

Los proyectos de enseñanza, como forma de trabajo en Educación Preescolar

El Nuevo Modelo Educativo, sugiere modalidades de trabajo que empalmen con los propósitos que ostenta dicha propuesta; señalando como una posibilidad a los proyectos didácticos, de los que podemos referir.

La metodología didáctica del aprendizaje basado en la elaboración colaborativa de proyectos se fundamenta en algunos conceptos educativos relacionados con el enfoque didáctico centrado en el estudiante; el diseño, debe plantearse mediante la realización de tareas auténticas. Esto significa, principalmente, que al abordar tareas poco definidas o estructuradas los estudiantes deben elaborar las mejores soluciones posibles para problemas complejos y abiertos, formulando preguntas que deberán ser investigadas, diseñando una estrategia de trabajo que permita la resolución de las cuestiones formuladas o la verificación de una hipótesis planteada, buscando, clasificando y analizando información, y creando productos intermedios o subproductos, que les permitan avanzar en su comprensión del problema.

Este tipo de metodología, exige que los niños trabajen de manera relativamente autónoma durante períodos largos de tiempo y que culminen su trabajo con la elaboración de productos o la realización de presentaciones. Una vez establecido el tema o el problema que debe resolverse, los alumnos tienen que construir su conocimiento sobre los conceptos y principios centrales de un área mientras ponen en juego diversas habilidades cognitivas de alto nivel, como son la exploración del problema desde diversas perspectivas, la búsqueda de información, la elaboración de nueva información, la reflexión sobre el conocimiento generado o la comunicación de la información (Lou, 2004).

1.2. La gamificación, una metodología para hacer formal, lo informal

La gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Kapp, 2012). Es por ello que como estrategia metodológica no solo

fomenta el aprendizaje de los estudiantes sino puede también favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes

El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal.

La gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Kim, 2015). Por otro lado, y conforme refiere a Lee y Hammer (2011) no se pretende enseñar con juegos o a través de juegos, sino usar elementos de juegos como forma de promover el aprendizaje activo.

**PROYECTO DIDÁCTICO
“CONTANDO, CONTANDO ESTAMOS AYUDANDO”**

Docente	Grado	Grupo	Periodo de aplicación
	TERCERO	“C”	
Propósito educativos relacionados:			
Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números			
EJE			
NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN			
Aprendizajes esperados			
Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.			
Áreas de desarrollo personal con las que se relaciona.			
Artes	Educación socioemocional		
Las artes son lenguajes estéticos estructurados que hacen perceptibles en el mundo externo, ideas, sueños, experiencias, pensamientos, sentimientos, posturas y reflexiones; ofrece a los estudiantes experiencias de aprendizaje que les permiten identificar y ejercer sus derechos culturales y a la vez contribuye a la conformación de la identidad personal y social de los estudiantes,	La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética.		

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

1. **Duración de la secuencia: 4 sesiones de 90 minutos cada una**
2. **Modalidad:** Se realizará el trabajo por unidad didáctica apoyado de la metodología de gamificación. Derivado de la contextualización del ambiente de trabajo y de los procesos naturales de los niños en su manera natural de aprender mediante el juego, así como la inclusión de los actores de la comunidad escolar que favorezca el aprendizaje significativo y permanente, se verá implícito los valores, la inclusión a la diversidad. mediante y la dosificación de contenidos, que respondan a temas de su interés.
3. **Tipo de trabajo:** Colaborativo, individual y colegiado, ya que se alinean a la planeación porque responde al enfoque del plan vigente desarrollado por competencias y que responde al perfil de egreso del nivel, en él se confiere como actor principal al alumno.

INICIO DEL CONTENIDO / generación de condiciones y recuperación de conocimientos previos
ENCUADRE DE LA PLANEACIÓN SESIÓN 1
<p>Plenaria general, para identificar los objetivos de la planeación didáctica.</p> <p>De acuerdo a los resultados obtenidos en la valoración de los conocimientos previos al inicio del ciclo escolar, se establecerán acuerdos con los alumnos de bajo desempeño y con padres de familia, con la finalidad de evitar el rezago en alumnos en riesgo.</p> <p>Para el desarrollo de la situación didáctica se prevé realizar equipos, con variación en el número de integrantes, por lo que se retomará sus estilos, formas y necesidades de aprendizaje, para designar a cada equipo de manera inclusiva y diversificada con el propósito de gestionar la equidad en el desarrollo de las acciones.</p> <p>El objetivo central de proceso de aprendizaje, es que los alumnos pongan en práctica los aprendizajes adquiridos en el contexto próximo y real, por lo que de manera general se les dará a conocer la metodología de la evaluación para que reconozca el proceso a realizar.</p>

SESION 1 DE DIAGNÓSTICO				
Etapa	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE (Actor, organización, verbo, estrategia didáctica, contexto o intención educativa)	Recursos	PRODUCTO(S) DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD (ES) A EVALUAR TÉCNICA- INSTRUMENTO- PONDERACIÓN
Inicio	<p>La docente en plenaria, narra el cuento "El artesano que no sabía contar", apoyada con un proyector, muestra a los alumnos imágenes de un artesano que para realizar el entrega de unas muñecas de tela, se da cuenta que no sabe contar y solicita ayuda para conocer cuántas muñecas faltan a partir de contar las existentes y ubicar a cada una en su caja de entrega.</p> <p>Preguntas:</p> <p>1.- ¿De qué se da cuenta el artesano cuando va a realizar su entrega? - de que le sobran cajas</p> <p>2.- ¿Para qué solicita apoyo el artesano? - para saber cuántas muñecas le hacen falta</p> <p>3.- ¿Cuenta el artesano con nuestro apoyo para resolver su situación? ¿Cómo le podemos ayudar? ¿Cuántas muñecas tiene? ¿Cuántas cajas le sobran? ¿Qué podemos hacer para ayudarlo?</p>	Cuento imágenes en proyector		<ul style="list-style-type: none"> - Participación de los alumnos - Respuestas adecuadas y pertinentes - lista de cotejo, para determinar los conocimientos previos. - Anotaciones en el registro de observación
Desarrollo	<p>Los alumnos en plenaria expresan de manera oral las ideas planteadas en los cuestionamientos por la docente</p> <p>La docente registra las respuestas de los alumnos, elabora una lámina con las ideas gráficas.</p> <p>La docente con apoyo en la lámina orienta a los alumnos a un acercamiento con el concepto de conteo.</p>		lámina de ideas graficas acerca de las posibilidades de ayudar al granjero a través del conteo	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo
Cierre	<p>La docente de manera individual registra en el diario de observación las ideas de los alumnos a fin de incorporar, en caso de ser necesario, variantes en la secuencia de trabajo.</p>			

SESION 2 DE DESARROLLO DEL CONTENIDO				
Etapa	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE (Actor, organización, verbo, estrategia didáctica, contexto o intención educativa)	Recursos	PRODUCTO(S) DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD (ES) A EVALUAR TÉCNICA- INSTRUMENTO- PONDERACIÓN

Inicio	Se retomará la proyección, para encuadrar las actividades de la sesión. En plenaria, se argumentará a los alumnos acerca de la presencia de un padre de familia (que asistirá a la clase abierta) y apoyará en el desarrollo de las actividades de esa sesión.	Apoyo de padre de familia Papel para boleado Citorio para padres de familia Cuaderno de trabajo del alumno		- Lista de cotejo
Desarrollo	Se integrarán 6 equipos de 4 alumnos. El padre de familia repartirá material fotocopiado con imágenes de muñecas y un número que representa a la cantidad de muñecas de tela que pueden empacar en las cajas los alumnos bolearán papel y lo pegarán sobre el número; realizarán recortes de papel de colores y lo pegarán en el cuerpo de las muñecas de manera individual. En plenaria, cada alumno expresará de manera breve la relación entre las muñecas y el símbolo numérico.			- Lista de cotejo - Registro de observación
Cierre	Cada equipo nombra un expositor y este expone la actividad. Al finalizar la jornada, la docente entrega al responsable- tutor, un citorio para que el día de cierre de la secuencia didáctica, asistan a una sesión de trabajo con su hijo.			Ambiente democrático - Argumentación de las características del producto elaborado

SESION 3 DE DESARROLLO CONTENIDO				
Etapa	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE (Actor, organización, verbo, estrategia didáctica, contexto o intensidad educativa)	Recursos	PRODUCTO(S) DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD (ES) A EVALUAR TÉCNICA- INSTRUMENTO- PONDERACIÓN
Inicio	Se encuadra la sesión, con apoyo en uno de los trabajos realizados en la sesión anterior, la docente recapitula las condiciones de realizar conteo de correspondencia uno a uno entre las muñecas y las cajas para empacar.	fotocopias	Trazo del número en el cuaderno de trabajo del alumno	Participación del alumno Lista de cotejo
Desarrollo	Se integrarán equipos de 3 alumnos y se repartirán números de foamy (del 1 al 10), y pinzas para colgar ropa; sobre la mesa se colocarán los números y los niños colgarán las pinzas según corresponda con el símbolo numérico (número 1, una pinza, así consecutivamente. Se entrega a los alumnos el cuaderno de trabajo, para que realicen el trazo de los números, con ayuda de un lápiz.			Lista de cotejo

Cierre	<p>Los equipos exponen en plenaria los números con las pinzas y el trazo de los cuadernos</p> <p>Se elaboran conclusiones</p> <p>Se evalúa la actividad</p> <p>En plenaria, la docente entrega a los alumnos la imagen de una gallina con huevos y les indica que con ayuda de un adulto tienen que colorear los huevos y contarlos, colocando el número dentro de cada uno de ellos, como actividad extra clase</p>		Exposición de productos	Se complementa la evaluación, con el uso de una rúbrica, en esta sesión se evaluarán sólo algunos criterios, se complementa en las 2 sesiones próximas
---------------	--	--	-------------------------	--

SESION 4 DE CIERRE DEL CONTENIDO Y EVALUACION DEL LOGRO DEL APRENDIAJE ESPERADO				
Etapa	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE (Actor, organización, verbo, estrategia didáctica, contexto o intención educativa)	Recursos	PRODUCTO(S) DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD (ES) A EVALUAR TÉCNICA- INSTRUMENTO- PONDERACIÓN
Inicio	Reintroducir la temática con apoyo de un alumno, recapitulando la actividad de la sesión anterior y el trabajo extra clase. Destacar aspectos que el alumno considere importantes, ilustrarlos en una lámina.	Docente de apoyo de artes Cartulinas Papel de colores	Trabajo extra clase Lámina	La participación voluntaria y pertinente
Desarrollo	El docente de apoyo de artes, en plenaria, realiza la explicación para que los alumnos coloquen cada una de sus manos sobre una hoja de papel de color y remarquen el contorno de cada una de ellas; posteriormente se recortarán y pegarán del centro de la mano sobre una hoja de un papel diferente. Se integran equipos de 6 alumnos. En equipo, los alumnos jugarán al conteo que la docente de apoyo va a aplicar "contando con mis deditos" la docente enuncia un número del 1 al 5, en voz alta, los alumnos doblen los dedos que sea necesario para que los dedos que quedan levantados, correspondan con el número enunciado, una vez que los alumnos han concluido, los docentes evaluarán la actividad y colocarán en la mesa de trabajo el número para que el equipo los organice por el valor. Se realizará un análisis y argumentación de la posición de los dedos y la ubicación del número.		Manitas contadoras	Lista de cotejo
Cierre	Se pide a los equipos expongan sus productos		Exposición y argumentos	Rubrica

SESION 5 DE CIERRE Y EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA				
Etapa	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE (Actor, organización, verbo, estrategia didáctica, contexto o intensión educativa)	Recursos	PRODUCTO(S) DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD (ES) A EVALUAR TÉCNICA- INSTRUMENTO- PONDERACIÓN
Inicio	Mensaje de bienvenida a los padres asistentes. Exposición de motivos y encuadre de la sesión de trabajo. Presentación de los docentes de apoyo (educación física y artes)	El Docentes de apoyo (educación física y artes) Padres de familia asistentes		
Desarrollo	Exposición de instrucciones acerca de la actividad denominada "las muñecas viajan a su destino" Integrar equipos de 4 alumnos. Se describen las 4 estaciones que componen el circuito a cubrir: <ul style="list-style-type: none"> - La salida - Estación 1, se integra por el trazo de los números 1, 2 y 3; por ellos sólo debe de pasar un alumno del equipo, el cual representa a una muñeca de tela con una pelota blanca, que rodará siguiendo el trazo de los números), - Estación 2, el niño abre un sobre que contiene un número y coloca sobre un casillero de huevos, la cantidad de pompones que señala el número descubierto. - Estación 3. El niño abre un sobre y encuentra un número del 1 al 10, y dobla los dedos de las manos de papel que se ubican sobre la mesa, para representar al número descubierto. - Estación 4, el alumno tiene sobre la mesa la imagen de una gallina con un número, pega bajo la gallina, el número de huevos de papel que se señalan. - al término de cada estación, les entregarán a los alumnos la imagen de una muñeca de tela, por cada estación recorrida. - La meta. Meter las muñecas recogidas durante la actividad, a la caja de entrega y se ha ayudado al artesano a resolver su problema. 		Productos elaborados en cada una de las estaciones	Listas de cotejo Registro en guía de observación de la docente

Cierre	Plenaria para exposición de productos Evaluación de la actividad, desde los alumnos y posteriormente de los padres. Proyección de video de sensibilización Se realiza el registro en la lista de cotejo y se concluye la evaluación con la rúbrica	Video de sensibilización	Comentarios y argumentos de los alumnos y los padres de familia	Rubrica
--------	---	--------------------------	---	---------

ELABORO: LIC. ROCIO DOMINGUEZ ESCAMILLA

TEL. 7227839714

CORREO ELECTRONICO: Chio10_escdom@hotmail.com