- Desarrollo psicomotor
- Habilidades cognitivas
- Identidad y autonomía personal
- Perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación
- Pautas elementales de convivencia y relación social
- Descubrimiento del entorno inmediato

## BIBLIOGRAFÍA

- Analucia. (2011). LA RIQUEZA DE LAS TICs EN EL AULA DE INFANTIL. *Temas para la Educación.*
- Belloch, C. (s.f.). Integración de las TIC en la Educación. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.*
- Belloch, C. (s.f.). INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.*
- Belloch, C. (s.f.). Internet . *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en.*
- Berríos, L., & Buxarrais, M. R. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *CEI.*
- Briceño, P. I., Flórez, R. R., & Gómez, M. (2019). USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR. *Panorama.*
- Capacitación, Perfeccionamiento y Actualización Docente en todo Chile.* (2009). Obtenido de EDUCREA: <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Cobo, J. C. (2009). Definiciones con mayor puntaje identificadas durante el benchmarking. *ZER.*
- Edel, R. (2004). El concepto de Enseñanza-Aprendizaje. *ResearchGate.*
- Garassini, M. E. (s.f.). *EVALUACION DE RECURSOS ELECTRÓNICOS COMO.* Universidad Metropolitana.
- Naya, D. V. (2008). Tecnologías de Información y Comunicación, y su relevancia para el desarrollo de una organización . *CICAG.*

Plataforma academica para la investigación. (24 de septiembre de 2015). *Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación a la Docencia - Capturas*. Recuperado el 25 de noviembre de 2019, de Plataforma academica para la investigación:  
<http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/page/view.php?id=10122>

Schmelkes, S. (2004). *Investigacion Educativa*.

SCT. (20 de FEBERERO de 2018). *INEGI*. Obtenido de COMUNICADO DE PRENSA:

[https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/OtrTemEcon/ENDUTI H2018\\_02.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/OtrTemEcon/ENDUTI H2018_02.pdf)

SEP. (2017). *Aprendizaje Clave*. México.

SEP. (2018). *Servicio profesional docente*. Obtenido de Perfil, Parametros e Indicadores para

docentes y Técnicos Docentes: [http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/portal-docente-2014-2018/content/ba/docs/2017/ingreso/PPI\\_EB\\_INGRESO\\_16\\_01\\_2018.pdf](http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/portal-docente-2014-2018/content/ba/docs/2017/ingreso/PPI_EB_INGRESO_16_01_2018.pdf)

SEP. (s.f.). *DGESPE*. Obtenido de Perfil de egreso:

[https://www.dgespe.sep.gob.mx/planes/les/perfil\\_egreso](https://www.dgespe.sep.gob.mx/planes/les/perfil_egreso)

silva, J. (s.f.). ¿Por qué elaborar estándares TIC para la formación inicial del profesorado? .

*Estándares en tecnologías de la información*.

<http://informacion-comunicacion3.blogspot.com/p/clasificacion-de-las-tics.html>

<https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/kinders/metodos-ensenanza-preescolar>

<http://avillatic.blogspot.com/p/importancia-de-las-tic-en-preescolar.html>

<http://www.miportal.edu.sv/que-es-software-educativo/>

<http://internetpreescolar.blogspot.com/>

<https://material38.webnode.mx/news/clasificacion-de-los-medios-visuales-auditivos-audiovisuales-/>

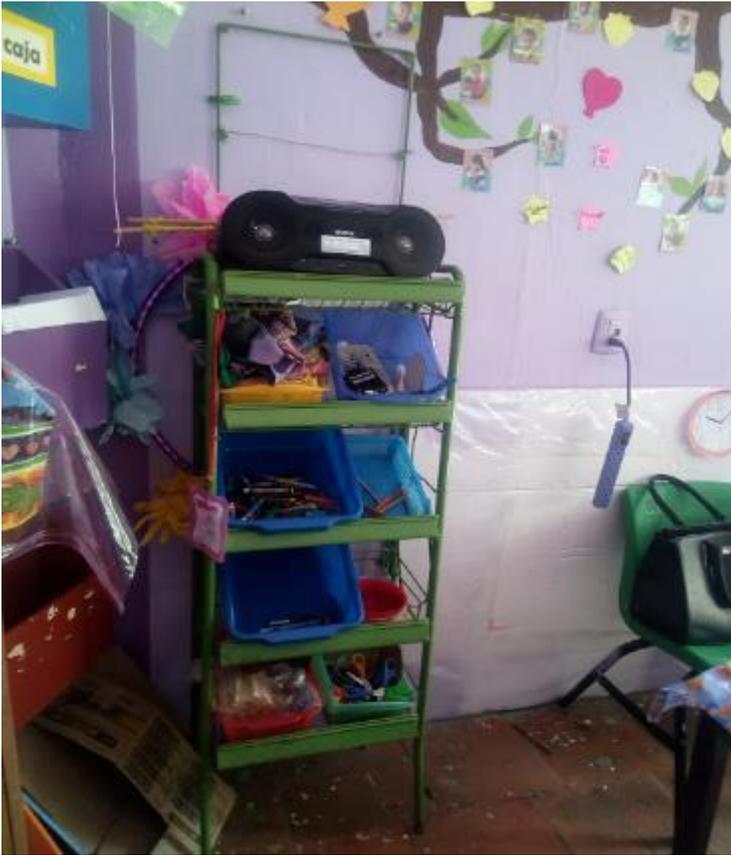
<https://www.semana.com/tecnologia/novedades/articulo/top-10-aplicaciones-juegos-para-ninos-android/373381-3>

<https://www.bebesymas.com/recursos-en-la-web/39-apps-para-ninos-juegos-actividades-para-aprender-jugando>

<http://mercedariasinfantil.blogspot.com/2012/08/aprende-contar.html?spref=pi&m=1>

<https://www.aula1.com/apps-educativas/#:~:text=El%20uso%20de%20apps%20educativas,y%20el%20espacio%20se%20diferencian.>

## ANEXOS



### **Grabadora**

En el salón de clases de 2° “C” cuenta con una grabadora, esta se utiliza para poner música relajante para que los alumnos trabajen, también para realizar pausas activas, usando se requiere de alguna pista, para poner audiocuentos.

### **Bocina**

En el salón de 2° “C” hay una bocina, esta es de la docente, es utilizada para hacer actividades en el patio y poner música si es necesario, ya que esta es portátil.

Para realizar ensayos para números artísticos.



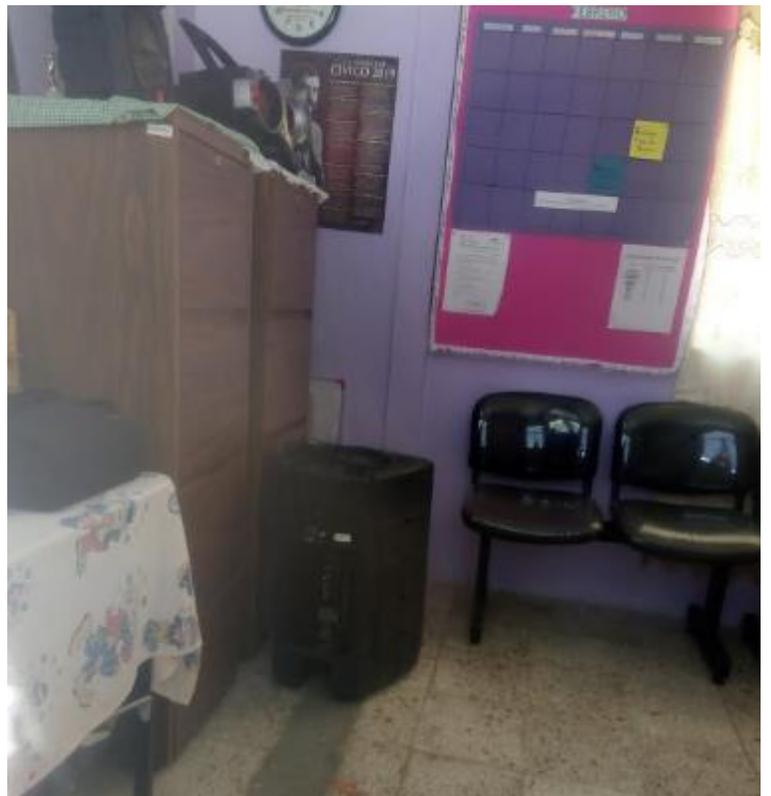


### Salón 2° C

En el aula, también se hace uso del cañón para proyectar videos, se necesita una laptop, estas herramientas tecnológicas son apoyo para el aprendizaje de los alumnos.

### Dirección

El jardín de niños cuenta con un equipo de sonido, grabadora, bocinas, estos son utilizadas para los eventos de ésta, así como para realizar honores cada semana.





### **Biblioteca**

La escuela cuenta con un cañón, una computadora, estas están instaladas en la biblioteca, son para uso de todos los alumnos.

### **Patio de la escuela**

La escuela tiene áreas de juego, para los alumnos, hay espacios en donde se debe hacer guardia en la hora del recreo, ya que pueden ser peligrosas para los alumnos.





## Comunidad de Cuijingo

se ubica en el Municipio de Juchitepec, Edo, Mex.

Sus calles tienen adoquín, su iglesia está ubicada en el centro de la comunidad, tiene un campanario.

## Cuestionario

Se les realizó un cuestionario a los padres de familia para ver cuántos de los alumnos tienen contacto con las TIC

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX

2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar, el Caudillo del Sur

**Propósito:** recabar información acerca de los dispositivos tecnológicos que los alumnos de 2° C del Jardín de Niños "Miguel Hidalgo" cuentan en sus hogares.

Responda el siguiente cuestionario marcan con una X en el recuadro de la pregunta correcta.

- ¿Cuenta con televisión en el hogar?  
Sí  No
- ¿Cuenta con teléfono celular?  
Sí  No
- ¿Cuántos miembros de la familia tienen teléfono celular?  
 1  2  3  4 o más
- ¿Cuenta con Tablet en el hogar?  
 Sí  No
- ¿Dispone de una computadora en su hogar?  
 Sí  No
- ¿Cuántas?  
 1  2  3 o más
- ¿Cuenta con Internet?  
 Sí  No
- ¿Con que otros dispositivos tecnológicos cuenta? Elija todos con los que cuenta  
 X-box  Grabadora  Bocina  Estéreo
- ¿Qué redes sociales utiliza? Marque todas las que utiliza  
 WhatsApp  Facebook  Twitter  Instagram  Otro
- ¿En su hogar cuentan con microondas?  
 Sí  No
- ¿Cuenta con lavadora?  
 Sí  No
- ¿Cuenta con licuadora?  
 Sí  No



**Escuchando Rimas**

**Los derivados de la vaca**  
Se proyectó un video, en el cual los alumnos observaron que alimentos provienen de la vaca.





¿Qué provienen de la vaca?

No contra la violencia  
Se proyectaron videos  
conmemorativos al día naranja



Viendo cómo hacer Slaim  
Se proyectó un video de un  
experimento, que los alumnos  
después tuvieron que hacer.





### **Conociendo medios de comunicación**

Se les proyecto una presentación en Power Point, sobre los medios de comunicación

### **El cuento “los siete cabritos”**



### **Evitando accidentes**

Se les proyecto un video sobre accidentes que pueden ocasionarles en la escuela



### **Jugando con las rimas**

Los alumnos pasaron a decir una rima haciendo uso del micrófono

### **Conociendo la estación de radio**

Se les proyectó un video de los roles que se desempeñan en una estación de radio





### **Representando la radio**

Los alumnos realizaron una pequeña representación de la estación de radio, desempeñando los roles.

### **Buscando talentos**





"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca. Emblema de la Mujer Mexiquense".

## ESCUELA NORMAL DE AMECAMECA

**Asunto:** Se autoriza el trabajo de Titulación para el Examen Profesional.

Amecameca, Méx., a 29 de Junio del 2020.

**C. ESMERALDA CASTILLO RIVERA**

PRESENTE

La Dirección de la Escuela Normal de Amecameca, a través del Área de Atención y Obtención de Grado, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado el trabajo de titulación, con la opción **TESIS DE INVESTIGACIÓN** que presentó con el TEMA **"EL USO DE LAS TIC EN PREESCOLAR COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE"**, por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes a la sustentación de su Examen Profesional.

Lo que comunica para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

ÁREA DE ATENCIÓN Y OBTENCIÓN DE GRADO

MTRA. OLIVA MARIBEL PONCE MILLA



DIRECCIÓN ESCOLAR

MRO. ALEJANDRO RODRÍGUEZ CÁRDENAS

c.c.p. Expediente del pasante

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE AMECAMECA