

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexicana".

JARDÍN DE NIÑOS "ROSARIO CASTELLANOS"

**TRABAJOS DE ESCUELAS PARA
"PROYECTO DEL ACERVO DIGITAL EDUCATIVO PARA PROFESORES Y
ALUMNOS"**

TEMA

"EL USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA EN PREESCOLAR".

GRADO: 1° GRUPO:"A"

CICLO ESCOLAR: 2019-2020

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

EL USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA EN PREESCOLAR.

Las producciones que se solicitan pueden ser: De apoyo a la Educación inicial
Trabajos o producciones inéditas: Elementos multimedia

Introducción

El uso de las tecnologías ha sido a lo largo del tiempo uno de los más grandes impactos, ya que en todo sentido se considera algo innovador, en muchos casos económico, alcanzable, y en ocasiones necesario, puesto que enfocarnos a este no significa únicamente tener un computador en casa, sino que, se va desde las necesidades de la vida diaria hasta el indispensable uso de los teléfonos móvil. Sin embargo, esto podría sonar de gran medida una necesidad humana indispensable, principalmente como medio de comunicación, es lo que sociedad piensa y el concepto que se han formado del uso de las nuevas tecnologías, sin determinar los pros y contras del mismo, donde desafortunadamente se determina como: medios tecnológicos que permiten satisfacer algún tipo de necesidad u ocio sin haberlo notado conscientemente.

Cabe mencionar que la tecnología en estos tiempos tiene cambios muy notorios no tan solo para la sociedad en general sino también en colaboración en el ambiente escolar- educativo. En donde día a día tenemos acceso a nuevas actualizaciones, equipos, descubrimientos, softwares y hardware, los cuales permiten la introducción y desarrollo de nuevos conocimientos en los alumnos, innovando cada día el actuar docente en cada una de las aulas. Pero considerando lo anterior, ¿cómo actúan los docentes ante esta situación, donde el aprendizaje es primordial pero la innovación tecnológica es un factor que implica cambio y es necesario utilizarla?

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

Los multimedios son conjuntos de varios medios, como pueden ser texto, imagen, sonido, videos y animaciones e incluso pueden ser interactivos. Este tipo de materiales multimedia encuentra su aplicación en varias áreas por ejemplo: negocios, realidad virtual, entretenimiento, arte, ingeniería, medicina, matemáticas, investigación y por supuesto, educación, entre otros.

La integración de las herramientas multimedia interactivas en la cotidianidad de las clases va más allá de contar con instituciones educativas dotadas de los equipos tecnológicos requeridos y la capacitación a los docentes en los usos educativos que pueden suponer. Sin embargo, la aplicación es correcta al hacer uso de las herramientas multimedia interactivas en educación preescolar.

El presente proyecto tiene como objetivo identificar las Herramientas Multimedia Interactivas usadas en la enseñanza en educación preescolar y principalmente en actividades desarrolladas en el hogar en apoyo de los padres de familia o tutores.

Desarrollo

La educación no es la excepción en la utilización del material multimedia, que tuvo sus orígenes con videos, sonidos e imágenes no creados propiamente para la educación. Los docentes se apoyaban de material generado con fines distintos al educativo, pero que ellos encontraban interesantes para compartir con sus alumnos.

Con los avances tecnológicos los materiales multimedia evolucionaron y además comenzó a aplicarse la informática en la enseñanza, lo que prometía un gran avance y la mejora de la calidad educativa con la tecnología aplicándose en ella.

Entonces surge la interrogante de ¿Qué ventajas supone el uso de la informática y los multimedios en la educación? Una gran ventaja es que con la informática, viene el Internet, que permite la concentración de muchos recursos de diferentes y mucha información disponible desde cualquier lugar en cualquier momento.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

Las ventajas de la aplicación de multimedios radican en lo que estos materiales generan en los alumnos, como son: interés, motivación, desarrollo de la iniciativa, mayor comunicación, mayor atención teniendo en cuenta los años que oscilan de 3 a 4 años los alumnos considerando como una gran ventaja que favorecen en los aprendizajes esperados.

MULTIMEDIA EN EL AULA PREESCOLAR

Como bien lo mencioné anteriormente, la tecnología educativa es una necesidad para los alumnos, por lo tanto, debe serlo también para el docente, considerando que el uso de las tecnologías no se considera una opción, ya que dentro de los nuevos modelos educativos de los últimos años, las actualizaciones y los planes y Programas de educación nivel básica, consideran el uso de las tecnologías como medio necesario procurando que las necesidades de la sociedad sean atendidas, pero podríamos responder a la pregunta planteada, enfocada al uso de las multimedia y su efecto en las aulas. Siempre debemos considerar estrategias tecnológicas en nuestro quehacer educativo como medio de enseñanza-aprendizaje, en donde el mobiliario y las posibilidades se adecúen tanto a la edad de los alumnos como a los recursos disponibles.

Es muy importante retomar el papel que juega cada uno de los actores involucrados en el contexto presente, para lo que nos ayudará a reforzar las razones por las cuales deben ser incorporadas las multimedia en el aula, principalmente enfocadas al nivel preescolar.

En primer lugar, la selección del nivel se basa en el impacto a futuro de los alumnos, puesto que es aquí uno de los grandes retos, ya que, es complicado la manipulación de los mismos equipos tecnológicos cuando se están desarrollando capacidades motrices e intelectuales, donde el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser un preciso y claro, puesto que los pequeños de preescolar van conociendo el mundo

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

exterior, comienzan a socializar y a interactuar con su entorno en todos sus ámbitos (social, económico, político y cultural).

Ahora bien como lo menciona Frida Días B. (2002), el aprendizaje mediante pares, utilizando medios de apoyo contribuyen a que el aprendizaje previo evolucione mediante estrategias de enseñanza- aprendizaje basado en el actuar situacional, es decir, que los alumnos aprendan por medio de situaciones reales, donde actúen como actores principales, por ello es que al intervenir tecnológicamente en el área de multimedia educativas propicia que este factor se fortalezca, a tal medida que por medio de aplicaciones y plataformas educativas on-line y of-line los docentes, claro ejemplo de ello es la implementación de estrategias en casa que creen ambientes de aprendizajes virtuales propicios para la edad de los alumnos, de forma que atienda las necesidades de los mismos, incorporando los recursos disponibles o bien de modificarlos dándoles el uso adecuado y propiciando estrategias de enseñanza aprendizaje haciendo de sus espacios multimedia.

LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA ¿IMPORTANTE EN EL AULA?

Las tecnologías juegan un papel de suma importancia en el mundo actual, donde estos medios funcionan en todo sentido en la vida diaria, facilitando el trabajo de distintos actores, por ejemplo; como medios de comunicación, fuentes de información y de transporte. No obstante, los expertos consideran que la tecnología debe estar inmersa en nuestra vida diaria por lo que da la pauta de que esta sea un medio de apoyo dentro del ámbito escolar.

Sin embargo, dentro de la educación inicial como lo menciona Matilde Bolaño G. (2017) es de suma importancia que estas tecnologías apoyen el actuar docente propiciando de forma lúdica que los alumnos desarrollen nuevas competencias en la vida futura, procurando la satisfacción de las necesidades sociales y/o laborales, donde en tiempos futuros los alumnos de edad preescolar estarán inmersos, por ello es que las tecnologías multimedia son de gran importancia y deben tener el

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

mismo impacto, puesto que dentro de las aula los alumnos buscan aprender de forma divertida, donde sean ellos los principales actores de la transformación de su conocimiento, pudiéndolo aplicar en sus actividades cotidianas.

Ahora bien, como docentes, se debe tener amplio conocimiento de estas herramientas multimedia y valorar de forma significativo lo que aportan a la labor actual, puesto que son estas un medio de apoyo en donde los alumnos aprenden de manera rápida, interactiva y continua sobre temáticas reales de intervención, dando paso a que sean ellos quienes tras aplicar lo aprendido puedan ser capaces de transmitir sus conocimientos adquiridos (Sevillano, M. L.1998).

La propuesta que se brindó a los padres de familia del trabajo en el uso de elementos multimedia fue significativos tanto para los tutores como para los alumnos, en especial por compartir momentos de convivencia y de exploraciones en diferentes paginas teniendo en cuenta los fines que correspondía a cada uno de los medios tecnológicos, esto a partir de una planeación previa.

**PLAN DE TRABAJO "ACTIVIDADES EN CASA"
EN EL GRUPO DE 1RO "A"
DEL 18 AL 29 DE MAYO DE 2020**

Día/ Fecha	Campo de Formación o Áreas de Desarrollo Personal o Social.	Actividad o Recursos
1. 18/Mayo/2020	<ul style="list-style-type: none"> * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social * Educación socioemocional * Artes * Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> * Dar lectura de libro informativo o literario, a través de internet en caso de tener en la siguiente liga: https://www.pinterest.com.mx/jessiolvera900/libros-del-rincon-sep/ o se enviara un algunos libros en el grupo de WhatsApp. * Realizar conteos de fotografías familiares que tengan en casa y platicar con los niños sobre dichas fotografías. * Realizar algún juego de mesa que tenga en casa y se sugiere jugar en familia. * Bailar libremente y preguntar ¿Qué música o canción te gusta? ¿Por qué? * Continuar con el cuidado y crecimiento de su semilla de ser necesario trasplantar la semilla. * Continuar con la práctica de responsabilidades que llevan en su hogar o en caso de tener alguna mascota de igual manera. * Ver los programas educativos televisados (vía canal 11 niñas y niños, Ingenio TV y repetidoras locales), o Sitio de Internet (aprendeencasa.sep.gob.mx), donde se replican los programas TV y se dispone de acceso a otros recursos y materiales. Nota: todos los días, en caso de tener las posibilidades.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexicana".

2.
19/Mayo/2020

- * Lenguaje y Comunicación
- * Pensamiento Matemático
- * Educación socioemocional

- * Participar en la preparación de receta sencilla y que más le agrade al alumno, utilizando la práctica del conteo y pasos a seguir.
- * Realizar juego de emociones utilizando círculos de colores y representar emociones. El juego consiste en colocar dichas emociones en una mesa o piso para seleccionar el alumno una emoción y compartir cuando han sentido dicha emoción seleccionada. Se sugiere que inicie un padre de familia o algún integrante de su familia.
- * Realizar un juego que más le agrade.
- * Producir sombras de animales, figuras geométricas, números, juguetes etc. En un lugar cerrado y con una lámpara.
- * Inventar un cuento ¿cómo me siento en casa? (utilizar recursos que cuenten en su hogar como: peluches, muñecos etc.) implementando emociones al inventar el cuento.
- * Realizar un mándala de emociones estrategia que es retomada de la conferencia "#COVID19 ¿Cómo controlar el impacto emocional negativo en los estudiantes?" anexo "mándala de emociones" Si está en sus posibilidades realizar dicha actividad.

3.
20/Mayo/2020

- * Lenguaje y Comunicación
- * Pensamiento Matemático
- * Artes
- * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social
- * Educación socioemocional

- * Presentar el cuento por medio de YouTube titulado "El monstruo de colores" <https://www.youtube.com/watch?v=NmMOKND8g> Posterior los padres de familia deberán preguntar: ¿Qué sucedió con el monstruo?, ¿Qué colores tenía?, ¿Qué emociones aparecieron y de qué color?
- * Realizar algún juego de mesa y preguntar al finalizar del juego: ¿Qué sientes cuando ganas o pierdes? ¿por qué? Se sugiere entablar dialogo con sus hijos para reconocer que en los juegos se puede perder o ganar y que lo importante es la convivencia familiar, aprender etc.
- * Explorar un cuento, libro, o revista en donde los alumnos deberán buscar emociones. Al encontrar alguna emoción en padre de familia deberá preguntar ¿Qué emoción tiene (señalando al personaje, persona etc.)? ¿Por qué crees que este...?
- * Ver los programas educativos televisados (vía canal 11 niñas y niños, Ingenio TV y repetidoras locales), o Sitio de Internet (aprendeencasa.sep.gob.mx), donde se replican los programas TV y se dispone de acceso a otros recursos y materiales.
- * Realizar conteos de piezas de algún juego de mesas.

4
21/Mayo/2020.

- * Educación física
- * Lenguaje y Comunicación
- * Pensamiento Matemático
- * Educación física
- * Educación socioemocional

- * Jugar a mantener un globo inflado sin que toque el piso. Si el espacio lo permite. Pueden dar golpecitos con la mano, con las rodillas, con el pie y con la cabeza. Si cuentan con un patio, podría hacerlo con una pelota ligera.
- * Lectura de un cuento, implementando emociones
- * Crear un mini-tiendita utilizando: juguetes que tengan en su hogar para favorecer el conteo y reconocer el valor de la moneda. Antes de iniciar se debe de acordar los acuerdos para el juego y colocar precios a los productos que venderán, tener en cuenta precios menores a los 5 pesos.
- * Colorear una imagen grande sobre alguna emoción y después con la ayuda del tutor o algún familiar recortar la imagen para convertir en un rompecabezas. El niño(a) deberá armarlo y jugar con dicho material para posterior pegarlo en una hoja.
- * Realizar activación física familiar. Se sugiere ver dicho link y seguir dicha rutina <https://www.youtube.com/watch?v=1MJHBHGqVF4>
- * Realizar un recorrido por un museo virtual de México.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

<p>5. 22/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Artes * Pensamiento Matemático * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social * Educación física * Educación socioemocional 	<ul style="list-style-type: none"> * El tutor deberá preguntar ¿conoces alguna pintura? ¿Qué pintura llamo más de tu atención o te gusto más? ¿Por qué?, proponer al niño a investigar sobre dicha pintura o autor, así como realizar alguna pintura sobre su exploración virtual en el museo. * Inventar un baile con algún instrumento musical, ya sea creando un instrumento musical con material reciclado y a sus posibilidades. * Realizar conteo de algunas prendas que tengan ¿Cuántos pantalones tienes? ¿cuantos pares de calcetines tienes? ¿Cuántas playeras tienes? * Explorar en caso de tener algunas áreas verdes y preguntar ¿Qué observaste? ¿Qué encontraste (es un animal)? ¿Cómo es? ¿Qué crees que come? Y proponer al niño(a) a investigar sobre dicho animal o algún fenómeno que observe de su medio ambiente. * Hacer el juego encestando prendas. Primeramente los niños intentaran hacer bolita alguna de sus prendas y de igual manera los integrantes de su familia en caso de poder, posterior se coloca un sesto o cubeta en donde los alumnos deberán lanzar dicha prenda para encestar, en caso de tener pelotas también pueden utilizar, al finalizar deberán contar ¿Cuántos objetos encestaron?
<p>6. 25/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Educación socioemocional * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social * Educación socioemocional * Artes 	<ul style="list-style-type: none"> * Realizar el juego de bolos, utilizar botellas de plástico, o botellas de detergentes que tengan en el hogar y colocar un número a cada botella. El juego consiste en derribar los bolos con una pelota. Realizar el conteo de ¿cuantos bolos cayeron al piso? ¿cuantos bolos faltaron por tirar? ¿qué números tenían? * Juego de emociones utilizando plastilina o alguna masa para modelar. El juego consiste en realizar expresiones de diferentes estados de ánimo al manipular dicho material. * Fomentar el dialogo entre padres de familia e integrantes de su familia por medio del juego ¿Qué emoción sientes al mostrando diferentes fotografías familiares?, ir mostrando algunas fotografías familiares y preguntar ¿Qué sentiste al observar esta fotografía...? * Juego de "cara espejo". Presentar un espejo y permitir que los niños realicen expresiones y estados de ánimo al ir preguntando ¿Cómo te sientes al no ir a la escuela? ¿por qué?, ¿Qué pasa cuando no te compran algún dulce? ¿Qué pasa cuando sí o no te prestan el celular? ¿por qué? ¿que sientes al no salir de casa? ¿por qué? ¿Qué sientes al escuchar las noticias? ¿Qué te pone feliz? ¿qué te pone triste? Y ¿por qué? * Escuchar y bailar en parejas, realizando diferentes movimientos y con diferentes partes de su cuerpo.
<p>7. 26/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Educación socioemocional * Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> * Juego de adivinar los sonidos en casa a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWoe o también realizar en casa dichos sonidos por ejemplo: al abrir una puerta, al picar alguna fruta, al lavarse los dientes etc. Se sigue tapar los ojos a los niños. * Realizar juego "el semáforo". Se necesita primero que nada un círculo de los siguientes colores: verde, amarillo y rojo. Nuevamente se utiliza dicho material. Un participante del juego comienza levantando algún círculo y deberán realizar lo siguiente según corresponda: el semáforo verde corresponde todos corren por el área del juego y sin chocar, si esta en rojo todos harán alto total, y si esta en amarillo, todos se desplazaran de manera muy lenta ya que ese color indica precaución. * Proyectar el cuento "El pájaro del alma" https://www.youtube.com/watch?v=6A5zvCGt6F8 y al finalizar preguntar ¿Qué ocurrió en el cuento? ¿Qué sentiste al escuchar el cuento? ¿Por qué? ¿Alguna vez te has sentido como el pájaro? ¿Por qué?, así como se sugiere a los padres de familia a compartir de igual manera sus sentires de alguna experiencia.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

<p>8. 27/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Artes * Educación socioemocional * Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> * Inventar coreografías. Con música que les guste, hacer pasos en familia. Cada quien puede proponer una secuencia o diversos pasos para hacer al ritmo de la música. Pueden usar música clásica, rock, salsa; baladas; música de películas y al momento de bailar con los diferentes géneros musicales preguntar ¿Qué estado de ánimo sientes al bailar?, ¿te gusta esta música? ¿por qué? * Juego de reconociendo olores. Colocar un pañuelo al niño y motivar que huelva algunos productos, comidas, frutas etc. para tratar de adivinar lo ¿Qué es?, así como dando pistas para adivinar como: ¿es fruta y es de color verde con rojo?. * Juego de tapetes o cartones. El juego consiste en hacer carreritas de un extremo a otro extremo en el hogar, esto lo pueden realizar para fomentar la convivencia familiar. ejemplo en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=QHMKOMUJcEA minuto:1:56 o en el ejemplo de la imagen anexo "juego de tapetes"
<p>9. 28/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social * Educación socioemocional * Artes * Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> * Inventar un cuento con algún guiñol, muñecos, osos de peluches etc. * Practicar el conteo de objetos de limpieza que tengan en casa, y preguntar a los niños sabes ¿para qué sirven? * Realizar el juego del hockey consiste en utilizar recursos con los que cuenta en su hogar como: escoba, una tapa de botella, o de algún recipiente de preferencia que sea de medida pequeña ejemplo en el anexo de imágenes "juego del hockey" o ver el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=QHMKOMUJcEA minuto: 2:07. * Realizar un mándalas estrategia que es retomada de la conferencia "#COVID19 ¿Cómo controlar el impacto emocional negativo en los estudiantes?" anexo "mándalas" Si está en sus posibilidades realizar dicha actividad.
<p>10. 29/Mayo/2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lenguaje y Comunicación * Pensamiento Matemático * Exploración y comprensión Mundo Natural y Social * Educación socioemocional * Artes * Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> * Jugar a esconder objetos como pelotas o muñecos. Alguien en casa se tapa los ojos, y no podrá ver dónde esconden un objeto las demás personas de casa (que debe estar en lugar seguro). Para encontrarlo, se destapa los ojos, y las demás personas sólo pueden decir "frio", cuando quien busca está lejos del objeto; "tibio" cuando está acercándose un poco; "caliente" cuando está muy cerca de encontrarlo. El niño o la niña, al buscar los objetos escondidos, tienen que ajustar sus movimientos para acercarse cada vez más al objeto, hasta encontrarlo. Un acuerdo de este juego es que no pueden usar objetos ni lugares peligrosos para la seguridad y la salud de todas las personas. Además deberán realizar descripciones sobre los objetos escondidos. * Juego de adivinando emociones. Haciendo nuevamente uso del pizarrón que crearon, fomentando en los niños la libertad de dibujar algunas emociones. Al momento de dibujar las emociones preguntar ¿Qué emoción es? ¿por qué la dibujaste? ¿Qué te hace sentir esta emoción? Tener una plática el día de hoy en comentar a los niños el regreso a clases y permitir que de igual manera dibujen ¿Qué emoción tiene al regresar a la escuela? ¿Por qué? ¿Qué más extrañas de la escuela, amigos y maestra? * Escuchar diferentes géneros musicales y utilizar nuevamente los círculos de colores con estados de ánimo al mostrar su emoción que le provoca al escuchar diferentes géneros musicales y preguntar ¿Qué sientes con esta canción? ¿por qué? * Observar el crecimiento de su semilla y responder ¿Cómo fue el crecimiento de la semilla? ¿Qué cambios hay en tu semilla? ¿consideras que cuidaste de tu semilla? ¿por qué?, así como platicar con los niños sobre los cuidados que llevaron a cabo de su mascota en caso de tener.

Orientaciones para que las familias favorezcan la crianza positiva y los hábitos de estudio:

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

- * Tener horarios para levantarse y dormir.
- * Tener horarios para bañarse, desayunar, comer, cenar (involucrando comida nutritiva).
- * Establecer horarios para juegos y actividades recreativas o de su interés de los niños.
- * Establecer acuerdos y responsabilidades diarias, esto a través de un cronograma que pueden realizar por medio de imágenes, recortes o dibujos elaborados de los niños.
- * Establecer un área para realizar las actividades que se proponen como: una mesa en la cocina etc.
- * Involucrar a los niños en la limpieza de sus producciones como dibujos, trabajos y después de utilizar materiales como: pinturas.
- * Involucrar a los niños en la limpieza de su entorno para realizar las diferentes actividades.
- * Establecer donde colocar los materiales que se irán utilizando como: pinturas, acuarelas, hojas, etc.
- * Practicar los valores.

Recursos o materiales

- ✓ Bocina(en caso de tener en casa)
- ✓ Fotografías familiares
- ✓ Hojas blancas o de reusó
- ✓ Crayolas
- ✓ Mándalas
- ✓ Objetos que haya en casa para realizar los diferentes juegos como: escobas, cartón, tapetes, botellas de plástico,
- ✓ Objetos o juguetes para realizar activación física.
- ✓ Pizarrón que ya tienen los padres de familia.
- ✓ Círculos de color: verde, rojo y amarillo (ya tienen este material que los niños realizaron)

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

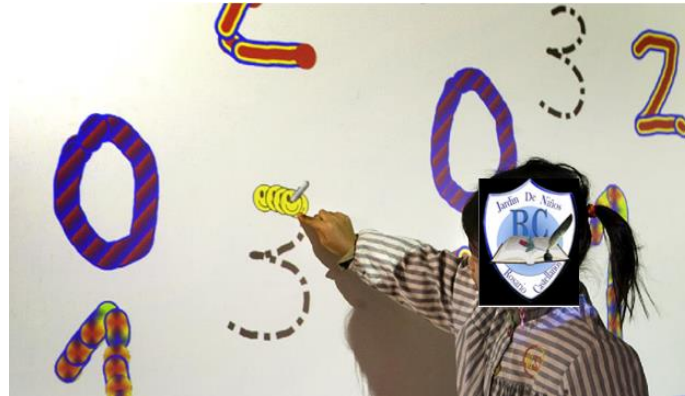


Dicha imagen refiere a utilizar medios de uso multimedia al observar la alumna links que son parte de aprender en Casa con ayuda de un adulto.



Interacción en plataformas educativas. El alumno realiza pequeños rompecabezas, audio-cuentos y canciones etc.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".



Dicha alumna realiza marcado de números a través de un pintaron digital. Esto se destaca al tener posibilidades de compartir su experiencia en su acercamiento a los usos de multimedia y de manera innovadora.



Los tutores y alumnos se adentraron a la plataforma de "Aprende en casa", así como se unieron a la plataforma Classroom.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexicana".



2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense".

CONCLUSIÓN

Queda muy claro que las ventajas del uso de materiales multimedia son notables y que la educación no se puede omitir ante los avances de la sociedad en general, se debe adaptar a los cambios y los docentes debemos estar preparados para ellos y ser parte de los avances para que la calidad educativa del país mejore.

Es importante que como docentes nos capacitemos y comprendamos que nuestro papel es de lo más importante en la mejora de la calidad educativa, darnos cuenta de las necesidades que demandan los estudiantes y la sociedad, para proponer planes de acción que ayuden a la satisfacción de las mismas.

Dentro de los distintos contextos escolares, las tecnologías están siendo medios no solo de comunicación, sino que, funcionan como medios de transformación del aprendizaje y manejo de la información, ya que no solo aprenden los alumnos de las mismas, son los padres de familia quienes aprenden a seleccionar los instrumentos y medios tecnológicos aptos para la edad de sus hijos, anticipando que su contenido será favorable al desempeño académico de los mismos. Es así como los docentes tienen la ardua tarea de retro-alimentar en las sesiones de trabajo los conocimientos adquiridos en sus distintos contextos, es decir, en casa, en su medio o contexto natural, social, cultural, pero sobre todo dentro de sus familias ya que es a partir de estos conocimientos previos como se analiza la información con la que se cuenta, para poder actuar dentro de las aulas, fortaleciéndolo mediante la creación de ambientes de aprendizaje virtuales de forma digital, para que los alumnos se sientan en confianza, interactúen de forma independiente y tras la convivencia o trabajo en equipo puedan modificar su forma de pensar progresivamente ampliando su aprendizaje para aplicarlo en el actuar cotidiano, obteniendo resultados a mediano y largo plazo.

Entre las herramientas más útiles que se consideró fueron muy funcionales en las actividades en casa que se planearon fueron las consideradas OVA (Objeto Virtual

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca: emblema de la mujer mexiquense".

de Aprendizaje) “que hace referencia a todos los materiales audiovisuales estructurados de una manera significativa, los cuales tienen un propósito educativo y corresponden a un recurso de índole digital que puede ser distribuido en medio magnético y/o consultado en el aula virtual. Algunas muestras de ovas pueden ser las animaciones, videos, audios, simuladores, entre otras”. (Unisangil.edu.co, 2016)

BIBLIOGRAFÍA

- Bolaño G. M. (2017) Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN. Universidad del Magdalena.* Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf
- De Caso, A., M. y Blanco, J., (2012). LAS TICS EN SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL. Vol. 1, núm. 1, Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores, Badajoz, España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832342019>
- Díaz B. F. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Disponible en: <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>